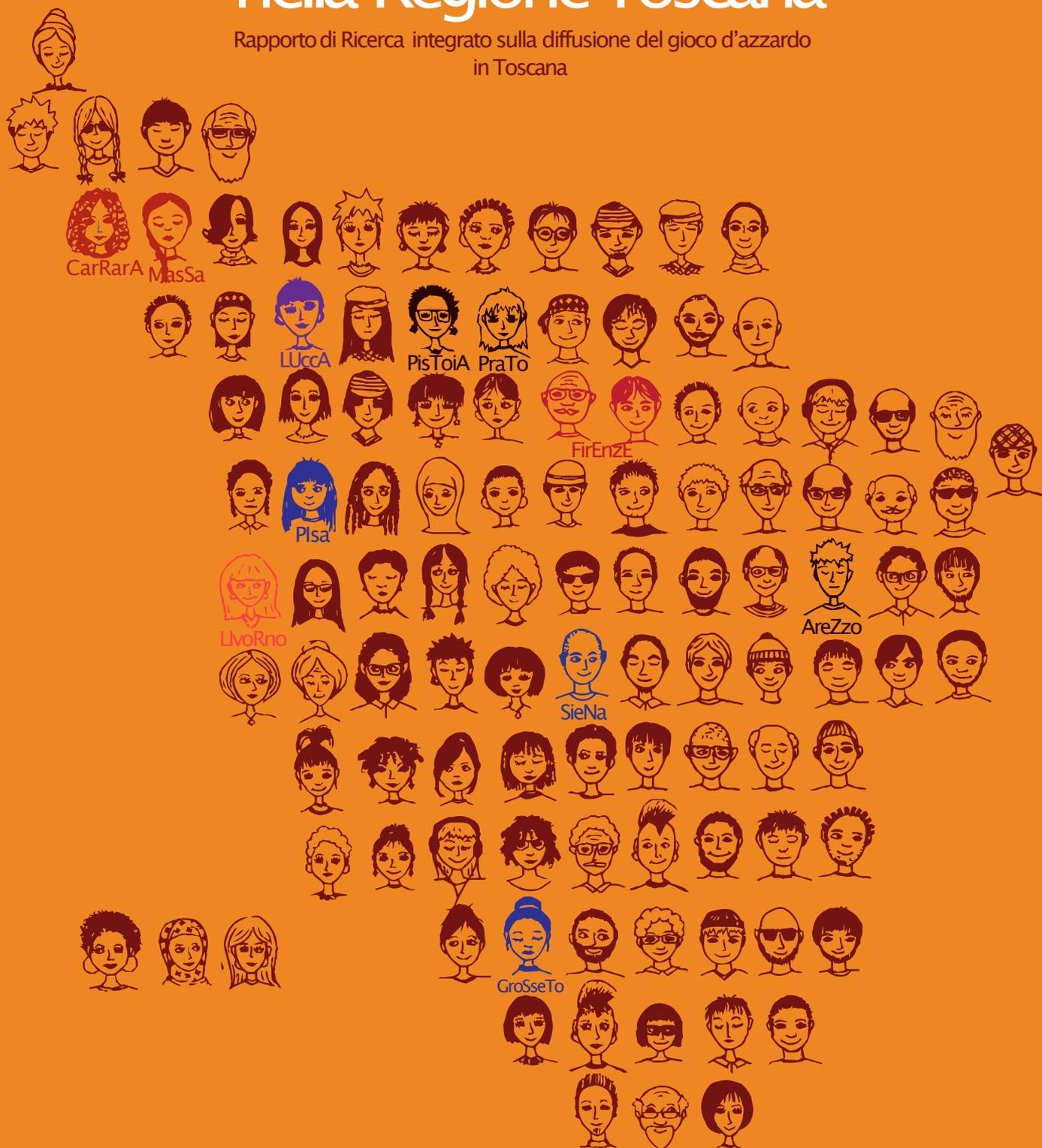


# IL GIOCO D'AZZARDO nella Regione Toscana

Rapporto di Ricerca integrato sulla diffusione del gioco d'azzardo  
in Toscana



## FONTI

GAPS –Gambling Adult Population Survey – Toscana 2019 • GAPS #iorestoacasa 2020 • ESPAD® Italia – Toscana 2019



Regione Toscana



Consiglio Nazionale delle Ricerche  
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica

a cura di  
Sonia Cerrai, Claudia Luppi, Sabrina Molinaro

Consiglio Nazionale delle Ricerche

Area della Ricerca di Pisa - IFC -Pisa anno 2020

ISBN 978-88-7958-052-6(electronicedition)

# IL GIOCO D'AZZARDO NELLA REGIONE TOSCANA -DATI 2019-2020 -

---

Rapporto di Ricerca integrato sulla diffusione del gioco d'azzardo nella regione Toscana  
attraverso gli studi

**GAPS –Gambling Adult Population Survey 2019**

**GAPS#iorestoacasa 2020**

**ESPAD®Italia 2019**

a cura di:

Sonia Cerrai, Claudia Luppi e Sabrina Molinaro



# INDICE

---

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>5</b>
<b>IL FENOMENO IN SINTESI</b>	<b>7</b>
<b>1. IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: ASPETTI SOCIO-ECONOMICI DEL GIOCO</b>	<b>11</b>
1.1 La rete di vendita	11
1.2 Volumi economici	13
<b>2. LO STUDIO GAPS 2019 –TOSCANA</b>	<b>16</b>
2.1 Le caratteristiche del campione	16
<b>3. LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI</b>	<b>19</b>
3.1 Servizi Sanitari generali	19
3.2 Servizi Sanitari specifici	19
<b>4. GIOCO D’AZZARDO</b>	<b>21</b>
4.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze	21
4.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco	25
4.3 Il gioco onsite	28
4.4 Il gioco online	30
4.5 I giocatori d’azzardo secondo i profili di rischio	32
<b>5. GAMING</b>	<b>39</b>
<b>6. GAPS#iorestoacasa 2020 IL GIOCO AL TEMPO DEL COVID-19–TOSCANA</b>	<b>41</b>
<b>7. LO STUDIO ESPAD®Italia 2019 –TOSCANA</b>	<b>45</b>
7.1 Le caratteristiche del campione ESPAD®Italia 2019–Toscana	45
7.2 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze	46
7.3 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco tra gli studenti	50
7.4 Pattern di gioco tra gli studenti di 15–19anni	53
7.5 Il gioco d’azzardo problematico tra gli studenti	55
<b>8. GAMING TRA GLI STUDENTI</b>	<b>62</b>
<b>CONCLUSIONI</b>	<b>65</b>
<b>NOTE METODOLOGICHE GAPS</b>	<b>67</b>
Lo studio: obiettivi generale e specifici	67
Lo strumento di rilevazione	67
Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti	68
Invio, somministrazione e raccolta questionari	68
Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database	68
Analisi dei dati	69
GAPS#iorestoacasa, il gioco d’azzardo al tempo del COVID-19	70
<b>NOTE METODOLOGICHE ESPAD®Italia</b>	<b>71</b>
Lo studio: obiettivi generale e specifici	71
Lo strumento di rilevazione	71
Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti	72
Invio, somministrazione e raccolta questionari	72
Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità del database	72
Analisi dei dati	73
<b>INDICE DELLE TABELLE</b>	<b>75</b>
<b>TABELLE</b>	<b>81</b>



# INTRODUZIONE

---

## La rilevazione epidemiologica del fenomeno: strumenti e obiettivi

Il gioco d'azzardo è un fenomeno sociale che sta suscitando un crescente interesse generale, sia in conseguenza all'aumento delle sue proporzioni sia per la necessità di delinearne i contorni e caratterizzare i comportamenti di gioco nella popolazione. La **Regione Toscana** è stata una delle prime in Italia a dotarsi di una legge sulla ludopatia. Nel 2018 ha approvato un **Piano regionale di contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico** con l'obiettivo di comprendere le dimensioni del fenomeno, prevenire le diverse forme di dipendenza da gioco e concorrere alla rimozione delle cause sociali e culturali che possono favorire la ludopatia.

Nell'ambito del vasto Piano regionale, che comprende azioni e iniziative specifiche di prevenzione primaria e secondaria, formazione degli operatori, sperimentazione di comunità residenziali, l'attivazione del logo No slot e di un numero verde dedicato, l'approfondimento relativo al contesto epidemiologico del fenomeno a livello regionale e comunale ha previsto l'affidamento al CNR della conduzione dello studio **GAPS Toscana – Gambling Adult Population Survey**.

L'obiettivo generale dello studio, condotto dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR-IFC), è stato quello di rilevare, attraverso un'indagine campionaria, la diffusione e le caratteristiche del Gioco d'Azzardo (gambling) nella popolazione generale di 18–84 anni residente in 83 Comuni del territorio regionale, nonché di analizzare i fattori di rischio associati al gioco d'azzardo. Lo studio ha previsto inoltre i seguenti obiettivi specifici:

- acquisire un quadro conoscitivo della diffusione del fenomeno del gambling in un campione rappresentativo di residenti 18–84enni della regione Toscana;
- analizzare le caratteristiche e il comportamento di gioco (frequenza, tipologia di giochi praticati, pattern e setting di gioco ecc.);
- profilare i giocatori sulla base del grado di potenziale problematicità associata al comportamento di gioco;
- analizzare l'associazione tra comportamento di gioco, stili di vita, caratteristiche individuali e ambientali.

Gli eccezionali eventi sanitari che nel corso del 2020 hanno visto l'Italia e il mondo affrontare la pandemia da COVID-19, hanno modificato le abitudini quotidiane della popolazione e nel mese di marzo 2020, insieme alle restrizioni sugli spostamenti, sono entrate in vigore limitazioni al gioco in denaro. Forti preoccupazioni sono state espresse sulle modifiche dei pattern di gioco, sul possibile aumento del gioco d'azzardo online nonché relativamente all'impatto delle difficoltà lavorative e finanziarie conseguenti al lockdown sul comportamento di gioco e sul rispetto delle restrizioni alla mobilità.

In questo contesto e con l'obiettivo di rispondere a tali quesiti, il Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari (CNR-IFC), su stimolo della Regione Toscana e di altri attori istituzionali coinvolti nell'ambito del monitoraggio e della prevenzione al Gioco d'Azzardo Patologico (GAP), ha potenziato l'efficacia della raccolta dati nel periodo di isolamento imposto dal Governo italiano, provvedendo all'implementazione di uno strumento web-based denominato **GAPS#iorestoacasa**. Attraverso l'autosomministrazione volontaria del questionario sono state raccolte ed elaborate informazioni sui cambiamenti nel comportamento di gioco per soldi durante il lockdown.

A completare il quadro composito di definizione del panorama epidemiologico relativo al gioco d'azzardo sul territorio nazionale e regionale, il Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari (CNR-IFC) conduce lo studio **ESPAD@Italia**, una ricerca sui comportamenti d'uso di alcol, tabacco e sostanze illegali da parte degli studenti iscritti alle scuole secondarie di secondo grado. Lo studio, che 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 con cadenza annuale su un campione rappresentativo degli istituti scolastici secondari di secondo grado presenti sul territorio nazionale, coinvolgendo studenti di età compresa tra i 15 e i 19 anni. Lo studio consente di rispondere alle richieste dell'Osservatorio Europeo delle Droghe e delle Tossicodipendenze di Lisbona (EMCDDA).

A partire dal 2008, il questionario ESPAD®Italia contiene anche strumenti standardizzati per la rilevazione delle abitudini al gioco d'azzardo e all'uso di Internet. Il sovra-campionamento **ESPAD®Italia - Regione Toscana**, commissionato dalla Regione, delle scuole secondarie di secondo grado presenti sul territorio, consente una potenza statistica tale da permettere di raccogliere e restituire tutti gli elementi scientifici informativi necessari a orientare le politiche sociali mirate ai reali bisogni della popolazione e a disegnare specifici interventi di prevenzione, o di riduzione dei rischi, associati al gioco d'azzardo.

## **Il monitoraggio integrato del fenomeno**

Il carattere multidimensionale del gioco d'azzardo richiede uno studio approfondito mediante una moltitudine di indicatori. Oltre agli aspetti epidemiologici di diffusione, pattern e setting di comportamento di gioco, prevalenza di gioco a rischio/problematico, anche gli aspetti economici del fenomeno sono certamente rilevanti. Il gioco d'azzardo rappresenta infatti un'industria che, in quanto tale, va studiata e analizzata anche nei suoi aspetti quantitativi.

Al fine di fornire un quadro epidemiologico inclusivo e una valutazione quanto più completa possibile del gioco d'azzardo nella Regione Toscana si rende pertanto necessaria l'integrazione di diverse tipologie di dati.

Il presente rapporto si propone di presentare i risultati integrati degli studi **GAPS Toscana - Gambling Adult Population Survey** (2019), **GAPS#iorestoacasa** (2020) ed **ESPAD®Italia - Regione Toscana** (2019) così da offrire un inquadramento del fenomeno nella popolazione generale, uno spaccato specifico relativo alla situazione derivata dall'emergenza sanitaria COVID-19, nonché un focus sulla popolazione studentesca, che potranno costituire uno strumento solido necessario per supportare le decisioni politiche, informare il dibattito pubblico e ottimizzare la strutturazione di politiche e interventi.

Costituiscono inoltre parte integrante di questa pubblicazione i dati amministrativi forniti, su richiesta dell'Amministrazione regionale dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM), che riguardano i flussi economici generati dal gioco d'azzardo e l'offerta di gioco sul territorio regionale.

Il lettore è invitato ad approcciarsi ai risultati qui presentati con la cautela dovuta alla considerazione del fatto che l'evoluzione dei fenomeni osservati potrà essere valutata solo attraverso un monitoraggio ripetuto nel tempo ed essere arricchita da una valutazione multidisciplinare e dalla possibile integrazione con dati provenienti da altre fonti.

## IL FENOMENO IN SINTESI

---

Secondo i dati forniti dall'Agenzia dei Monopoli per l'annualità 2018, la regione Toscana conta oltre 13.000 punti vendita di giochi pubblici, con una distribuzione pro-capite di poco superiore a quella nazionale, e 29.000 tra apparecchi e comma 7 (uno ogni 172 abitanti) collocati negli esercizi della regione. Videolottery (VLT) e New Slot rappresentano circa un terzo dell'offerta con una disponibilità pro-capite di 1 esercizio ogni 863 residenti in Toscana. Per la sola raccolta derivante da giochi su rete fisica, i toscani hanno giocato quasi 5 miliardi di euro nel 2018, pari al 4,6% della raccolta nazionale. I comuni che hanno fatto registrare una raccolta pro-capite superiore ai 5.000 euro sono stati Calenzano (provincia di Firenze) e Montecatini Terme (Pistoia).

Nel 2019 il 38% della popolazione toscana residente, di età compresa tra i 18 e gli 84 anni, ha giocato d'azzardo. In linea con il dato nazionale, il genere maschile mostra una maggiore attrazione per il gioco. Tra chi ha giocato nel corso dell'anno il gioco più praticato è il Gratta&Vinci (72%), preferito soprattutto dal genere femminile e dalle fasce di maggiore età, seguito da Superenalotto (47%), scommesse sportive (21%), praticate invece prevalentemente dai maschi, e Lotto (21%).

Per il gioco FISICO le prevalenze più alte si registrano nelle zone-distretto Val di Nievole (40%) e Pistoiese (39%), mentre per il gioco d'azzardo ONLINE le prevalenze più elevate si riscontrano nelle zone-distretto Apuane (6,2%), Piana di Lucca (6,0%) e Mugello (5,9%).

Per il 3,8% dei giocatori toscani 18-84enni che hanno praticato l'azzardo negli ultimi 12 mesi il profilo di gioco risulta essere a rischio moderato/severo. Prevalenze più elevate rispetto al dato regionale si registrano nelle zone-distretto Aretina-Casentino-Valtiberina (6,1%), Elba (5,9%), Alta Val d'Elsa (5,8%) e Senese (5,5%), mentre i valori più bassi di gioco problematico si riscontrano nelle zone-distretto Pratese (2,8%) e Apuane (2,9%).

Durante il periodo di lockdown la rilevazione sul campione di comodo toscano, che volontariamente ha partecipato alla survey online GAPS#iorestoacasa, ha evidenziato che nonostante le restrizioni agli spostamenti il 3,7% dei rispondenti ha giocato presso luoghi fisici e il 5,3% ha giocato online, con percentuali maggiori in entrambe i casi tra gli uomini rispetto alle donne.

L'analisi dei profili di rischio, effettuata su tutto il campione nazionale, indica che lo studio ha raggiunto una popolazione particolarmente fragile, nonostante la scarsa numerosità richieda cautela nell'interpretazione del dato. Sono infatti il 23% dei giocatori d'azzardo nell'anno e il 44% dei giocatori durante il periodo di lockdown, a mostrare un profilo di rischio moderato/severo (percentuali particolarmente elevate in relazione alla quota pari al 3% di giocatori problematici stimata dallo studio IPSAD® nella popolazione generale).

Il focus sulla popolazione studentesca ESPAD® Italia 2019 mette in luce prevalenze di gioco tra i 15-19enni toscani leggermente inferiori alla media nazionale: 46% gioco d'azzardo nella vita (vs 48% dato Italia 2019); 43% gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi (vs 45% dato Italia 2019). A livello provinciale è Livorno a far registrare le prevalenze più alte (48% nella vita; 46% nell'anno).

La percentuale dei giocatori problematici tra gli studenti toscani è pari al 6,2%, non lontana dal dato nazionale (6,6%), con valori più elevati tra gli uomini (8,6% maschi; 2,2% femmine) e i maggiorenni (5,4 minorenni; 7,1% maggiorenni). Se il Gratta&Vinci attrae la maggior parte dei giocatori di qualsiasi profilo, gli studenti giocatori con profilo di rischio più elevato risultano invece maggiormente attratti da New Slot machine/Videolottery e scommesse (sportive e non) rispetto agli studenti giocatori con profilo di rischio non problematico.





# IL GIOCO D'AZZARDO IN TOSCANA



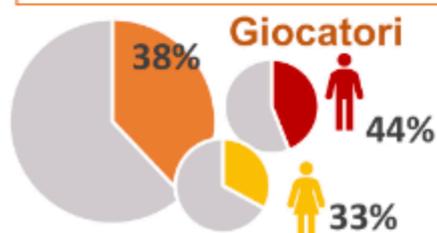
## Disponibilità



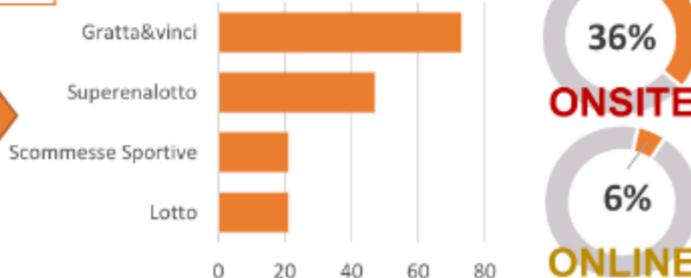
## La raccolta nel 2018



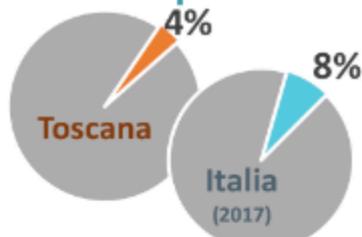
## Popolazione generale: 18-84 anni Anno 2019



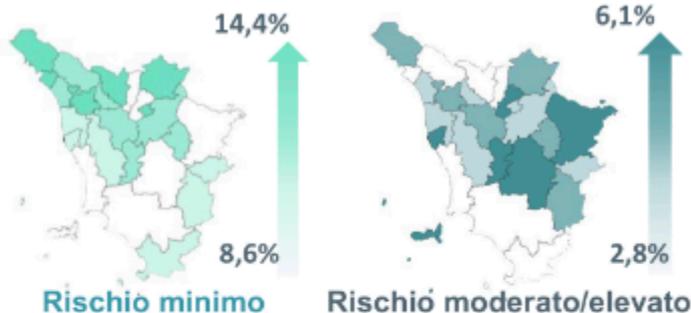
## Giochi più giocati



## Giocatori problematici\*

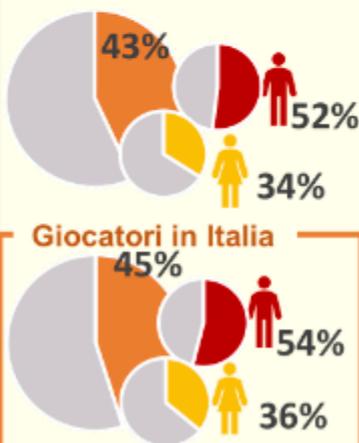


\*CPGI (Canadian Problematic Gambling Index)



## Popolazione studentesca: 15-19 anni

### Giocatori in Toscana



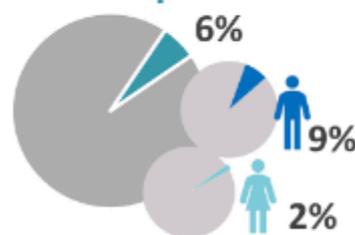
### A cosa giocano?



### Dove?



## Giocatori problematici\*



I dati risultano in linea con il dato nazionale

\*SOGS-RA (South Oak Gambling Scale - Revised for Adolescent)



# 1. IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: ASPETTI SOCIO-ECONOMICI DEL GIOCO

L'Agenzia Dogane Monopoli (ADM) fornisce annualmente dati sulla rete di vendita per tipologia di gioco e sui flussi finanziari che ne derivano, articolati in:

1. Raccolta: ammontare complessivo delle puntate effettuate dalla collettività dei giocatori;

2. Vincite: totale delle somme vinte dalla collettività dei giocatori;

3. Spesa: effettiva perdita dalla collettività dei giocatori. È dato dalla differenza tra Raccolta e Vincite. Corrisponde al Ricavo della filiera (al lordo delle somme da destinare all'Erario);

4. Erario: ammontare totale dell'imposizione fiscale dei giochi che entra nelle casse pubbliche.

I dati nazionali e quelli riferiti alla Regione Toscana, di seguito riportati, sono relativi all'annualità 2018 e riguardano esclusivamente la rete dei giochi fisici.

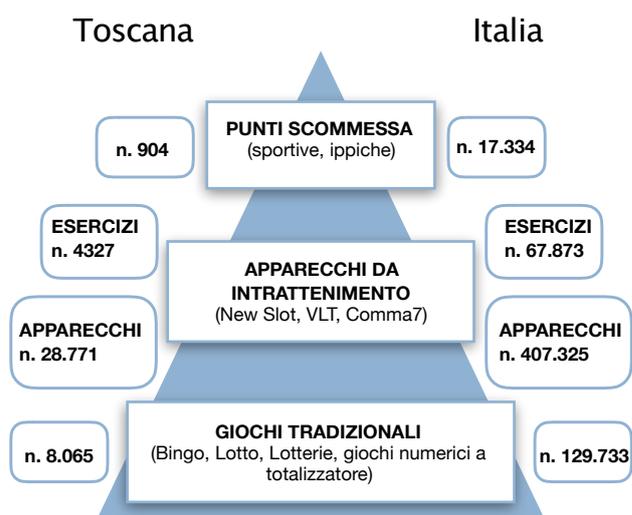
## 1.1 La rete di vendita

Nel complesso nella Regione Toscana sono più di 13.000 i punti vendita di giochi pubblici e la maggior parte di questi riguarda le tipologie di gioco più tradizionali: lotterie, giochi numerici a totalizzatore (es. Superenalotto, Win for Life), Lotto e Bingo, con una distribuzione regionale pro-capite leggermente superiore a quella nazionale.

Circa un terzo della rete di vendita è costituito dagli esercizi con apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro, cioè Videolottery (VLT) e New Slot, con una disponibilità pro-capite di 1 esercizio ogni 863 toscani, media che risulta di poco superiore a quella nazionale.

Dei 28.771 apparecchi totali, quasi 22.000 sono quelli collocati negli esercizi della regione, 1 ogni 172 abitanti, ai quali si aggiungono oltre 7.000 apparecchi comma 7, quelli cioè che non prevedono una vincita in denaro (come videogiochi, simulatori, gru, biliardo ecc.).

I punti scommesse, sportive e ippiche, occupano poco meno del 7% della rete di distribuzione, con un punto vendita ogni 4.100 toscani circa, rapporto che risulta leggermente inferiore a quello nazionale.



Elaborazioni su dati ADM (2018) e Demo.Istat

Tabella 1.1 La rete di vendita per tipologia di gioco in Toscana e in Italia nel 2018

		Punti di vendita		N. Punti di vendita per 1000 residenti*	
		Toscana	Italia	Toscana	Italia
<b>N. ESERCIZI/ PUNTI VENDITA/SALE</b>	Giochi numerici a totalizzatore	2.017	33.450	0,540	0,553
	Lotto e lotterie	6.037	96.080	1,616	1,589
	Bingo di sala	11	203	0,003	0,003
	<b>Totale Giochi tradizionali (% sul totale)</b>	<b>8.065 (60,7%)</b>	<b>129.733 (60,4%)</b>	<b>2,159</b>	<b>2,145</b>
	Giochi a base sportiva	477	10.373	0,128	0,172
	Giochi a base ippica	427	6.961	0,114	0,116
	<b>Totale Scommesse (% sul totale)</b>	<b>904 (6,8%)</b>	<b>17.334 (8,1%)</b>	<b>1,858</b>	<b>1,877</b>
	New slot	3.980	62.894	1,065	1,040
	VLT	347	4.979	0,093	0,082
	<b>Totale esercizi con apparecchi (% sul totale)</b>	<b>4.327 (32,5%)</b>	<b>67.873 (31,6%)</b>	<b>1,158</b>	<b>1,122</b>
<b>TOTALE esercizi con vincita di denaro</b>		<b>13.296</b>	<b>214.940</b>	<b>3,559</b>	<b>3,555</b>
<b>N. APPARECCHI</b>	New slot	17.299	263.322	4,629	4,354
	VLT	4.439	56.967	1,188	0,942
	<b>Totale n. apparecchi con vincita di denaro</b>	<b>21.738</b>	<b>320.289</b>	<b>5,817</b>	<b>5,296</b>
	Apparecchi da intrattenimento	7.033	87.036	1,882	1,439

I "Giochi numerici a totalizzatore" includono Eurojackpot, Superenalotto, Win for Life e PlaySix.

Il "Gioco a Base Sportiva" include i Concorsi Pronostici, Big, Scommesse Sportive a quotafissa e Scommesse Virtuali.

Il "Gioco a Base Ippica" include l'Ippica Nazionale, V7 e Ippica in Agenzia.

I dati forniti sono relativi alla distribuzione geografica al 31/12/2017.

Elaborazioni su dati ADM (2018) e Demo.Istat

A livello nazionale, nell'ultimo triennio, si è evidenziata una contrazione dell'offerta dei giochi tradizionali, degli esercizi con apparecchi di divertimento funzionanti e del numero di

apparecchi collocati.

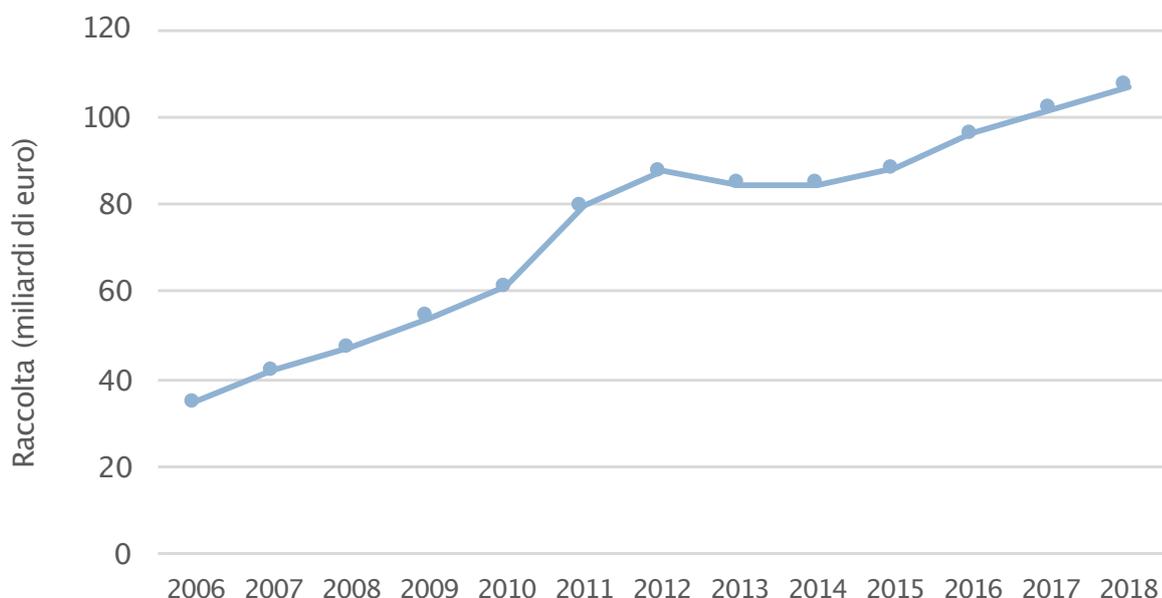
Di contro si registra un aumento della rete dei punti gioco legati alle scommesse sportive e ippiche.

## 1.2 Volumi economici

In Italia nel 2018 la Raccolta da gioco è stata di 106,8 miliardi di euro, di questi 87,9 miliardi sono Vincite (somme vinte dalla collettività dei giocatori) e i rimanenti 18,9 miliardi costituiscono la Spesa (somme perse dalla collettività dei giocatori, al

loro delle somme destinate all'Erario, pari a 10,3 miliardi di euro): dal 2006 al 2018 la Raccolta complessiva è passata da 34,7 a 106,8 miliardi di euro, con un aumento del 207,8%.

Figura 1.1 La raccolta da gioco in Italia dal 2006 al 2018



Elaborazione su dati ADM 2006-2018

I dati territoriali forniti da ADM riguardano solo i giochi distribuiti su rete fisica. Nel 2018 la raccolta derivante dai giochi su rete fisica nella Regione Toscana è stata pari a quasi 5 miliardi di euro, corrispondente al 4,6% della raccolta nazionale. A livello regionale, rispetto al 2016 e al 2017, si registra un lieve incremento nella raccolta da rete fisica, in linea con la tendenza del dato nazionale.

La raccolta per residente nel 2018 ammonta a 1.327 euro nella regione Toscana, superiore al dato nazionale pari a 1.243 euro.

La raccolta in percentuale del reddito disponibile fornisce un'approssimazione della propensione alla spesa per il gioco d'azzardo (UPB, 2018). Nel 2018 nella regione Toscana è stato giocato il 7,02% di tale componente del reddito, senza differenze rilevanti con il dato nazionale (pari al 6,97%).



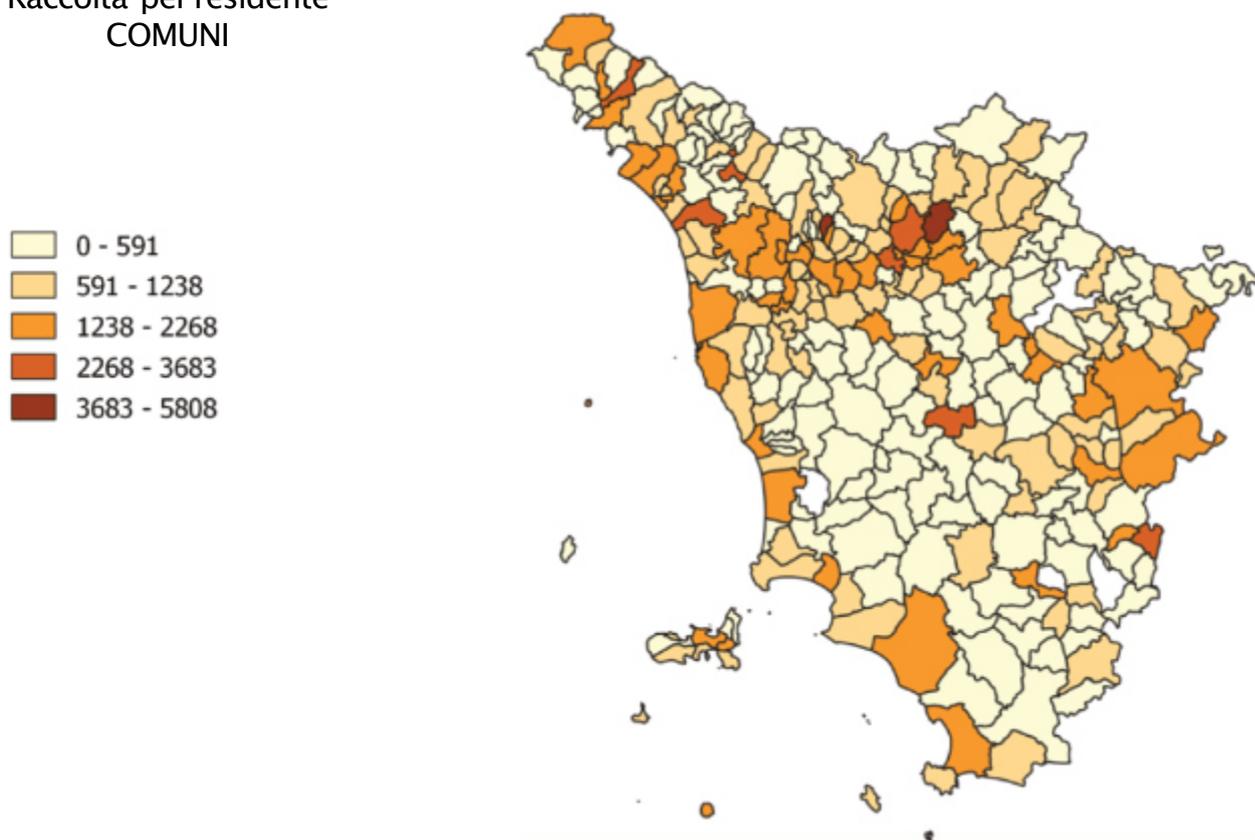
Elaborazioni su dati ADM (2018) e UPB-2018

Nel 2018 (ultima annualità disponibile) il dato della raccolta da giochi distribuiti su rete fisica per residente a livello di ciascuno dei Comuni che compongono la regione Toscana mostra una forte variabilità (Figura 1.2). Gran parte dei Comuni con spesa superiore a 2.268 euro (il limite inferiore del penultimo quintile della distribuzione) si colloca lungo la zona costiera, al confine tra le province di Lucca, Pistoia e Firenze, nonché nell'aretino, mentre quelli che registrano una spesa pro-capite inferiore

a 591 euro (il limite superiore del primo quintile della distribuzione) tendono a concentrarsi nella parte centro e sud-occidentale della regione. I Comuni della regione con la raccolta pro-capite più elevata sono stati Calenzano (provincia di Firenze), con 5.808 euro e Montecatini Terme (Pistoia), con 5.786 euro, seguono Licciana Nardi, Monteriggioni, Prato e Camaiore raccolte tra i 3.000 e i 3.700 euro per residente.

Figura 1.2 La raccolta per residente da giochi onsite: il valore in euro per comune nel 2018

### Raccolta per residente COMUNI



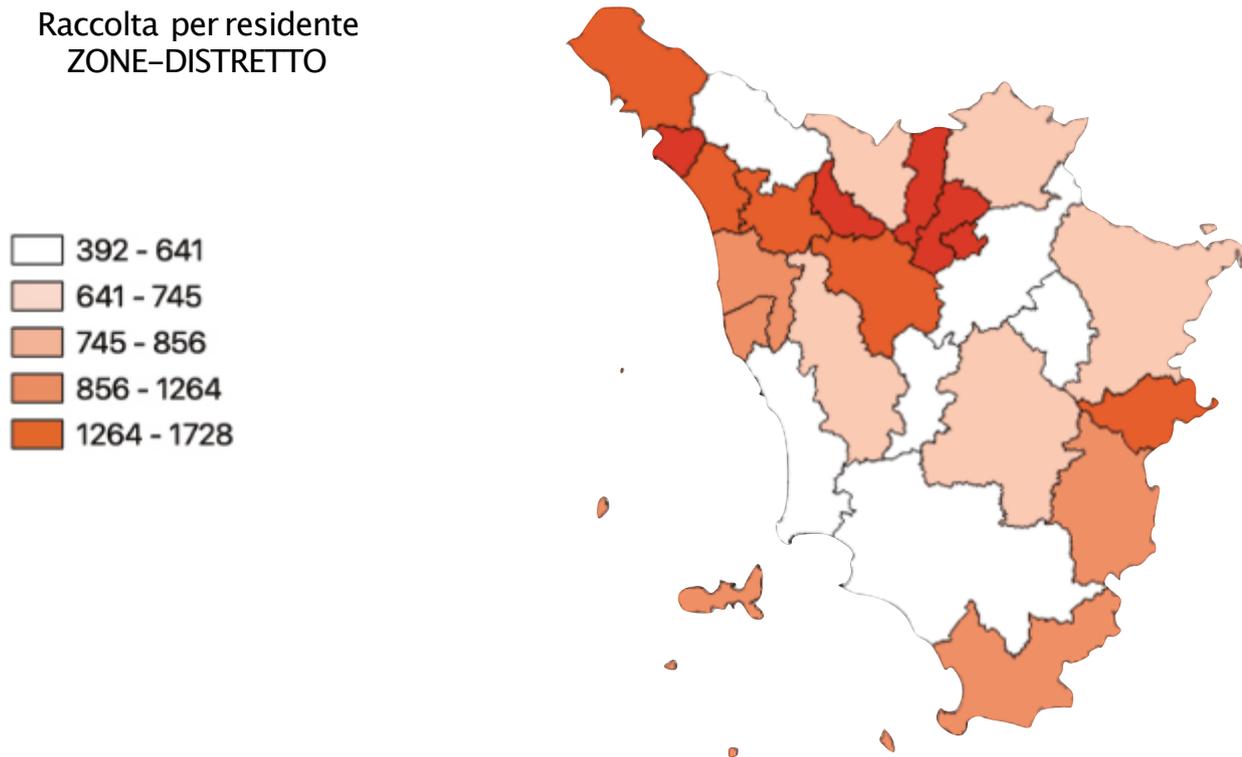
Elaborazione su dati ADM (2018) e Demo.ISTAT

Con una raccolta media pro-capite inferiore a 20 euro si registrano i Comuni di Fosciandora (in provincia di Lucca), e Radicondoli (Siena).

Nel complesso dai giochi distribuiti su rete fisica, è la zona-distretto Fiorentina Nord-Ovest a far

registrare la raccolta per residente più elevata, con 1.727,59 euro, seguono le zone Pratese (1.640,82), Val di Nievole (1.357,42), Apuane (1.341,58) e, infine, Firenze con una raccolta per residente pari a 1.332,13 euro (Figura 1.3 a).

Figura 1.3 La raccolta per residente da giochi onsite: il valore in euro per zona-distretto nel 2018



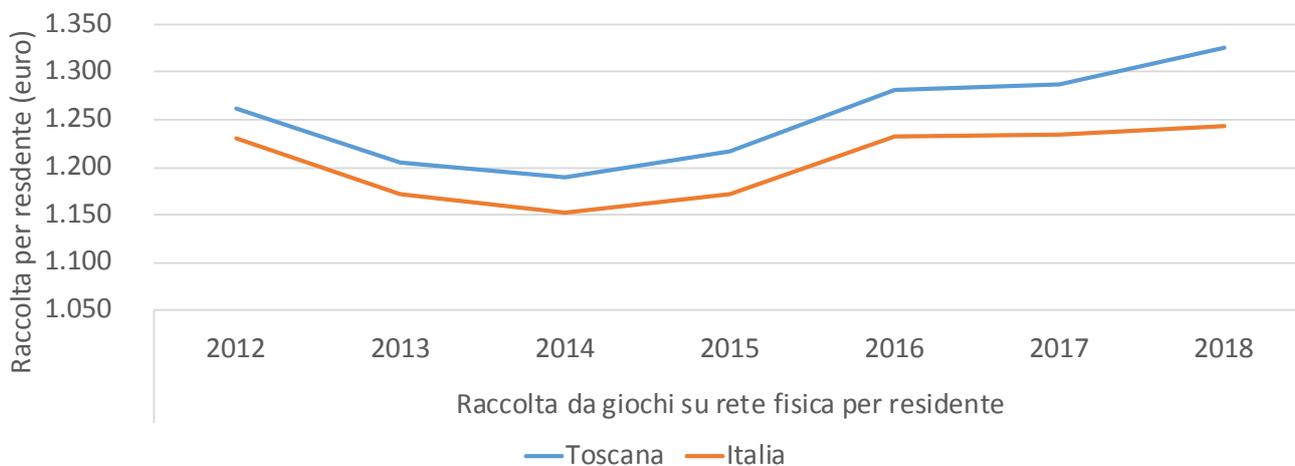
Elaborazione su dati ADM (2018) e Demo.ISTAT

A livello nazionale negli ultimi anni la raccolta pro-capite per i giochi su rete fisica mostra un andamento decrescente dal 2012 al 2014, per aumentare tra il 2014 e il 2016 e stabilizzarsi negli

anni successivi.

Il trend nella regione Toscana è del tutto simile a quello nazionale, con una raccolta per residente leggermente superiore a quella nazionale.

Figura 1.4 La raccolta per residente da giochi onsite: il trend di Toscana e Italia dal 2012 al 2018



Elaborazione su dati ADM (2012-2018) e Demo.ISTAT

## 2. LO STUDIO GAPS 2019 –TOSCANA

### 2.1 Le caratteristiche del campione

Tra tutti quelli raccolti nel corso dello studio, sono stati controllati, considerati validi e analizzati 3.823 questionari. Sul totale dei questionari analizzati, il 48% dei rispondenti è di genere maschile. Il 20% è

rappresentato da persone di età compresa tra i 18 e i 34 anni, il 37% da 35–54enni la restante quota da 55–84enni.

Tabella 2.1 Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fascia di età

	TOTALE	GENERE	
		Maschi	Femmine
18 –24 anni	8,7	9,0	8,4
25 –34 anni	11,8	10,2	13,3
35 –44 anni	16,9	16,4	17,4
45 – 54 anni	19,8	18,0	21,7
55 –64 anni	20,2	20,1	20,4
65 –74 anni	15,2	17,5	13,0
75 –84 anni	7,3	8,8	5,8

GAPS 2019 –Regione Toscana

Per la quasi totalità dei rispondenti (99%) in famiglia si parla la lingua italiana, seguita da quella inglese o tedesca (4%), francese (2%), spagnola o portoghese (1%).

Le persone in possesso di diploma superiore costituiscono il 49% dei rispondenti, quelle con un livello di istruzione superiore sono il 30% e il 15% ha terminato la scuola dell'obbligo; il restante 6% dei rispondenti riferisce nessun titolo di studio/licenza elementare, soprattutto tra le donne (4% tra i maschi; 8% tra le femmine).

La maggior parte dei rispondenti (57%) risulta avere un'occupazione lavorativa e, tra questi, il 54% ha un inquadramento da impiegato, soprattutto tra le donne (44% maschi; 65% femmine), il 24% è operaio, condizione quest'ultima che riguarda prevalentemente gli uomini (27% contro il 20% delle femmine), il 17% è dirigente o quadro, con una netta differenza anche tra i generi: 23% tra gli



GAPS 2019 –Regione Toscana

uomini, 10% tra le donne. Apprendisti e lavoratori a domicilio, costituiscono il restante 5% del campione.

Tabella 2.2 La tipologia dei lavoratori: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

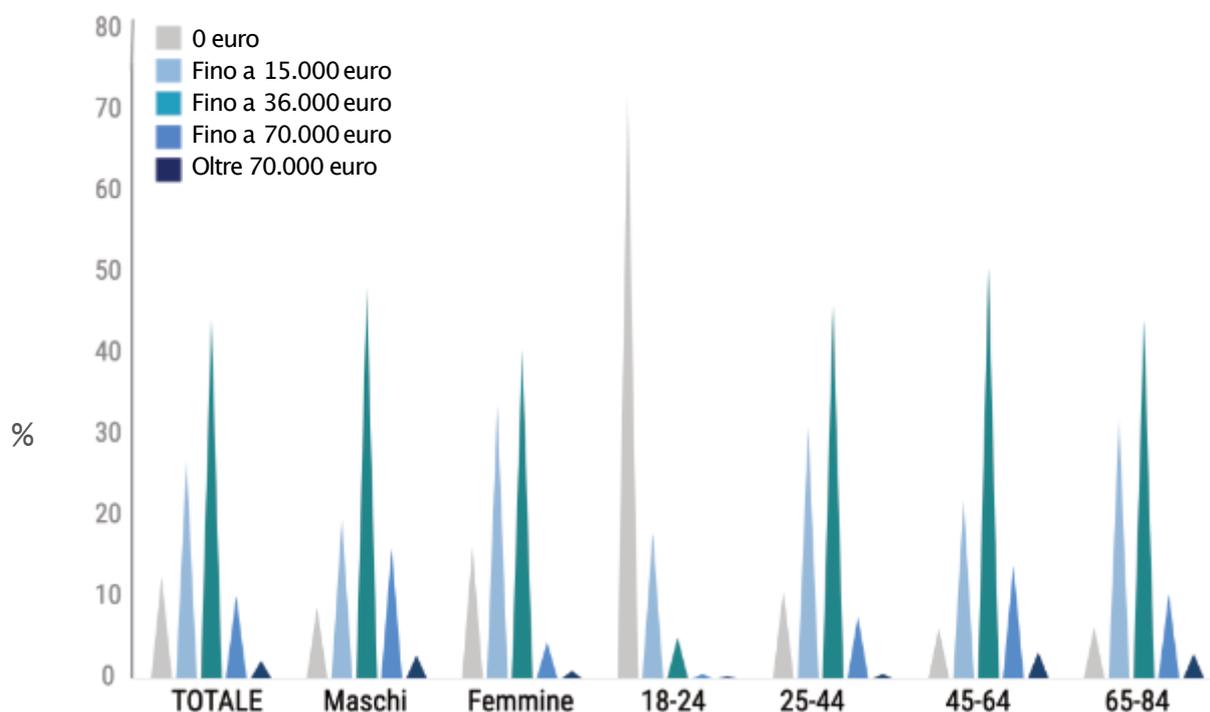
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ (anni)			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Dirigente</b>	6,9	9,5	4,2	0,0	6,5	6,8	36,3
<b>Quadro</b>	9,8	13,2	6,3	3,2	6,7	13,3	7,5
<b>Impiegato</b>	54,2	44,2	65,0	29,3	55,7	55,6	38,3
<b>Operaio</b>	24,0	27,4	20,3	35,7	25,1	22,4	12,8
<b>Apprendista</b>	2,9	3,0	2,8	31,1	3,6	0,2	0,0
<b>Lavoratore a domicilio</b>	2,1	2,8	1,4	0,7	2,5	1,8	5,0

GAPS 2019 - Regione Toscana

L'analisi sui dati di reddito indica che per il 28% il reddito personale (lordo) annuo è inferiore ai 15.000 euro, soprattutto per le donne (35% vs 20% maschi) e per il 13% dei rispondenti è nullo (17% femmine vs 9% maschi). Il 46% dei rispondenti

percepisce dai 15.000 ai 36.000 euro annui e la restante percentuale (13%) riferisce di avere un reddito superiore a 36.000 euro, quote che in entrambi i casi risultano decisamente superiori tra gli uomini (Figura 2.1).

Figura 2.1 Il reddito personale (lordo) annuo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età



GAPS 2019 - Regione Toscana

Il 22% dei rispondenti ha riferito di avere un reddito netto mensile complessivo della famiglia pari o inferiore a 1.400 euro, il 46% tra i 1.800 e i 2.500 euro e per il restante 32% è superiore a 2.500 euro.

Differenze tra i generi si osservano nelle quote di coloro che riferiscono di avere un reddito netto mensile familiare fino a 1.000 euro (soprattutto le donne) e superiore a 2.500 euro (condizione che

caratterizza gli uomini).

Un terzo dei 18-24enni e dei 25-44enni (33%

entrambi) riferisce un reddito familiare inferiore ai 2.500 euro, mentre nella fascia di età 65-84 anni tale quota raggiunge il 47%.

Tabella 2.3 Il reddito familiare netto mensile: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Fino a 1.000 euro</b>	9,5	6,3	12,4	6,3	8,3	7,5	14,4
<b>Fino a 1.400 euro</b>	12,5	11,8	13,2	10,5	12,3	12,9	12,6
<b>Fino a 1.800 euro</b>	15,5	14,9	16,2	15,9	12,4	14,6	20,2
<b>Fino a 2.500 euro</b>	30,3	30,4	30,1	26,0	31,1	31,6	28,4
<b>Fino a 5.000 euro</b>	27,2	30,9	23,8	33,1	29,9	29,4	19,7
<b>Più di 5.000 euro</b>	5,0	5,7	4,3	8,2	6,0	4,0	4,7

GAPS 2019 - Regione Toscana

## 3. LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI

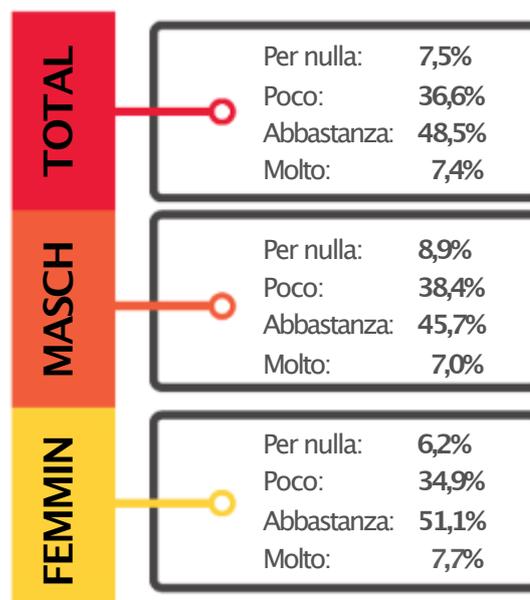
### 3.1 Servizi Sanitari generali

Il 44% dei residenti toscani di età compresa tra i 18 e gli 84 anni riferisce di essere “per niente/poco” informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari.

In particolar modo la scarsa informazione si osserva tra gli uomini (47% maschi vs 41% femmine) e in maniera crescente tra i residenti al diminuire della fascia di età (65% 18–24enni; 48% 25–44enni; 43% 45–64enni; 36% 65–84enni).

Il 48% e il 7% dei rispondenti ritengono di avere rispettivamente “abbastanza” e “molte” informazioni riguardo l’accesso ai Servizi Sanitari, soprattutto tra le donne e nelle fasce di età maggiore.

Sei informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari generali?



GAPS 2019 – Regione Toscana

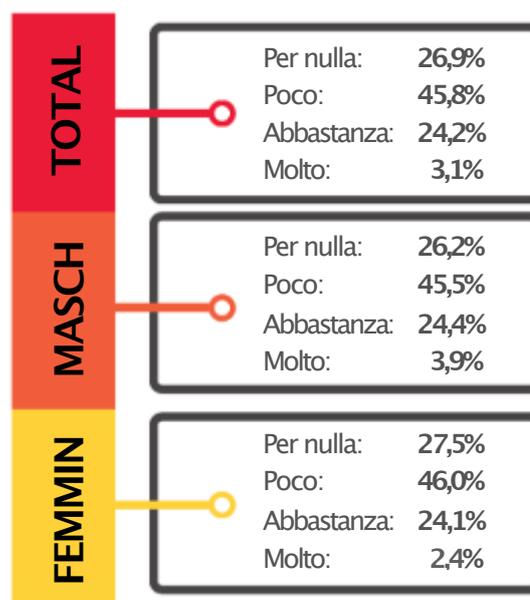
### 3.2 Servizi Sanitari specifici

Stringendo il focus sui Servizi Sanitari specifici per le dipendenze patologiche (SerD), il livello di informazione sembra diminuire, soprattutto tra le rispondenti di genere femminile e i più giovani.

Il 72% degli uomini e il 74% delle donne si dice “per nulla/poco” informato sui Servizi Sanitari per le Dipendenze. Il 18% dei 18–24enni riferisce di essere “abbastanza/molto” informato rispetto al 23% dei 25–44enni e al 27% dei 45–64enni. I più informati continuano a essere i soggetti appartenenti alle fasce di età maggiore: il 35% dei 65–84enni dice “abbastanza/molto” informato relativamente all’accesso a queste tipologie di Servizi.

In Tabella 3.1 il dettaglio di distribuzione, sul dato nazionale e regionale, per genere e fasce di età.

Sei informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari specifici?



GAPS 2019 – Regione Toscana

Tabella 3.1 Il livello di informazione sulle modalità di accesso ai servizi, generali e dedicati alle dipendenze patologiche, offerti dall'Azienda Sanitaria: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

		ITALIA (2017)		REGIONE TOSCANA					
		TOTALE	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
				Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Servizi Sanitari</b>	Per nulla	8,2	7,5	8,9	6,2	14,9	8,5	6,8	5,6
	Poco	41,8	36,6	38,4	34,9	50,0	39,8	35,7	30,7
	Abbastanza	43,2	48,5	45,7	51,1	32,5	45,0	48,7	56,5
	Molto	6,9	7,4	7,0	7,7	2,5	6,7	8,8	7,3
<b>Servizi Sanitari nell'ambito delle dipendenze patologiche</b>	Per nulla	22,2	26,9	26,2	27,5	30,2	28,2	27,1	24,5
	Poco	48,8	45,8	45,5	46,0	52,1	48,4	46,0	40,7
	Abbastanza	25,4	24,2	24,4	24,1	15,5	20,5	23,9	31,0
	Molto	3,6	3,1	3,9	2,4	2,2	2,9	3,1	3,8

GAPS 2019 - Regione Toscana; IPSAD®2017

Ancora minore, a livello regionale, il livello di conoscenza relativo ad altri servizi o attività specifiche per il supporto alle persone con problemi di dipendenza.

Tabella 3.2 Il livello di conoscenza dei diversi servizi per la cura delle dipendenze patologiche presenti sul territorio: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

		ITALIA (2017)		REGIONE TOSCANA					
		TOTALE	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
				Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Servizi per le Dipendenze patologiche (SerD)</b>	Sostanze legali	20,0	29,0	28,4	29,7	27,2	29,6	30,4	26,8
	Sostanze illegali	18,0	34,5	32,9	36,0	39,1	37,1	34,8	29,4
	Gioco d'Azzardo	14,3	16,4	16,1	16,7	21,5	16,9	17,8	12,0
	Non so	73,0	62,3	64,0	60,6	61,0	61,3	62,1	64,1
<b>Servizi di strada/ unità mobili</b>	Sostanze legali	9,9	5,1	5,2	4,9	8,3	6,1	3,6	5,0
	Sostanze illegali	10,8	5,7	5,4	6,0	11,2	6,2	4,5	5,1
	Gioco d'Azzardo	2,8	1,2	1,2	1,2	2,3	0,9	1,1	1,3
	Non so	85,8	92,6	92,9	92,3	87,3	91,5	94,4	93,0
<b>Centro di salute mentale</b>	Sostanze legali	26,3	19,6	16,7	22,5	17,8	17,8	20,3	21,8
	Sostanze illegali	23,5	20,3	17,7	22,9	19,1	19,6	21,5	20,0
	Gioco d'Azzardo	13,7	11,8	10,4	13,2	13,3	14,4	11,5	8,6
	Non so	67,5	73,8	77,0	70,8	75,8	76,2	73,1	71,4
<b>Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza</b>	Sostanze legali	19,0	12,8	10,2	15,4	13,5	12,3	13,7	11,5
	Sostanze illegali	15,8	13,2	9,5	16,7	14,4	14,9	12,4	11,6
	Gioco d'Azzardo	8,1	5,8	4,4	7,1	7,6	6,9	5,6	4,0
	Non so	78,2	84,1	87,9	80,4	84,2	84,6	83,6	84,3
<b>Servizio psichiatrico di diagnosi e cura</b>	Sostanze legali	22,7	19,0	16,6	21,3	17,8	18,5	19,0	20,0
	Sostanze illegali	20,7	19,0	16,9	21,1	21,6	20,1	19,5	15,8
	Gioco d'Azzardo	12,1	11,9	10,6	13,2	15,8	15,4	10,9	7,7
	Non so	73,3	76,3	78,8	73,9	75,1	77,3	75,6	76,6
<b>Comunità terapeutiche accreditate</b>	Sostanze legali	19,5	12,8	12,7	12,8	16,9	12,5	12,4	12,0
	Sostanze illegali	21,5	17,3	17,0	17,6	18,3	17,4	17,7	15,9
	Gioco d'Azzardo	9,7	6,9	6,3	7,5	10,5	8,7	6,8	3,6
	Non so	74,1	80,3	80,4	80,2	79,0	80,7	80,1	81,0
<b>Servizi sociali degli Enti locali</b>	Sostanze legali	23,0	17,6	16,6	18,6	20,4	16,1	17,8	18,3
	Sostanze illegali	18,6	17,5	16,7	18,3	24,6	16,8	17,4	16,1
	Gioco d'Azzardo	12,6	9,6	9,4	9,9	14,9	10,2	9,8	7,0
	Non so	73,5	77,9	79,2	76,7	72,5	81,0	78,0	76,0
<b>Associazioni dei volontari</b>	Sostanze legali	26,7	17,7	17,0	18,3	23,1	15,7	17,8	18,3
	Sostanze illegali	21,3	14,9	14,7	15,0	23,7	15,1	14,6	12,0
	Gioco d'Azzardo	15,0	9,5	8,7	10,3	15,1	9,7	9,4	7,2
	Non so	69,7	78,9	78,6	79,2	72,3	80,6	79,5	78,1

GAPS 2019 - Regione Toscana; IPSAD®2017

## 4. GIOCO D'AZZARDO

### 4.1 Disponibilità, percezione del rischio, opinioni e credenze

Il 54% della popolazione toscana ha riferito di abitare nei pressi di un luogo dove poter giocare d'azzardo raggiungibile a piedi in meno di 5 minuti, il 27% impiegando da 5 a 10 minuti e il 19% a più di 10 minuti. Rispetto, invece, alla distanza dal luogo di lavoro o di studio, il 50% può raggiungere a piedi un esercizio di gioco in meno di 5 minuti, il 27% in 5-10minuti e il 23% in più di 10 minuti.

Ai rispondenti è stato chiesto quanto tempo sarebbero disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove poter giocare e il 92% del campione ha risposto "meno di 10 minuti", mentre il 2% impiegherebbe oltre 30 minuti, soprattutto tra le donne (1,5% maschi, 2,6% femmine).

Tabella 4.1: La distanza da un luogo di gioco da casa e dal luogo di lavoro/studio: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

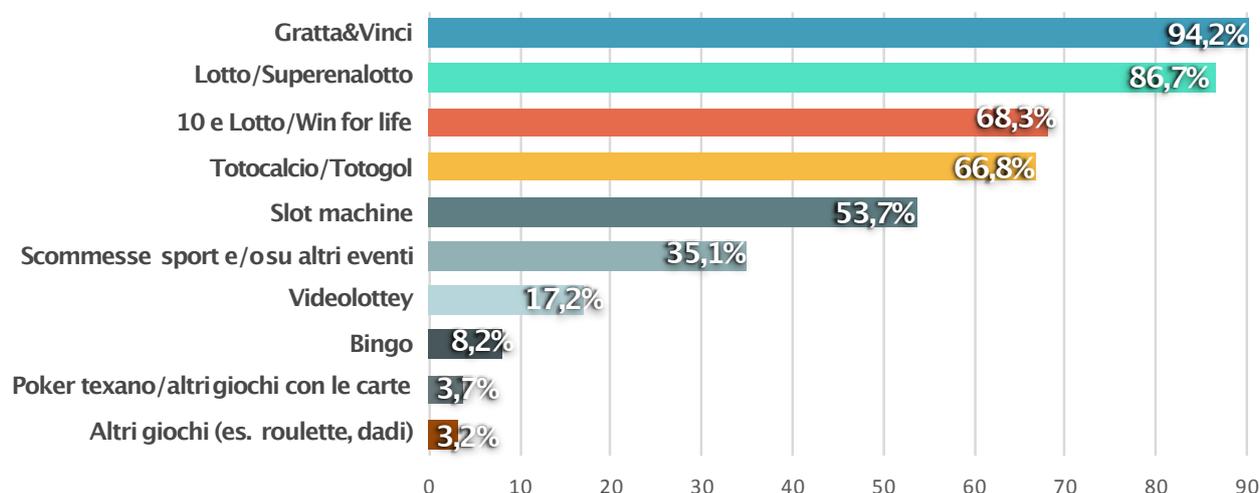
		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Da casa</b>	Meno di 5 minuti	53,6	53,6	53,6	48,0	62,3	53,0	46,6
	5-10minuti	27,3	27,1	27,5	29,7	22,8	26,8	32,2
	Più di 10 minuti	19,1	19,3	18,9	22,3	14,9	20,2	21,2
<b>Dal luogo di lavoro/ studio</b>	Meno di 5 minuti	50,4	49,1	51,8	42,9	56,6	48,0	39,5
	5-10minuti	27,1	28,7	25,4	28,8	24,1	29,1	29,7
	Più di 10 minuti	22,5	22,2	22,8	28,2	19,4	22,9	30,7
<b>Tempo disposti a impiegare</b>	Meno di 10 minuti	92,1	91,1	93,1	92,3	92,7	93,4	88,5
	10-30minuti	5,9	7,5	4,3	6,5	5,3	4,3	9,8
	Più di 30 minuti	2,0	1,5	2,6	1,2	2,1	2,4	1,7

GAPS 2019 - Regione Toscana

Nei luoghi di gioco facilmente raggiungibili, i Gratta&Vinci sono i giochi più frequentemente disponibili, seguiti da Lotto/Superenalotto, 10 e

Lotto/Win for Life, Totocalcio/Totogol, slot machine e dalle scommesse.

Figura 4.1: I giochi disponibili nel luogo di gioco più vicino



GAPS 2019 - Regione Toscana

Il 13% e l'8% della popolazione toscana, soprattutto maschile, sono a conoscenza delle regolamentazioni approvate rispettivamente dalla

propria Regione e dal proprio Comune di residenza per la limitazione del gioco d'azzardo.

Tabella 4.2: La conoscenza di regolamentazioni approvate da Regione/ Comune per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

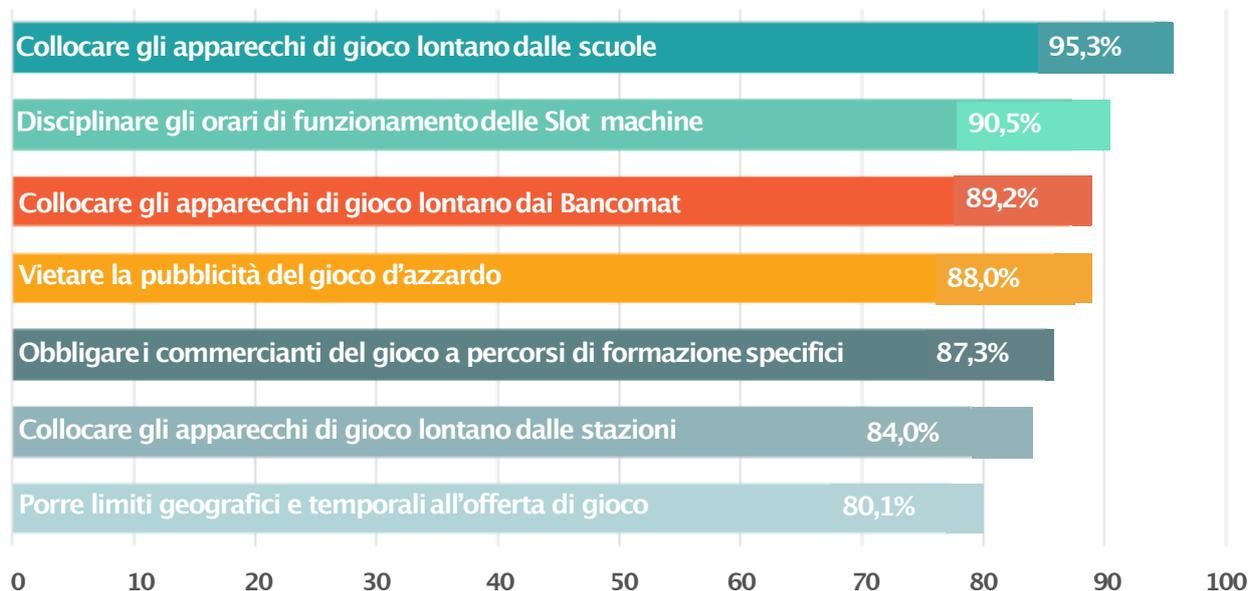
	ITALIA (2017)	REGIONE TOSCANA						
		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Regione</b>	n.a.	13,0	15,5	10,5	7,9	12,0	14,2	13,8
<b>Comune</b>	14,6	8,1	9,3	7,0	2,9	6,4	9,3	9,7

GAPS 2019 - Regione Toscana; IPSAD®2017

La quasi totalità della popolazione toscana (95%) riferisce di essere "Molto/Abbastanza d'accordo" con la decisione di porre gli apparecchi di gioco a debita distanza dalle scuole, circa il 90% con la regolamentazione degli orari di funzionamento delle Slot machine, il divieto a pubblicizzare il gioco,

e/o con la decisione di collocare gli apparecchi di gioco lontano da Bancomat. Circa 4 persone su 5 sono d'accordo nel collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano da stazioni e/o nel porre limiti spaziali e temporali all'offerta di gioco d'azzardo.

Figura 4.2: Le opinioni dei rispondenti rispetto alla regolamentazione del gioco d'azzardo



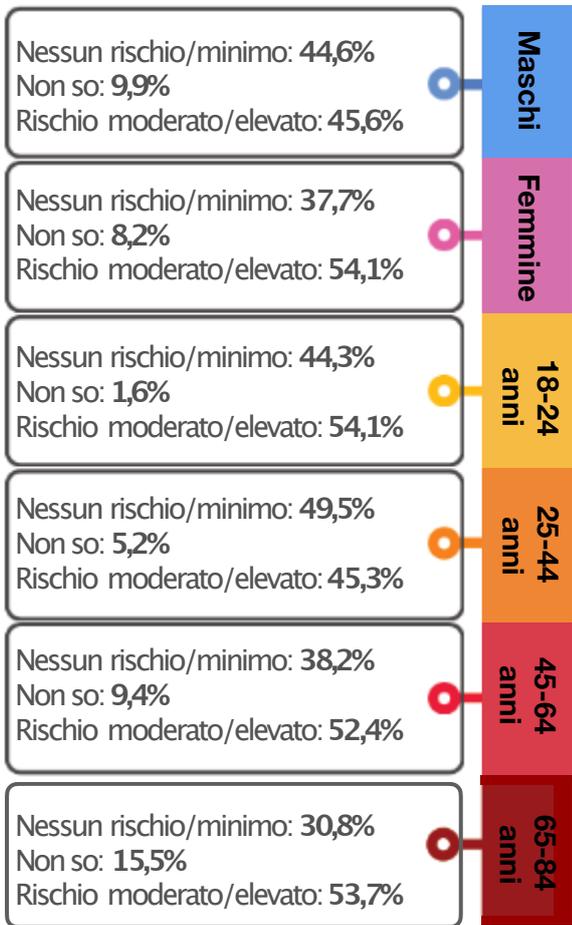
GAPS 2019 - Regione Toscana

Il 50% dei rispondenti ritiene che giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana sia "Molto/Moderatamente" rischioso, percentuale che raggiunge l'88% in riferimento al gioco ripetuto più di una volta alla settimana. Tra gli uomini e tra i più

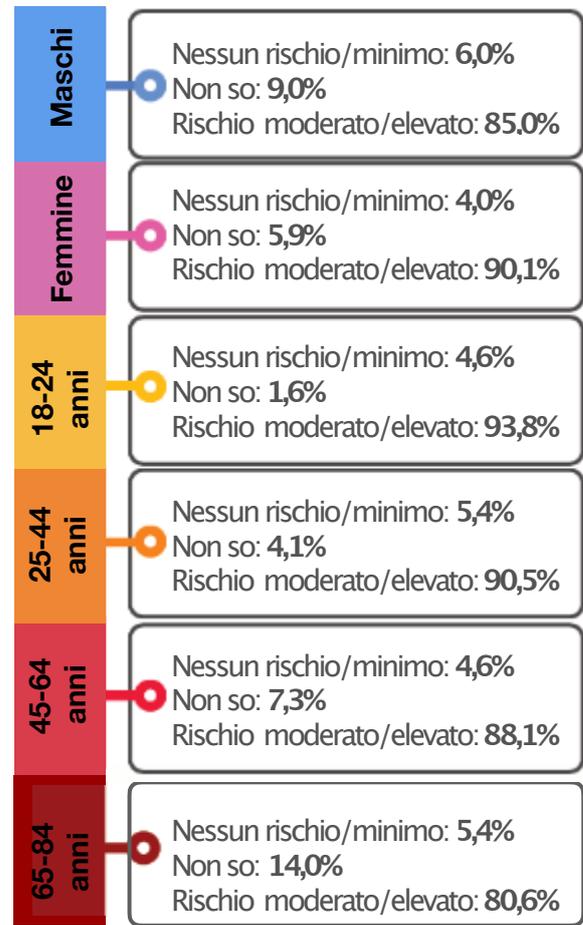
giovani, sono minori le quote di quanti ritengono che giocare d'azzardo sia "Molto/Moderatamente rischioso". Il 7-9% del campione non sa definire il grado di rischio, soprattutto tra i 65-84enni.

Figura 4.3: Il rischio percepito nel giocare meno o più di una volta alla settimana: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

**GIOCARE MENO DI UNA VOLTA A SETTIMANA**



**GIOCARE PIÙ DI UNA VOLTA A SETTIMANA**

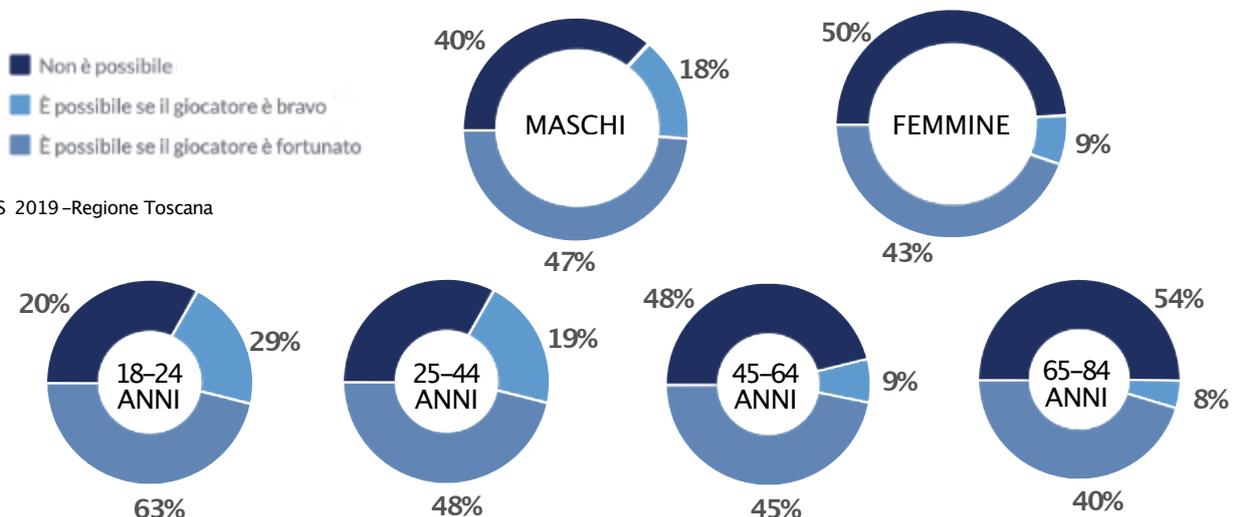


GAPS 2019 - Regione Toscana

Il 45% della popolazione regionale, soprattutto quella di genere femminile (50%) e quella di età maggiore (54% tra i 65-84enni), ritiene sia impossibile diventare ricchi giocando d'azzardo,

per il 46% invece, potrebbe essere fonte di ricchezza se il giocatore è fortunato e per il 13% se è bravo, in percentuali superiori tra gli uomini e i soggetti più giovani.

Figura 4.4: È possibile arricchirsi col gioco d'azzardo? Distribuzione percentuale per genere e fascia di età



GAPS 2019 - Regione Toscana

Il 37% dei rispondenti ritiene che l'abilità del giocatore con incida sull'esito di alcun gioco d'azzardo, con percentuali maggiori tra le donne (41% vs 33% maschi) e i più anziani (42% tra i 65-84enni). L'abilità del giocatore è rilevante per il

48% dei soggetti nel Poker texano/altri giochi con le carte, per il 36% nelle scommesse sportive, soprattutto tra gli uomini (41%) e tra i più giovani (54% tra i 18-24enni) e per il 20% nelle scommesse su altri eventi (non sportivi).

Tabella 4.3: Quanto è importante l'abilità del giocatore? Percentuali per tipo di gioco, per genere e per fascia di età

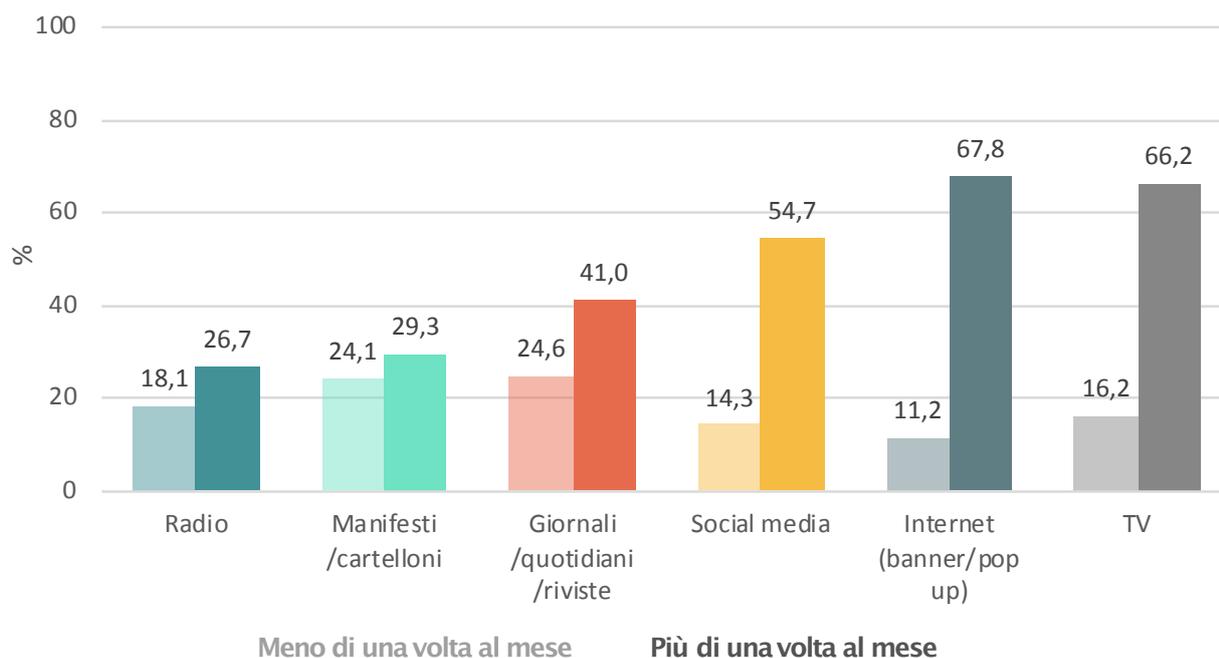
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
In nessuno gioco	37,0	32,7	41,1	17,2	32,2	41,1	42,4
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	0,8	0,9	0,7	1,4	0,8	0,9	0,6
Lotto/Superenalotto	2,5	1,7	3,2	1,3	1,9	2,5	3,2
Totocalcio/Totogol/Scommesse	36,2	40,8	31,6	53,9	35,4	33,9	35,0
Scommesse su altri eventi	20,2	23,0	17,5	32,0	23,4	18,9	14,6
Bingo	1,5	1,0	1,9	3,1	1,6	0,7	2,0
Slot Machine	1,4	1,4	1,5	4,6	1,3	1,1	1,2
Videolottery	0,3	0,3	0,3	1,1	0,3	0,2	0,2
Poker Texano/Altri giochi con le	48,3	51,5	45,1	72,1	58,8	43,3	36,0
Altri giochi	4,0	4,5	3,5	5,5	5,1	3,7	2,5
Scommesse virtuali	4,9	5,7	4,1	15,8	6,7	2,9	2,3

GAPS 2019 - Regione Toscana

Oltre la metà della popolazione toscana, in particolare quella di genere maschile, riferisce di aver visto/sentito più volte al mese spot pubblicitari

riguardanti il gioco d'azzardo, soprattutto alla televisione, online e sui social media.

Figura 4.5: L'esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi secondo la tipologia di canale: percentuali\* per frequenza nel mese



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

GAPS 2019 - Regione Toscana

## 4.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

Il 69% della popolazione regionale di età compresa tra i 18 e gli 84 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, con una prevalenza che risulta superiore a quella nazionale (62%) e il 38% lo ha fatto nei dodici mesi precedenti alla rilevazione,

prevalenza che anche in questo caso risulta superiore alla media nazionale (41%). La pratica del gioco d'azzardo risulta maggiormente diffusa tra le persone di genere maschile e tra quelle più giovani.

Tabella 4.4: Prevalenze di gioco d'azzardo per genere e fascia di età

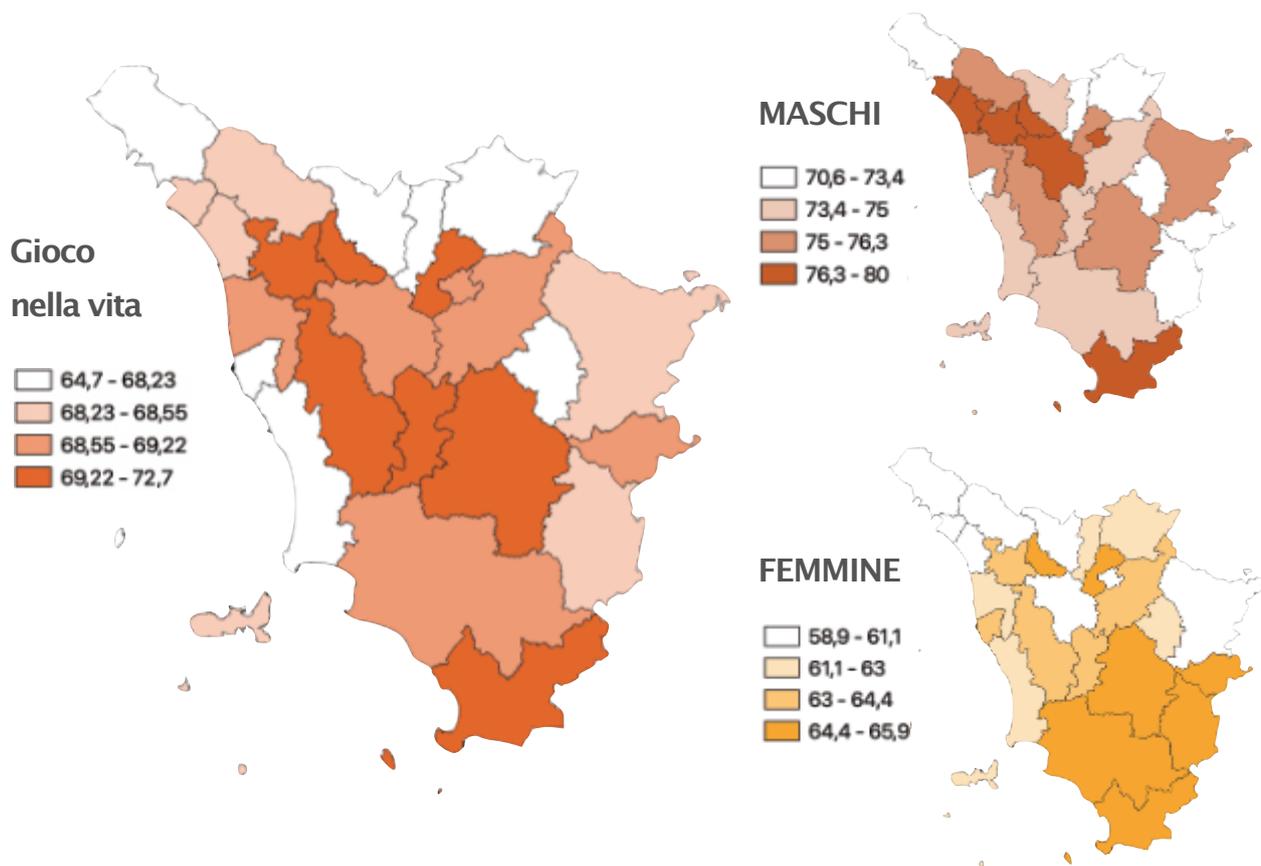
	ITALIA (2017)	REGIONE TOSCANA				
	TOTALE	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	18-44	45-84
<b>Nella vita</b>	62,4	68,6	75,5	62,3	77,7	63,5
<b>Nell'ultimo anno</b>	41,4	38,3	44,4	32,6	45,5	34,2

GAPS 2019 - Regione Toscana; IPSAD®2017

A livello territoriale la distribuzione delle prevalenze di gioco varia: relativamente al gioco nel corso della vita le percentuali più elevate si registrano nel distretto di Colline dell'Albenga (73%), per il gioco

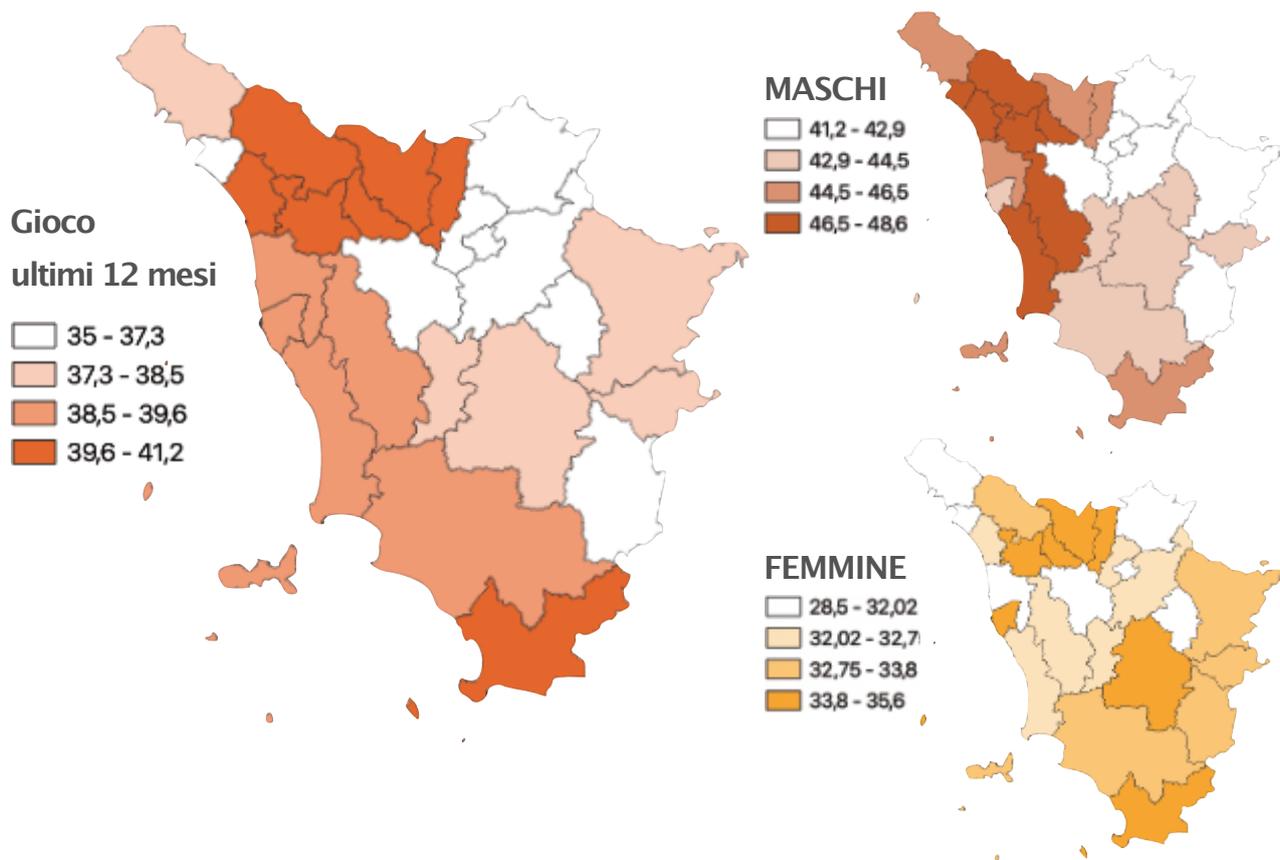
negli ultimi 12 mesi in quello di Val di Nievole (41%), come mostrato nelle Figure 4.6 e 4.7, anche in relazione ai generi.

Figura 4.6: Prevalenza di gioco d'azzardo nella vita, per zona-distretto e per genere



GAPS 2019 - Regione Toscana; IPSAD®2017

Figura 4.7: Prevalenza di gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per zona-distretto e per genere

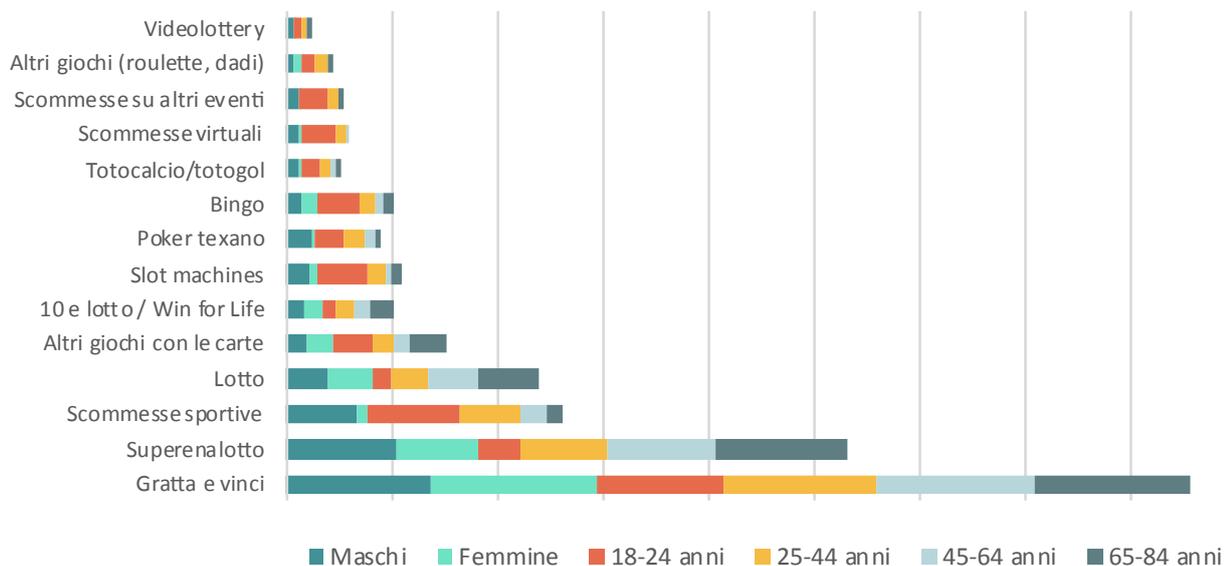


GAPS 2019 - Regione Toscana

Il gioco maggiormente praticato nel corso dei 12 mesi, soprattutto dalle donne e nelle fasce di età maggiore, è stato il Gratta&Vinci (72%); seguono il Superenalotto (47%), preferito dagli uomini e dai

65-84enni, le scommesse sportive, ampiamente preferite dal genere maschile e dai più giovani e il Lotto, soprattutto tra le fasce di età maggiore.

Figura 4.8: Proporzione dei giochi d'azzardo più giocati negli ultimi 12 mesi, per genere e fascia di età



GAPS 2019 - Regione Toscana

Tra coloro che hanno giocato nell'ultimo anno, il 69% non ha speso soldi negli ultimi 30 giorni, il 24%

ha speso non più di 10 euro, mentre per il 7% dei soggetti la spesa è stata di oltre 10 euro.

Tabella 4.5: La spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni da chi ha giocato nell'ultimo anno: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	REGIONE TOSCANA						
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>0 euro</b>	68,9	64,2	77,0	79,3	71,3	70,4	59,1
<b>1-10 euro</b>	24,0	26,3	20,1	14,9	20,4	23,3	33,6
<b>11-90 euro</b>	5,8	7,4	2,9	4,8	6,9	5,6	4,9
<b>91-500 euro</b>	1,0	1,6	-	1,1	0,6	0,6	2,4
<b>501 euro o più</b>	0,3	0,4	-	-	0,9	-	-

GAPS 2019 - Regione Toscana

Il 37% dei giocatori toscani riferisce che il bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo nell'anno risulta "in pari" (né perdite né guadagni), soprattutto tra le donne (48%; maschi 29%), mentre oltre la metà dei giocatori (55%) è "in rosso", ha cioè perso denaro giocando, in particolar modo gli uomini (61%) e i giocatori di 45-64anni(59%).

Tra i giocatori che hanno perso soldi giocando ("in rosso") l'86% ha perso meno di 50 euro, mentre l'8% ha perso più di 100 euro.

Tra i giocatori che hanno riferito di essere complessivamente in attivo con il gioco in denaro nell'ultimo anno, il 54% lo è per cifre inferiori a 50

euro, il 5% per somme di denaro oltre i 500 euro.

Il metodo di pagamento più utilizzato per giocare d'azzardo è quello in contanti (90%), soprattutto le donne (98%; maschi 86%), mentre 1 giocatore su 8 utilizza carte di credito o bonifici (maschi 18%; femmine 4%).

Il 14% di coloro che usano le carte di credito per giocare d'azzardo riferisce che tale modalità di pagamento fa aumentare la cifra spesa nel gioco, soprattutto gli uomini (17%; femmine 6%) mentre per l'83% la disponibilità di carta di credito o bonifico non influenza la cifra da spendere.

Tabella 4.6: La modalità di pagamento di chi ha giocato nell'ultimo anno: percentuali per genere e fascia di età

	REGIONE TOSCANA						
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Carta di credito</b>	12,1	17,5	3,8	8,9	19,9	8,6	4,1
<b>Bonifico</b>	0,5	0,9	-	-	1,1	0,3	-
<b>Contanti</b>	90,3	85,5	97,7	93,7	85,0	91,8	96,6

GAPS 2019 - Regione Toscana

### 4.3 Il gioco onsite

I giochi d'azzardo onsite, quelli cioè che si possono fare recandosi presso ricevitorie, sale scommessa, edicole, bar o autogrill, sono stati praticati nella vita dal 65% della popolazione regionale e dal 36% nei

dodici mesi precedenti alla rilevazione, evidenziando per il genere maschile e per i giovani adulti 18-44enni una maggiore attrazione.

Tabella 4.7: Prevalenze gioco d'azzardo onsite per genere e fascia di età

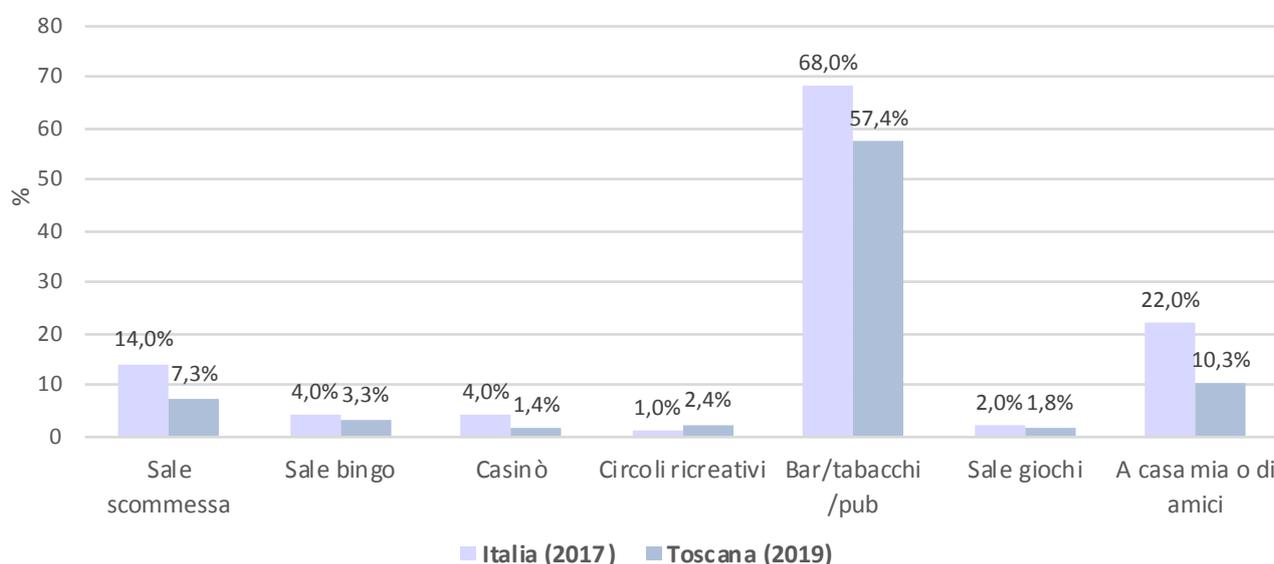
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
<b>Nella vita</b>	65,0	70,8	59,5	73,1	60,3
<b>Nell'ultimo anno</b>	36,4	42,0	31,3	42,4	33,0

GAPS 2019 - Regione Toscana

Il 57% dei giocatori onsite si reca presso bar/tabacchi/ricevitorie per giocare d'azzardo, soprattutto le persone di 45-64anni (62%); il 10% gioca presso abitazioni private e il 7% presso sale scommessa, quote che risultano nettamente

superiori tra gli uomini e i più giovani. Poco più del 3% si reca presso le sale Bingo per giocare, in questo caso frequentate soprattutto dai 18-24enni (11%).

Figura 4.9: I luoghi di gioco frequentati nell'ultimo anno dai giocatori onsite: percentuali in Italia (2017) e in Toscana (2018)



GAPS 2019 - Regione Toscana; IPSAD®2017

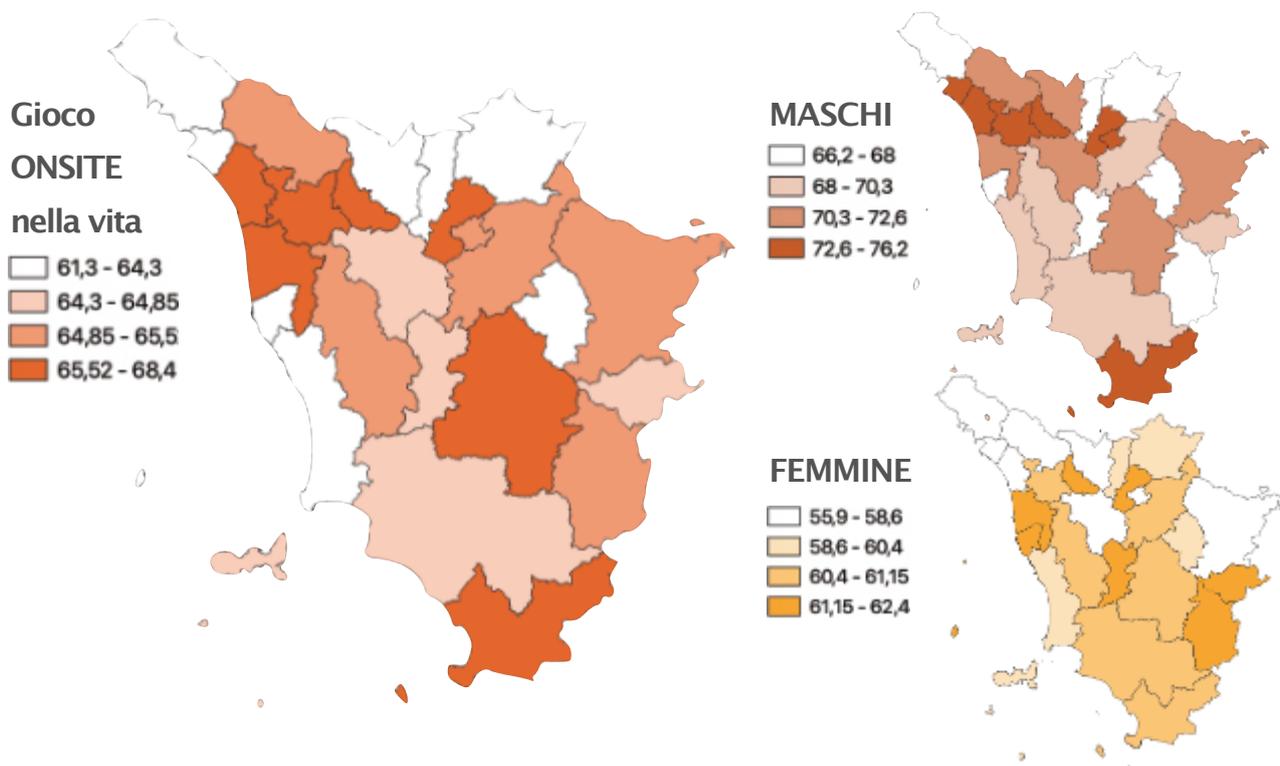
Tra coloro che hanno giocato d'azzardo onsite nell'ultimo anno, il 95% riferisce che negli ultimi 30 giorni ha giocato non più di 30 minuti. Sono il 3% coloro che hanno giocato in media almeno un'ora e il 2% riferisce di averla superata.

I giochi più frequentemente praticati nei luoghi fisici del gioco sono Gratta&Vinci, giocati dal 75% di coloro che riferiscono di aver giocato onsite nell'ultimo anno, Superenalotto (48%), Lotto (21%) e scommesse sportive (19%).

A livello territoriale la distribuzione delle prevalenze di gioco praticato onsite è mostrata in Figura 4.10 e 4.11, anche in relazione ai generi, con Colline

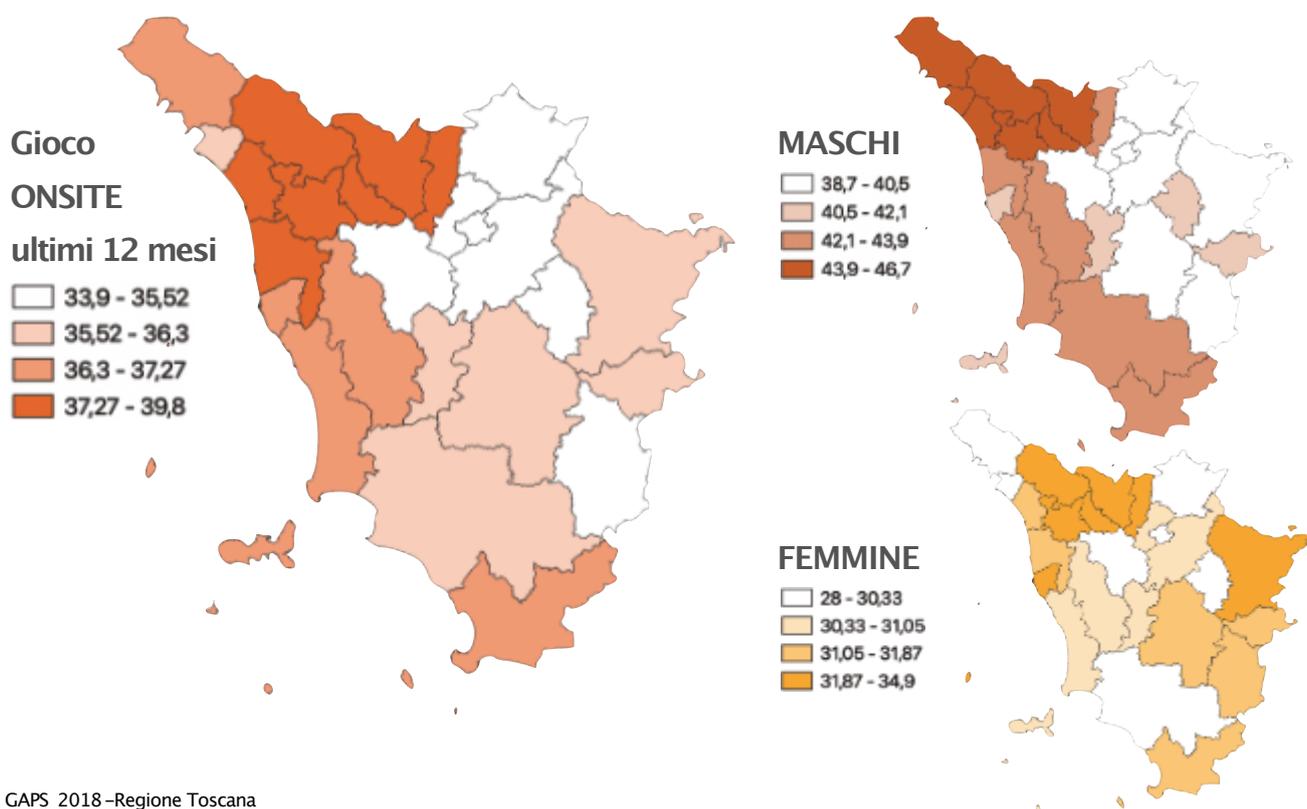
dell'Albenga in testa per il gioco onsite riferito nella vita e Val di Nievole per il gioco negli ultimi 12 mesi.

Figura 4.10: Prevalenze di gioco d'azzardoONSITE nella vita, per zona-distrettoe per genere



GAPS 2019 - Regione Toscana

Figura 4.11: Prevalenza di gioco d'azzardoONSITE negli ultimi 12 mesi, per zona-distrettoe per genere



GAPS 2018 - Regione Toscana

## 4.4 Il gioco online

Il 9% dei residenti nella regione Toscana 18–84enni ha giocato d'azzardo online almeno una volta nella vita e il 6% lo ha fatto durante l'anno, con una

maggiore diffusione di questo comportamento di gioco tra gli uomini e i più giovani.

Tabella 4.8: Prevalenze gioco d'azzardo online per genere e fascia di età

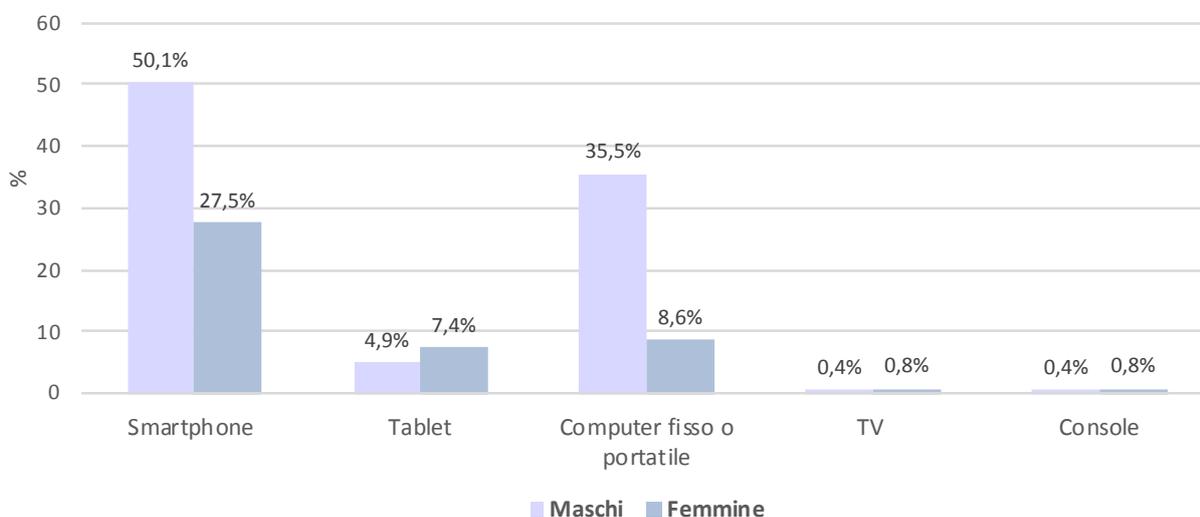
	ITALIA (2017)	REGIONE TOSCANA				
		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	18–44	45–84
<b>Nella vita</b>	n.a.	8,9	13,7	4,4	13,3	6,4
<b>Nell'ultimo anno</b>	3,5	5,5	8,8	2,4	8,9	3,6

GAPS 2019 – Regione Toscana; IPSAD®2017

Tra questi giocatori toscani, il device più utilizzato per giocare d'azzardo online è stato lo smartphone (45%), soprattutto dagli uomini (maschi: 50%; femmine: 28%), segue il computer fisso o portatile

(30%), anche in questo caso preferito dagli uomini (maschi: 36%; femmine: 9%), mentre il 6% ha usato il tablet (maschi: 5%; femmine: 7%).

Figura 4.12: I device usati per giocare online nell'ultimo anno: percentuali per genere



GAPS 2019 – Regione Toscana

Il 56% dei giocatori d'azzardo online gioca prevalentemente a casa propria, il 6% a casa di amici, l'11% gioca a scuola o al lavoro, il 5% sui mezzi pubblici.

Se l'80% dei giocatori online non gioca mai per più di due ore di fila, il 5% riferisce di aver giocato in sessioni di oltre 2 ore per 20 o più volte.

Casa propria	56%
Casa di amici	6%
Scuola/lavoro	11%
Luoghi pubblici chiusi	3%
Luoghi pubblici aperti	5%
Mezzi di trasporto	5%

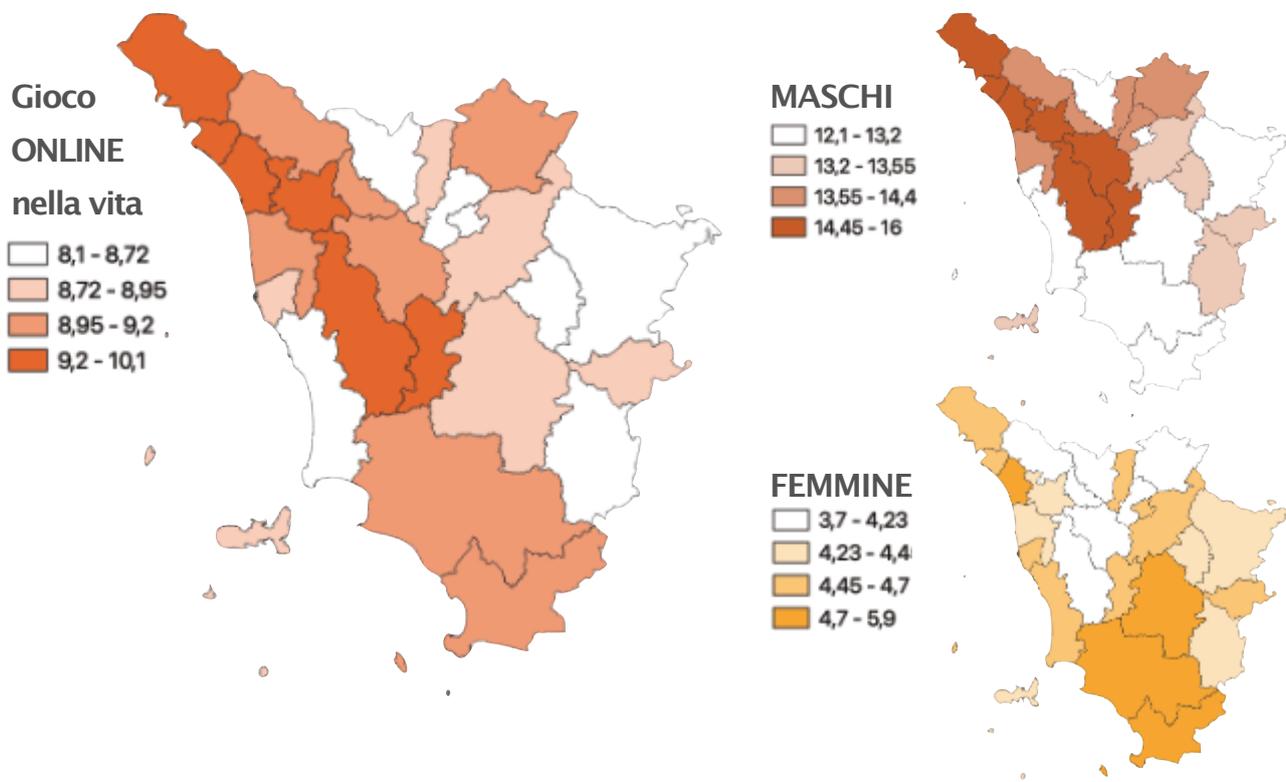


GAPS 2019 – Regione Toscana

La distribuzione distrettuale del gioco praticato online vede la zona-distretto Apuane in testa, soprattutto tra i giocatori di genere maschile, sia

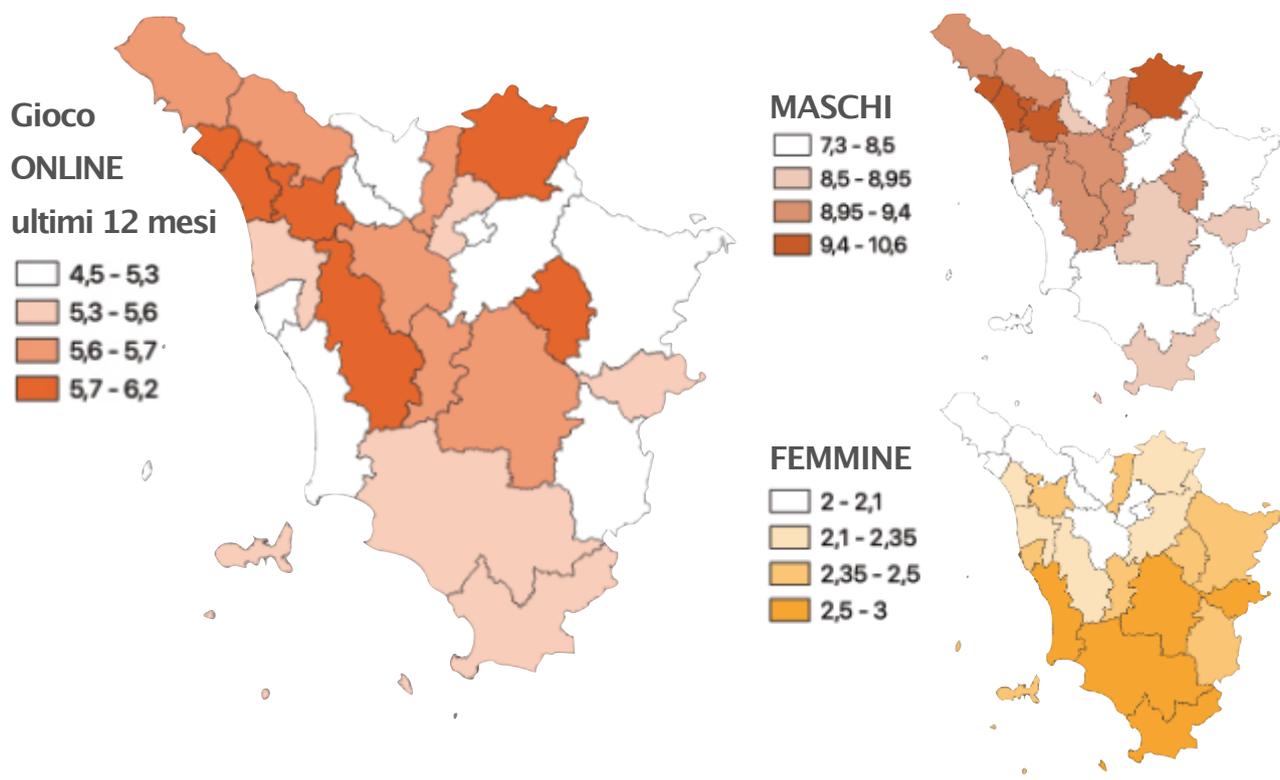
per quanto concerne il gioco nella vita sia nel caso del gioco riferito negli ultimi 12 mesi.

Figura 4.13: Prevalenze di gioco d'azzardo ONLINE nella vita, per zona-distretto e per genere



GAPS 2019 - Regione Toscana

Figura 4.14: Prevalenza di gioco d'azzardo ONLINE negli ultimi 12 mesi, per zona-distretto e per genere



GAPS 2019 - Regione Toscana

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

Sulla base delle risposte fornite al test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index – Ferris & Wynne, 2001a; b)<sup>1</sup> fornite da coloro che hanno giocato d'azzardo durante l'anno, per la maggioranza dei giocatori toscani (85%) si rileva un

comportamento di gioco definibile “non a rischio”, per l'11% è “a rischio minimo”, per il restante 4% “a rischio moderato/severo”: nel complesso a livello regionale circa 1 giocatore ogni 7 risulta a rischio.

Tabella 4.9: I profili di rischio di chi ha giocato durante l'anno: distribuzione percentuale

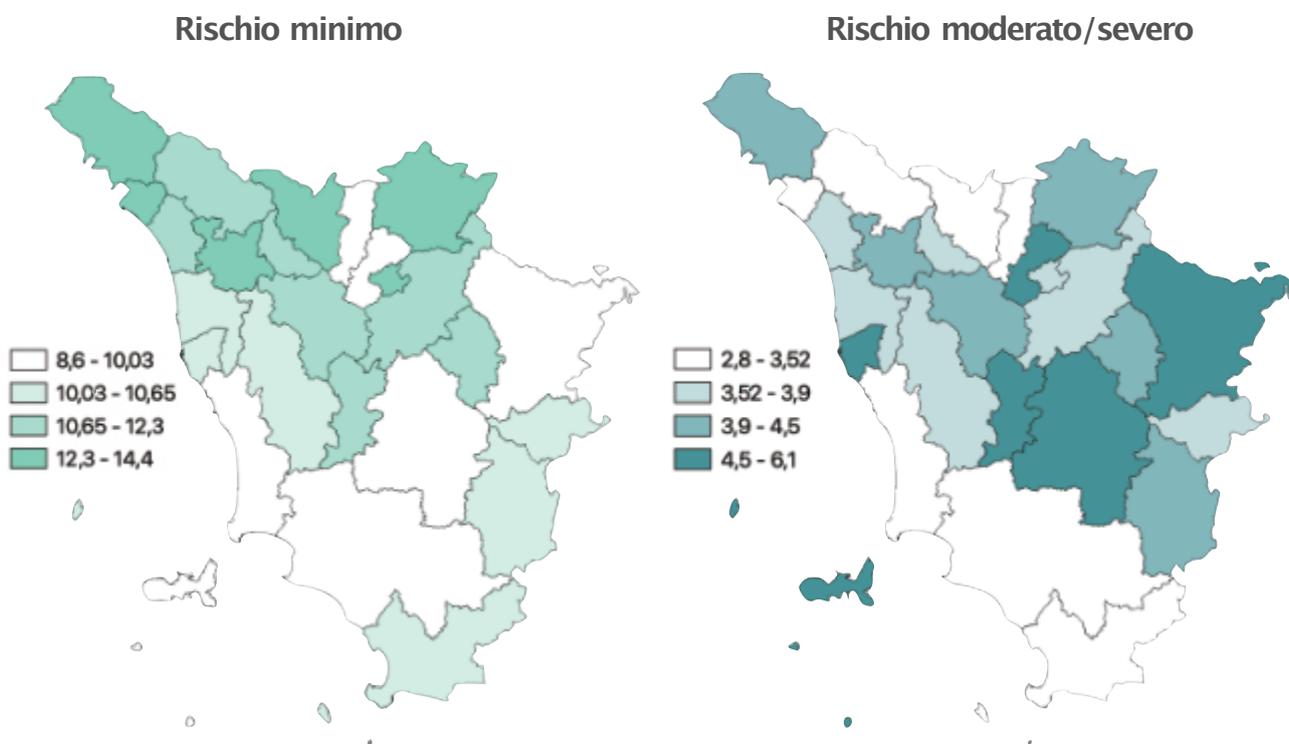
	ITALIA (2017)	REGIONE TOSCANA
<b>Nessun rischio</b>	77,8	85,4
<b>Rischio minimo</b>	14,4	10,8
<b>Rischio moderato/severo</b>	7,8	3,8

GAPS 2019 – Regione Toscana; IPASD®2017

La distribuzione territoriale dei profili di rischio è mostrata in Figura 4.15 e rivela prevalenze particolarmente elevate di gioco a rischio

moderato/severo (intorno al 6%) nelle zone- distretto Aretino – Casentino – Valtiberina, Elba e Alta Val d'Elsa.

Figura 4.15: Il profilo di rischio\* dei giocatori: distribuzione percentuale per zona-distretto



\*Il profilo di gioco 'Nessun rischio' non rappresentato in figura costituisce il complemento a 100

GAPS 2019 – Regione Toscana

<sup>1</sup> Test di screening adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013)

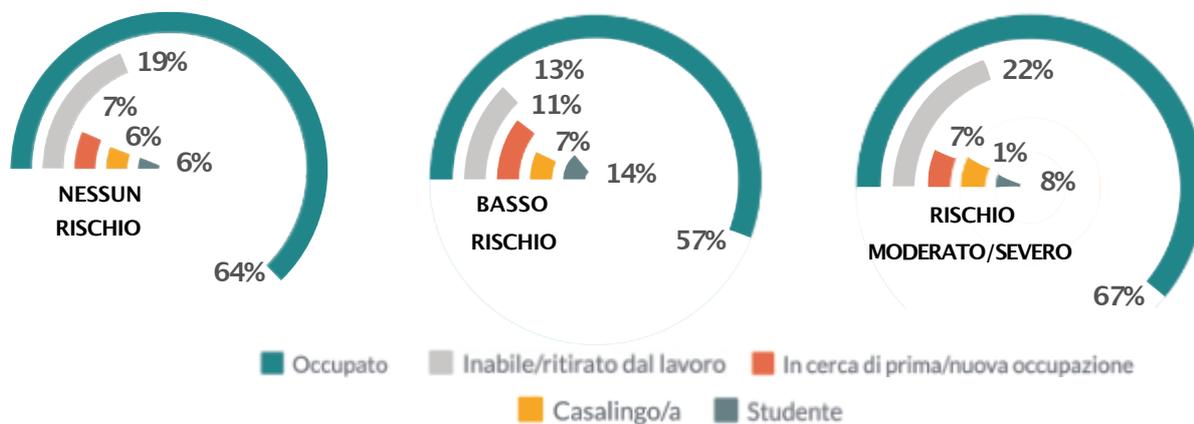
Oltre il 54% dei giocatori a basso rischio e il 45% di quelli a rischio moderato/severo è celibe/nubile, mentre la maggior parte dei giocatori con profilo di rischio nullo è coniugato o unito civilmente (53%). Il 7% dei giocatori con profilo moderato/severo è separato o divorziato.

La maggior parte dei giocatori possiede un diploma di scuola secondaria di secondo grado (diploma triennale/quinquennale), in particolare i giocatori a basso rischio (66%). Un quarto dei giocatori con profili di rischio nullo è laureato (laurea triennale o

magistrale) mentre tra quelli con profilo di rischio moderato/severo il 7% ha terminato un percorso post laurea.

Relativamente alla condizione lavorativa, la maggior parte dei giocatori riferisce di avere un'occupazione, soprattutto i giocatori con comportamento di gioco a rischio moderato/severo (67%). Sempre tra i giocatori con profilo moderato/severo il 7% è in cerca di una nuova occupazione mentre il 22% è inabile/ritirato dal lavoro.

Figura 4.16: Percentuale dei giocatori secondo lo stato occupazionale per profili di gioco

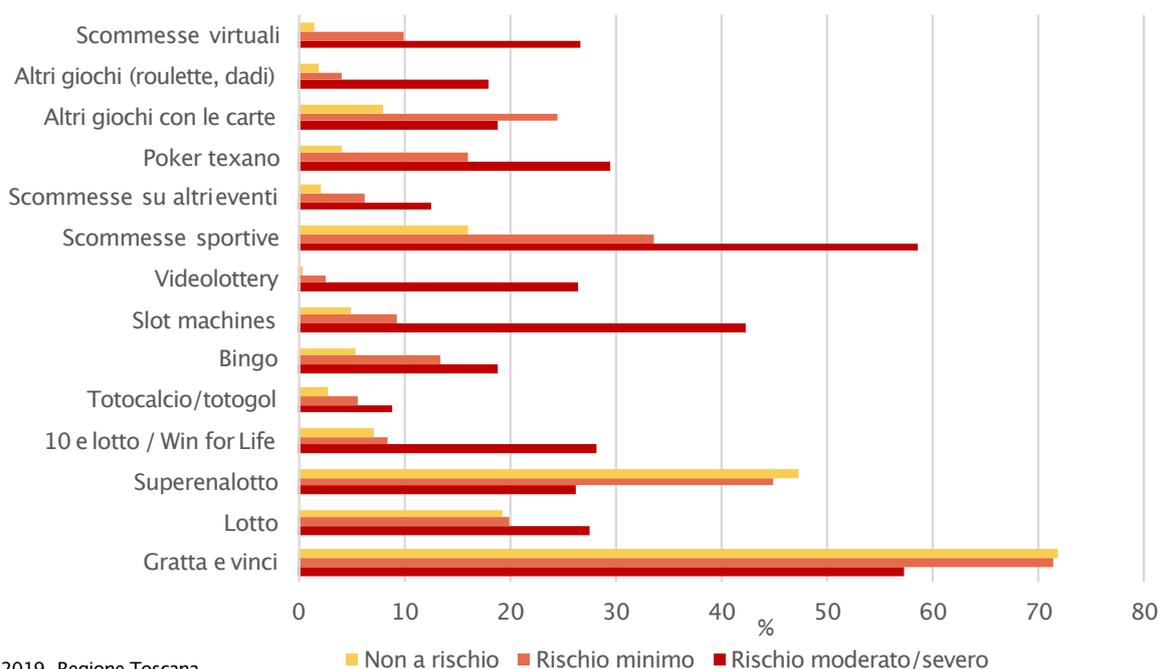


GAPS 2019 - Regione Toscana

A eccezione dei Gratta & Vinci e del Superenalotto, i giocatori a rischio moderato/severo riferiscono di aver giocato nell'ultimo anno maggiormente a tutte

le tipologie di gioco, specialmente a scommesse sportive, Slot machines, Videolottery e Poker texano.

Figura 4.17: Il profilo di rischio per le tipologie di giochi praticati: percentuale dei giocatori nell'ultimo anno



GAPS 2019 - Regione Toscana

I giocatori con profilo di rischio moderato/severo riferiscono una maggior frequentazione delle sale scommessa (22% vs 16% e 5% dei giocatori a rischio minimo e non a rischio) e delle sale gioco (14% vs 7% e 0,4%). Meno frequentati invece i bar tabacchi, dove le percentuali si invertono essendo riferiti dal 57% dei giocatori senza rischio, dal 50% di quelli a rischio minimo e da un terzo dei giocatori a rischio moderato/severo.

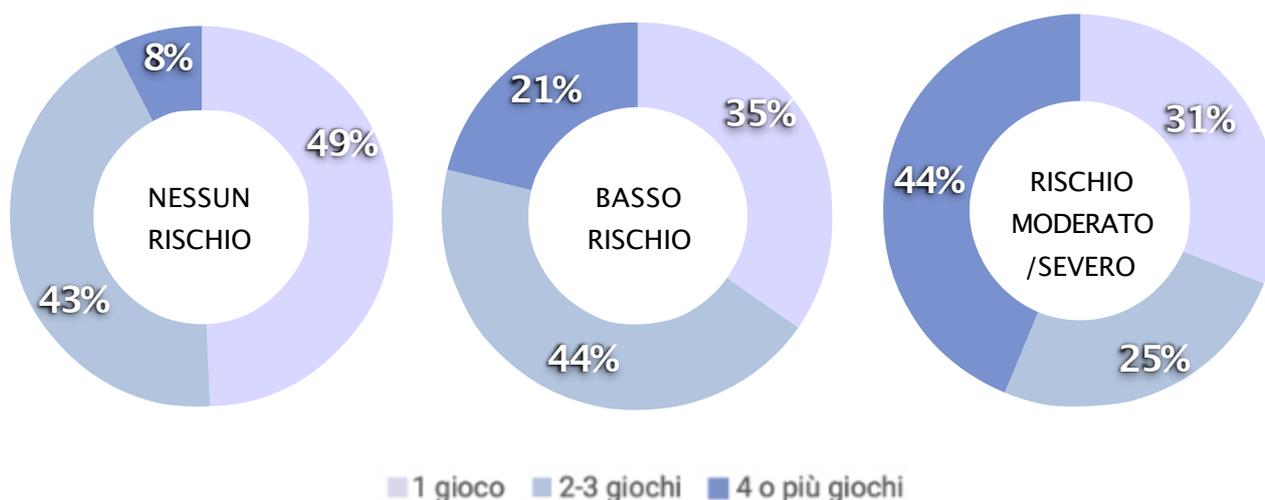
I diversi profili di giocatore si distinguono inoltre per il tempo mediamente trascorso in un giorno a giocare onsite: oltre il 90% dei giocatori senza rischio e a basso rischio gioca non più di mezz'ora e la quasi totalità non supera l'ora, mentre 1 giocatore a rischio moderato/severo ogni 8 gioca

tra i 30 e i 60 minuti e oltre il 21% gioca in sessioni di oltre un'ora.

L'8% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo sarebbe disposto a impiegare oltre 30 minuti per raggiungere un luogo di gioco, contro il 2% e l'1% rispettivamente dei giocatori con profilo a basso rischio e senza rischio.

Le tipologie di giocatore si distinguono anche per il numero di giochi praticati. Tra coloro che hanno riferito di aver giocato d'azzardo durante l'anno, infatti, il 92% dei giocatori non a rischio e il 79% di quelli a basso rischio hanno praticato al massimo tre giochi (56% dei giocatori a rischio moderato/severo), mentre il 44% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo ne ha fatti almeno quattro.

Figura 4.18: Il profilo di rischio per il numero di giochi praticati: distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno



GAPS 2019 - Regione Toscana

Il bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo risulta "in rosso" per la maggior parte dei giocatori, indipendentemente dal profilo di gioco: questa situazione è riferita dal 54% di quelli che

giocano in assenza di rischio, dal 63% dei giocatori a basso rischio, e dal 55% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo.

Tabella 4.10: Il bilancio da gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio

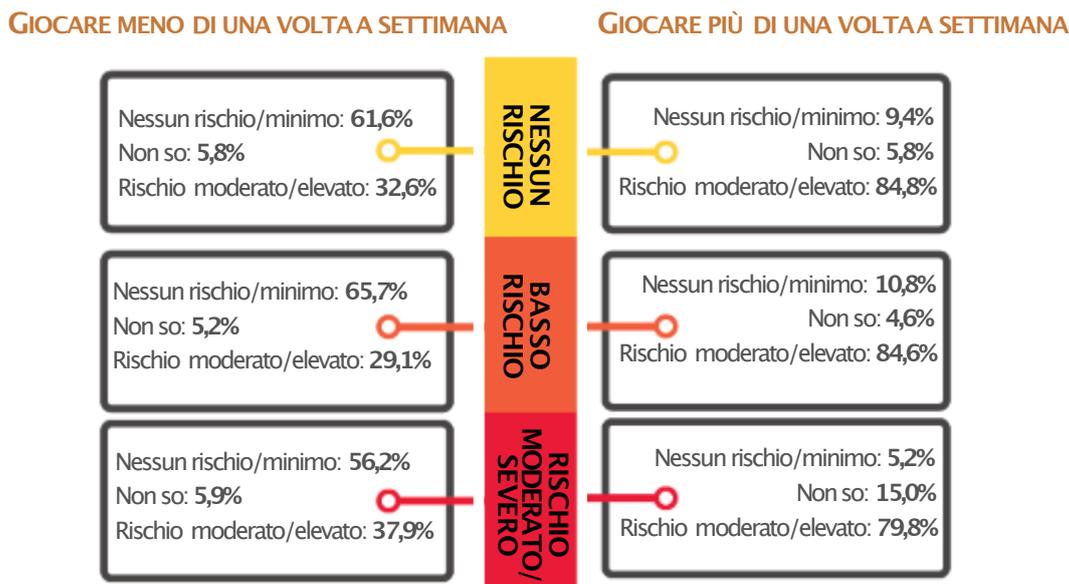
	Nessun rischio	Basso rischio	Rischio moderato/severo
<b>In pari</b>	38,4	28,5	28,1
<b>In rosso</b>	53,6	63,2	54,6
<b>In attivo</b>	8,0	8,3	17,3

GAPS 2019 - Regione Toscana

Un terzo dei giocatori, a prescindere dal profilo di gioco, ritiene che il rischio di danneggiarsi giocando d'azzardo meno di una volta alla settimana sia "moderato/elevato" (33%); quando si

fa riferimento a un gioco ripetuto più di una volta la settimana, tale percentuale sale all'85%. Si registra una quota attorno al 6% di chi non ha saputo esprimere un'opinione al riguardo.

Figura 4.19: Il rischio percepito nel giocare meno o più di una volta a settimana: distribuzione percentuale per profilo di gioco



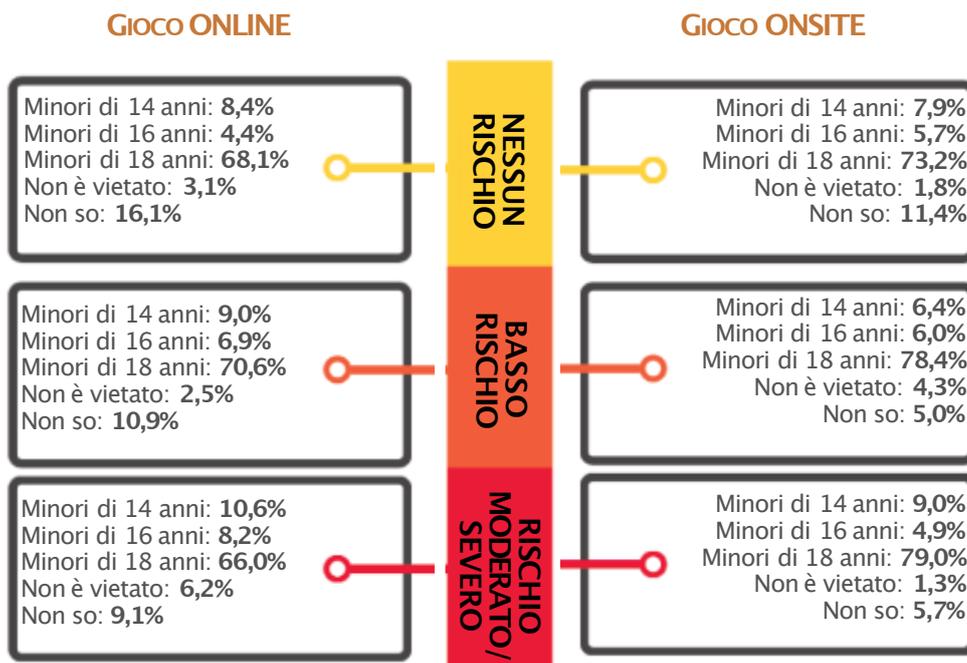
GAPS 2019 - Regione Toscana

Il 68% dei giocatori toscani è a conoscenza del fatto che il gioco d'azzardo online sia vietato ai minori di 18 anni, soprattutto quelli con profilo di basso rischio o senza rischio.

Intorno all'11% sono i giocatori a rischio moderato/severo che ritengono sia vietato ai minori di 14 anni e l'8% lo ritengono vietato ai minori di 16 anni. Il 6% dei giocatori con profilo di rischio moderato/severo ritiene che non ci siano divieti di età.

Oscillano tra il 9% e il 16% coloro che non sanno rispondere relativamente ai limiti di età per il gioco online, in tal caso le percentuali più elevate si riscontrano tra i giocatori con profilo esente da rischio. Anche rispetto alla pratica del gioco onsite (presso bar, ricevitorie, sale scommessa ecc.), la maggior parte dei giocatori conosce i limiti legali di età per poter giocare d'azzardo arrivando al 79% tra i giocatori con profilo di rischio moderato/severo.

Figura 4.20: La conoscenza dei limiti di età per il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profilo di gioco



GAPS 2019 - Regione Toscana

La maggior parte dei giocatori (53%), a prescindere dal profilo di gioco, ha riferito che il gioco d'azzardo potrebbe essere fonte di ricchezza se il giocatore è fortunato e, soprattutto, tra i giocatori a basso rischio. I giocatori a basso rischio e a rischio

moderato/severo riportano le percentuali più elevate se ci si riferisce alla bravura del giocatore, mentre una percentuale maggiore di chi ritiene sia impossibile arricchirsi giocando si registra tra i giocatori a rischio moderato/severo.

Figura 4.21: Si diventa ricchi giocando d'azzardo? Percentuali per profilo di gioco



GAPS 2019 - Regione Toscana

Tra i giocatori che hanno giocato nell'ultimo anno, indipendentemente dai profili di rischio, la percentuale maggiore è quella di quanti riferiscono di non avere prossimità con il gioco d'azzardo (66%).

Il 55% dei giocatori con profilo di rischio nullo e il 47% di quelli a basso rischio riferiscono di non conoscere persone che giocano d'azzardo, mentre la contiguità con altri giocatori è maggiore per i

giocatori con profilo di rischio moderato/severo: il 24% riferisce di avere parenti che giocano, il 20% amici, il 17% partner e conoscenti.

Tra i giocatori con profilo di gioco a rischio moderato/severo si rilevano percentuali maggiori, rispetto agli altri profili di giocatori, anche di quanti riferiscono di avere figli (9%) o altri parenti (24%) che hanno giocato d'azzardo.

Tabella 4.11: La prossimità di gioco: distribuzione percentuali per profilo di rischio

	Nessun rischio	Basso rischio	Rischio moderato/severo
<b>Partner</b>	11,1	9,4	16,9
<b>Madre/padre</b>	14,0	10,6	10,9
<b>Amici</b>	14,0	24,8	20,2
<b>Figli</b>	2,6	1,6	8,7
<b>Altri parenti</b>	14,3	14,4	24,1
<b>Conoscenti</b>	15,2	19,7	16,9
<b>Nessuno</b>	55,4	46,9	36,3

GAPS 2019 - Regione Toscana

È soprattutto tra i giocatori con profilo di rischio moderato/severo che si riscontra la contiguità con il gioco d'azzardo illegale: il 15%, infatti, conosce una o più persone che lo praticano e il 14% lo pratica in prima persona. Percentuali più basse sono riferite dai giocatori con profilo di rischio

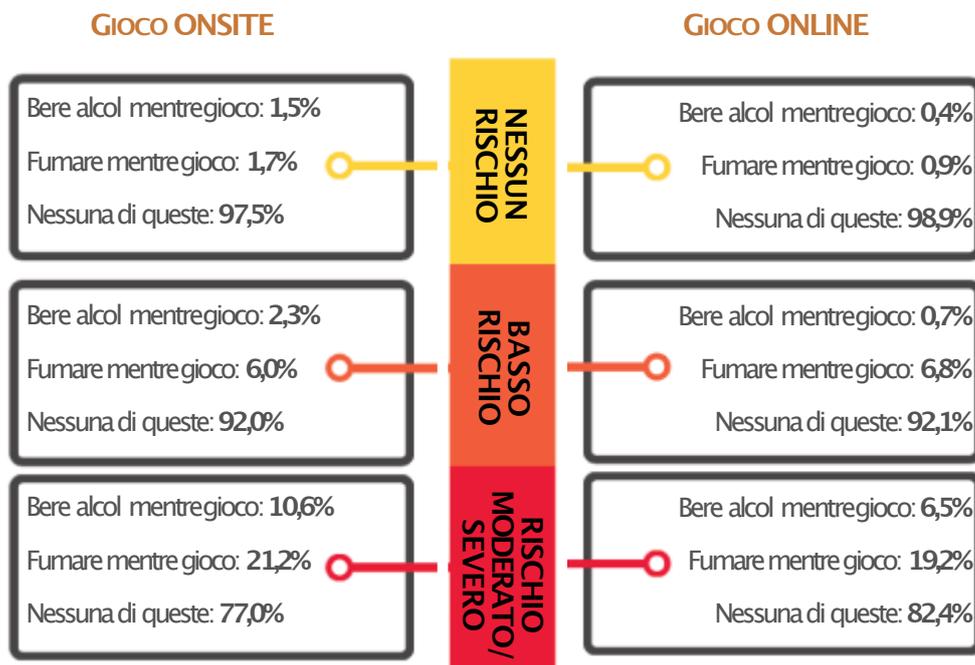
basso (15% e 11% rispettivamente) e ancora inferiori da chi ha profilo a rischio nullo (7% e 4% rispettivamente).

Se il consumo concomitante di bevande alcoliche e/o il fumare sigarette durante il comportamento di gioco non ha interessato la maggior parte dei

giocatori, tra i giocatori a rischio moderato/severo circa il 20% fuma sigarette, sia durante il gioco

onsite sia online, l'11% beve alcolici durante il gioco onsite e il 6% durante quello praticato online.

Figura 4.22: Il consumo concomitante di sostanze legali: percentuali dei giocatori per profili di gioco



GAPS 2019 - Regione Toscana

Le quote di giocatori a rischio moderato/severo che riferiscono di vivere spesso/quasi sempre situazioni stressanti per problemi di tipo finanziario risultano superiori a quelle delle altre tipologie di giocatore (30% contro il 15% dei giocatori con profilo di rischio nullo e il 21% di quelli a basso rischio). Attraverso il test di screening Depression,

anxiety and Stress Scale - DASS si sono volute rilevare le condizioni di depressione, ansia e stress sulla base del profilo di rischio dei giocatori: le quote di soggetti con livelli di stress, ansia e depressione definibili "grave/molto grave" e "mediamente/moderatamente grave" risultano superiori tra i giocatori a basso rischio.

Tabella 4.12: Il livello di depressione, ansia e stress: distribuzione percentuale dei giocatori per profili di gioco

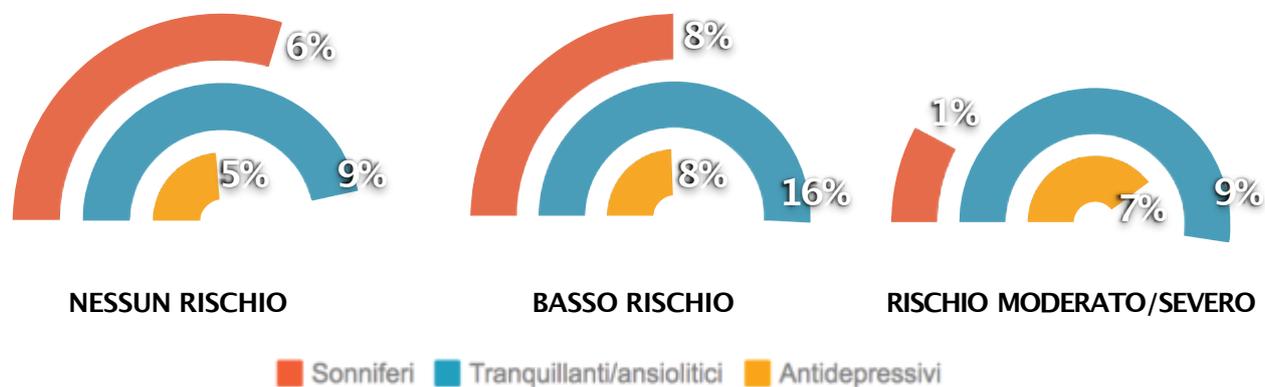
		Nessun rischio	Basso rischio	Rischio moderato/severo
<b>Depressione</b>	Normale	73,6	65,7	62,4
	Medio/moderato	21,8	25,4	28,7
	Grave/molto grave	4,6	8,8	8,9
<b>Ansia</b>	Normale	83,3	80,4	76,4
	Medio/moderato	13,7	11,4	17,2
	Grave/molto grave	3,0	8,2	6,4
<b>Stress</b>	Normale	85,8	80,9	76,3
	Medio/moderato	12,4	13,1	18,8
	Grave/molto grave	1,8	6,1	4,9

GAPS 2019 - Regione Toscana

I giocatori con profilo di gioco a basso rischio hanno riferito i consumi maggiori di psicofarmaci, sonniferi, antidepressivi e tranquillanti/ansiolitici.

Quest'ultima tipologia di farmaci è la più consumata anche dagli altri giocatori.

Figura 4.23: L'uso di psicofarmaci negli ultimi dodici mesi: percentuali dei giocatori per profilo di gioco



GAPS 2019 - Regione Toscana

## 5. GAMING

Almeno una volta nei 12 mesi antecedenti la somministrazione del questionario, oltre il 30% della popolazione toscana di 18–84anni ha giocato ai videogame e/o a giochi che si installano/praticano gratuitamente attraverso siti web/social network o attraverso un'applicazione (utilizzando

computer, tablet o smartphone).

Differenze nell'abitudine al videogioco si rilevano a livello di genere (M=36%; F=30%), ma è a livello di età che sono più evidenti, mostrando che sono soprattutto i più giovani a giocare, con prevalenze più che dimezzate oltre i 45 anni di età.

Tabella 5.1: Prevalenza di gioco ai videogame durante gli ultimi 12 mesi per genere e fasce d'età

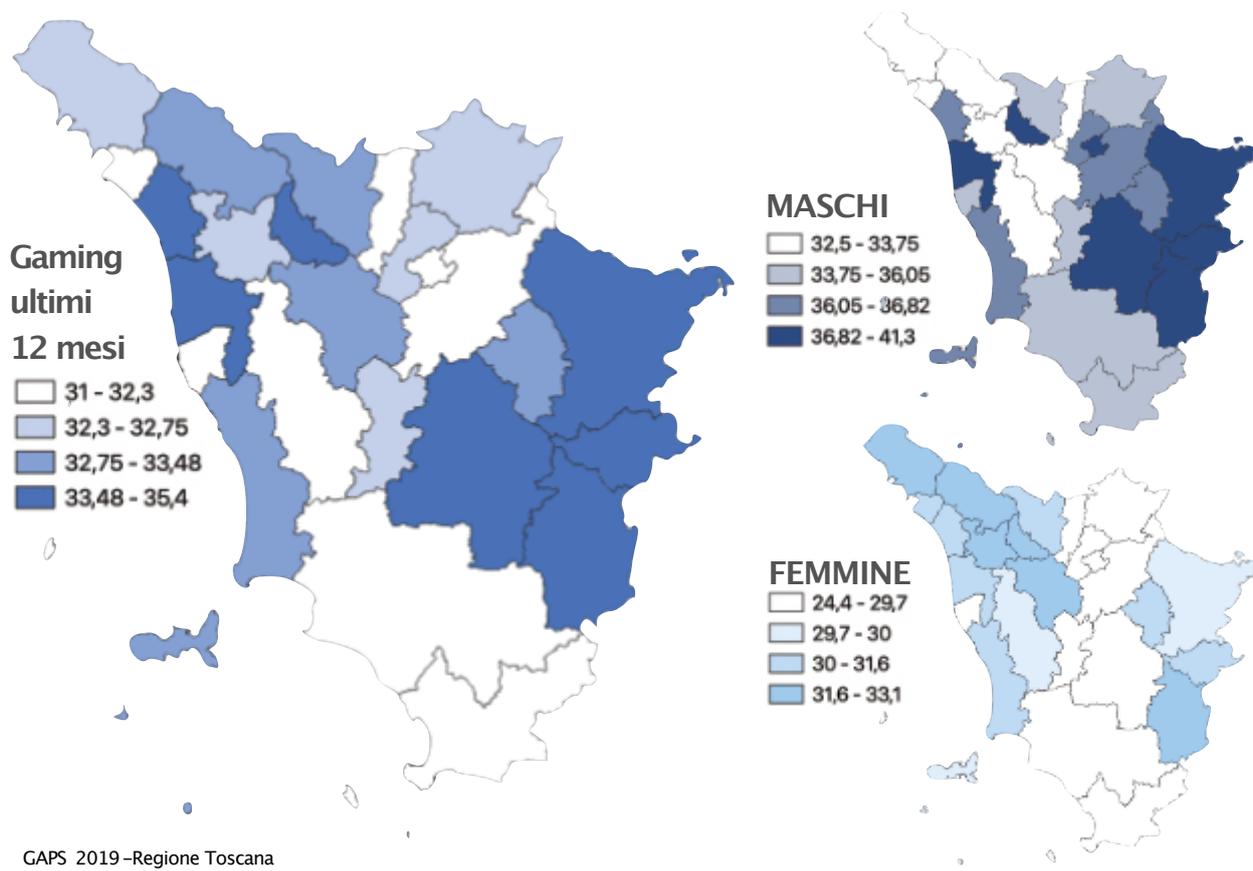
	REGIONE TOSCANA				
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
<b>Videogame ultimi 12 mesi</b>	32,5	35,6	29,7	49,6	22,9

GAPS 2019 - Regione Toscana

La distribuzione distrettuale del gaming vede la zona-distretto Val di Nievole in testa, soprattutto tra le giocatrici, mentre percentuali più alte tra i

giocatori di genere maschile si registrano nella zona-distretto di Firenze.

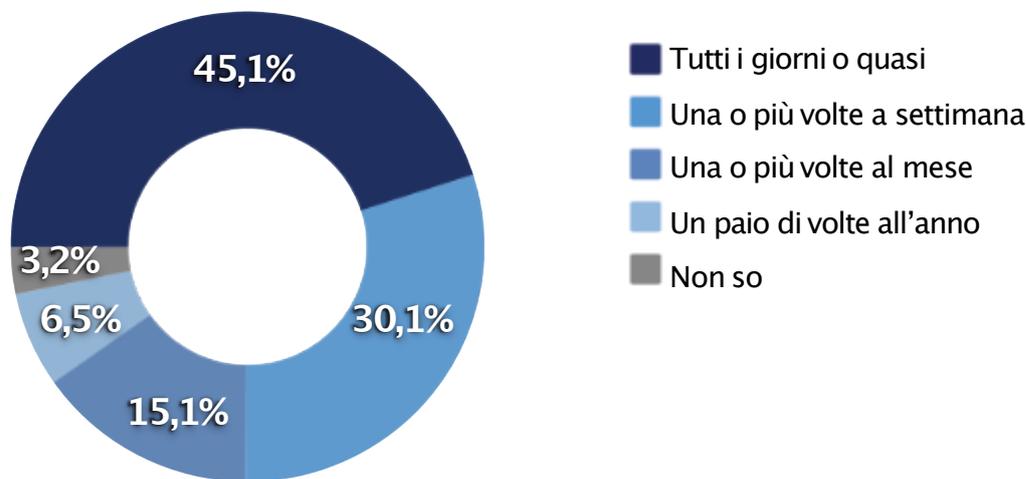
Figura 5.1: Prevalenze di gioco ai videogame negli ultimi 12 mesi, per zona-distretto e per genere



Tra coloro che hanno giocato ai videogame senza aver speso soldi, il 45% ha giocato con frequenza giornaliera o quasi, il 30% una o più volte a

settimana, il 15% lo ha fatto una o qualche volta al mese e il 7% meno frequentemente.

Figura 5.2: La frequenza di gioco (senza spendere soldi) negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale dei giocatori di videogame per genere e fascia di età



GAPS 2019 - Regione Toscana

Tra i giocatori di videogame che hanno giocato nell'ultimo anno, il 10% riferisce di aver speso soldi in questo tipo di giochi e, tra coloro che l'hanno fatto negli ultimi 30 giorni, il 68% riferisce di aver speso meno di 5 euro, il 25% ha speso tra i 5 e i 20 euro, il 7% oltre i 20 euro.

Le frequenze di spesa ai videogame variano da un paio di volte l'anno (44% dei giocatori nell'ultimo anno) a una o alcune volte al mese (23%), una o più

volte a settimana (15%), ogni giorno o quasi (16%).

Le motivazioni alla spesa vedono in testa l'acquisto di gadget/optional aggiuntivi (55%), seguono il supporto della comunità del gioco (20%), gli avanzamenti di livello (17%), la prosecuzione della partita in corso (16%), l'aumento della possibilità di vincita (15%) e infine l'aumento del tempo di gioco (10%).

Tabella 5.2: I giocatori che hanno speso soldi ai videogame durante gli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale per frequenza di spesa, genere e fascia d'età

	REGIONE TOSCANA						
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Speso ai videogame ultimi 12 mesi</b>	9,5	13,1	5,7	13,4	17,2	4,7	0,8
<b>Tutti i giorni</b>	21,3	21,6	20,9	20,8	22,6	20,9	16,4
<b>Quasi ogni giorno</b>	23,8	22,7	25,0	19,8	22,6	26,3	26,7
<b>Più volte a settimana</b>	24,6	25,2	23,9	28,5	22,6	23,8	31,1
<b>Una volta a settimana</b>	5,5	5,2	5,7	6,6	6,5	4,8	2,4
<b>Alcune volte al mese</b>	11,7	11,4	11,9	13,9	12,3	11,3	4,5
<b>Una volta al mese</b>	3,4	3,6	3,3	4,0	4,6	2,7	0,0
<b>Un paio di volte all'anno</b>	6,5	7,0	6,0	4,7	6,7	5,9	11,5
<b>Non so</b>	3,2	3,2	3,2	1,8	2,0	4,4	7,3

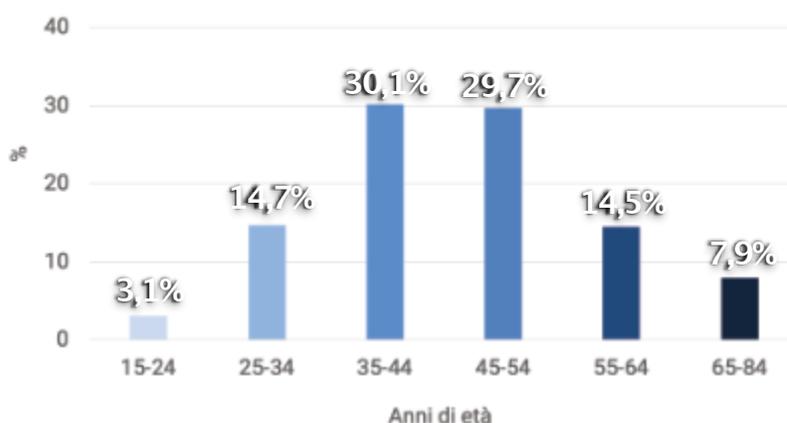
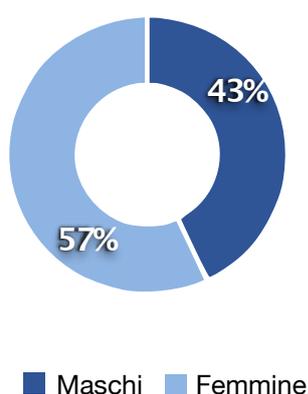
GAPS 2019 - Regione Toscana

## 6. GAPS#iorestoacasa 2020 –IL GIOCO AL TEMPO DEL COVID-19–TOSCANA

Il campione di comodo che ha partecipato alla raccolta dati **GAPS#iorestoacasa** nella regione Toscana consta di 491 soggetti. Nonostante la natura stessa del reclutamento non si rilevano

particolari sbilanciamenti tra i generi mentre le fasce di età maggiormente rappresentate sono quelle dei 35-44enni e 45-54enni.

Figura 6.1: I rispondenti alla survey online GAPS#iorestoacasa: distribuzione percentuale per genere e fascia di età



GAPS#iorestoacasa –Regione Toscana

I rispondenti sono prevalentemente coniugati/uniti civilmente (51%) o liberi (36%). Il 54% del campione ha un titolo di studio superiore al diploma e il 38% ha un diploma o una qualifica di scuola superiore.

Per quanto riguarda lo stato occupazionale la maggioranza dei rispondenti (77%) riferisce di essere attualmente occupato.

Tabella 6.1: Lo stato civile, occupazionale e il titolo di studio: distribuzione percentuale totale e per genere

		REGIONE TOSCANA		
		TOTALE	GENERE	
			Maschi	Femmine
<b>STATOCIVILE</b>	Celibe/Nubile	36,3	37,6	35,4
	Coniugato/o / Unito/a civilmente	51,0	52,1	50,2
	Separato/a / Divorziato/a	10,5	7,7	12,5
	Vedovo/a	2,2	2,6	1,9
<b>TITOLO DI STUDIO</b>	Nessuno/Licenza elementare	0,4	0,5	0,4
	Medie inferiori	7,9	9,7	6,5
	Qualifica triennale/Diploma/Maturità	37,8	44,6	32,7
	Laurea triennale/Laurea magistrale	39,7	36,9	41,8
	Post laurea	14,2	8,2	18,6
<b>STATO OCCUPAZIONALE</b>	Occupato/a	77,1	75,3	78,5
	In cerca di prima/nuova occupazione	8,4	7,7	8,8
	Casalingo/a	3,1	-	5,4
	Studente	4,2	4,1	4,2
	Inabile al/Ritirato dal lavoro	9,7	14,4	6,1

GAPS#iorestoacasa –Regione Toscana

La condizione reddituale riferita relativamente al reddito netto mensile familiare vede un 7% di rispondenti che riferisce un'entrata mensile netta

inferiore ai 1000 euro, soprattutto per il genere femminile (M=5%, F=9%).

Tabella 6.2: Il reddito personale annuo (lordo) e familiare mensile (netto) riferito: distribuzione percentuale totale e per genere

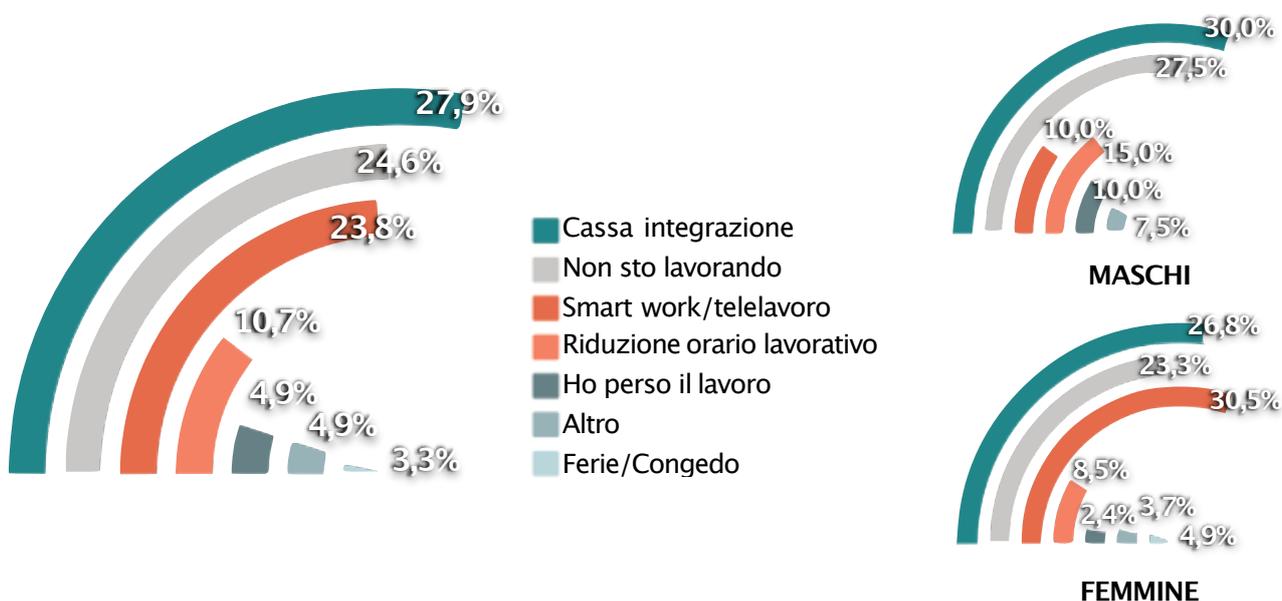
		REGIONE TOSCANA		
		TOTALE	GENERE	
			Maschi	Femmine
<b>REDDITO ANNUO PERSONALE (lordo)</b>	0 €	5,7	5,7	5,7
	Fino a 15.000€	25,5	18,6	30,7
	Fino a 36.000€	56,3	58,8	54,4
	Fino a 70.000€	10,1	12,9	8,0
	Fino a 100.000€	1,5	2,6	0,8
	Più di 100.000€	0,9	1,5	0,4
<b>REDDITOMENSILE FAMILIARE (netto)</b>	Meno di 600€	1,8	1,6	2,0
	Fino a 1.000€	5,2	3,2	6,7
	Fino a 1.400€	10,6	9,6	11,4
	Fino a 1.800€	12,9	11,7	13,7
	Fino a 2.500€	29,1	27,7	30,2
	Fino a 5.000€	26,9	31,9	23,1
	Fino a 10.000€	5,6	6,4	5,1
	Più di 10.000€	7,9	8,0	7,8

GAPS#iorestocasa -Regione Toscana

In seguito all'entrata in vigore delle restrizioni legate all'emergenza COVID-19, il 27% di rispondenti riferisce un cambiamento nella posizione occupazionale/lavorativa (M=21%, F=31%). Tra questi soggetti, il 28% è in entrata

cassa integrazione, il 25% non stava lavorando, il 24% si trovava in smart working/lavoro agile, soprattutto le donne (M=10%, F=31%) e il 5% ha perso il lavoro, condizione questa più marcata tra gli uomini (M=10%, F=2%).

Figura 6.2: Le modifiche alla posizione occupazionale/lavorativa: distribuzione percentuale totale e per genere



GAPS#iorestocasa -Regione Toscana

Circa il 29% dei rispondenti riferisce che a causa dell'emergenza sanitaria COVID-19 ha richiesto specifici aiuti economici, in particolare il 14% ha fatto richiesta di sostegno economico agli enti INPS, Comune, Caritas ecc., il 3% ha richiesto aiuti per generi alimentari e il 6% ha richiesto altre misure o agevolazioni.

Nel corso dell'ultimo anno ha giocato d'azzardo onsite (presso bar, tabacchi, sale gioco, sale scommessa ecc.) il 32,2% del campione e online quasi il 12%.

Dall'entrata in vigore delle restrizioni legate all'emergenza COVID-19, il 4% dei rispondenti

riferisce di aver giocato onsite (M=5%, F=3%) e il 5,3% di aver giocato online (M=11%, F=1%). In particolare, tra i giocatori che nell'ultimo anno hanno giocato onsite, l'11% riferisce di aver giocato onsite anche nel periodo di emergenza COVID-19 e il 9% online. Tra gli habitu  del gioco online nell'ultimo anno, il 43% ha giocato online anche nel periodo di restrizioni e il 13% onsite.

In conseguenza alla bassa numerosit  campionaria, verranno di seguito illustrati i risultati relativi ai giocatori non della sola Regione Toscana, ma di tutti i rispondenti al questionario GAPS#iorestocasa.

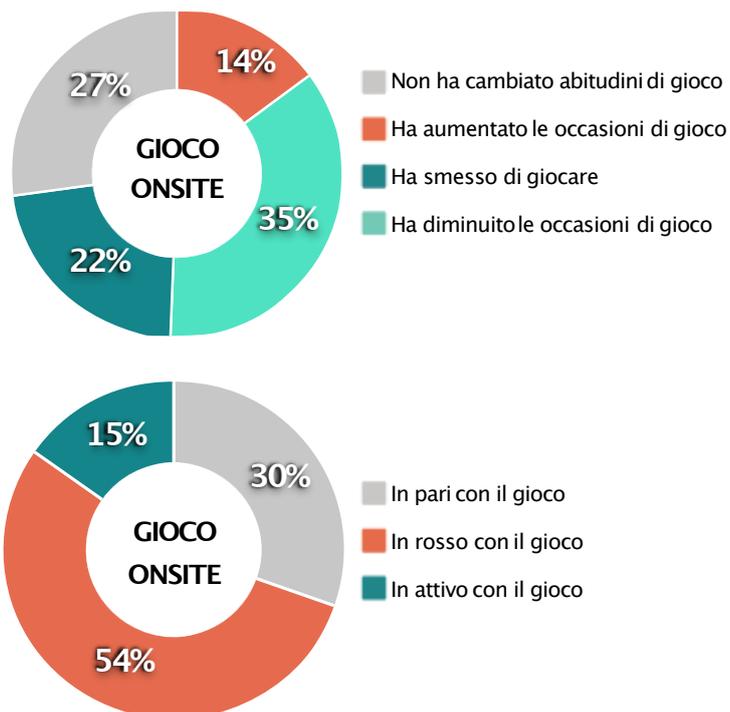
Tabella 6.3: Il gioco d'azzardo onsite e online negli ultimi 12 mesi e durante le restrizioni imposte per l'emergenza sanitaria da COVID-19: percentuale totale e per genere

		ITALIA			REGIONE TOSCANA		
		TOTALE	GENERE		TOTALE	GENERE	
			Maschi	Femmine		Maschi	Femmine
<b>ULTIMI 12 MESI</b>	<b>Gioco ONSITE</b>	27,0	37,5	20,5	32,2	37,3	28,4
	<b>Gioco ONLINE</b>	9,4	17,5	4,2	11,6	19,7	5,5
<b>DURANTE LE RESTRIZIONI IMPOSTE PER L'EMERGENZA SANITARIA</b>	<b>Gioco ONSITE</b>	3,7	5,8	2,4	3,7	4,7	2,9
	<b>Gioco ONLINE</b>	4,0	8,0	1,4	5,3	11,4	0,7

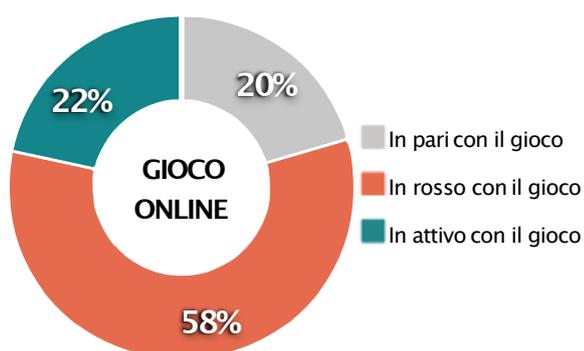
GAPS#iorestocasa -Italia e Regione Toscana

Tra chi riferisce di aver giocato **onsite** durante il lockdown, si rilevano modifiche nelle abitudini di gioco, in particolare se oltre la met  dei giocatori ha diminuito/smesso di giocare, il 27% riferisce di non aver cambiato le proprie abitudini e un ulteriore 14% di aver aumentato le occasioni di gioco. Il 12%   uscito di casa una o pi  volte al giorno, il 37% una o pi  volte a settimana e il restante 51% da una a tre volte al mese. Il 74% di questi giocatori riferisce di aver giocato al Gratta e Vinci.

Tra chi ha giocato d'azzardo onsite nel periodo delle restrizioni sanitarie l'85% ha speso non pi  di 50 euro, il 15% riferisce nel periodo una spesa superiore. Il 54% di questi giocatori riporta di essere in rosso complessivamente con il gioco d'azzardo, il 30% ritiene di essere in pari.



GAPS#iorestocasa



GAPS#iorestoacasa

Sebbene a causa della bassa numerosità campionaria occorra cautela nell'interpretazione di questo dato, l'analisi dei profili di rischio effettuata tramite il test CPGI<sup>2</sup> (Canadian Problem Gambling Index) offre uno spaccato interessante: per quanto non rappresentativa, l'analisi indica infatti che lo studio ha raggiunto una popolazione particolarmente fragile, dove il 23% dei giocatori

Tra coloro che invece riportano di aver giocato **online**, il 29% non ha cambiato le proprie abitudini, il 36% ha aumentato le occasioni di gioco, il 25% ha diminuito/smesso di giocare durante il lockdown e il 10% ha iniziato a giocare online. Relativamente alla frequenza di gioco, il 33% ha giocato d'azzardo online una o più volte al giorno, il 42% lo ha fatto una o più volte a settimana ma non quotidianamente e il restante 25% con frequenza minore. In questo caso i giochi preferiti sono stati Poker texano (44%), slot machine online (34%) e scommesse sportive (30%). La spesa per il gioco d'azzardo online è stata di non oltre i 10 euro per il 27% dei giocatori, tra i 10 e i 90 euro per il 35% e superiore per il restante 38%. Anche in questo caso la percentuale più elevata è quella di chi riferisce di essere in rosso con il gioco d'azzardo online (58%) rispetto a quanti si ritengono in pari (20%) o in attivo (22%).

d'azzardo nell'anno e il 44% dei giocatori durante il periodo di lockdown, mostrano un profilo di rischio moderato/severo. Tali percentuali sono particolarmente elevate se rapportate alla quota di giocatori problematici nella popolazione generale stimata dallo studio IPSAD®2017-2018 che si attesta intorno al 3%.

Tabella 6.4: I profili di rischio rilevati tramite il test di screening CPGI<sup>2</sup>: distribuzione percentuale per giocatori negli ultimi 12 mesi e durante le restrizioni imposte per l'emergenza sanitaria da COVID-19

		REGIONE TOSCANA	
		Tra i giocatori negli ultimi 12 mesi	Tra i giocatori durante il lockdown
CPGI	Non a rischio	61,6	35,5
	Rischio minimo	15,3	20,6
	Rischio moderato/severo	23,1	44,0

GAPS#iorestoacasa

<sup>2</sup> Canadian Problem Gambling Index (CPGI) Ferris & Wynne, 2001a; b, adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

# 7. LO STUDIO ESPAD®ITALIA 2019 –TOSCANA

## 7.1 Le caratteristiche del campione ESPAD®Italia 2019 –Toscana

Gli studenti che hanno partecipato alla rilevazione ESPAD®Italia 2019 nella regione Toscana sono

stati per il 48% di genere maschile e per il 60% minorenni, di età compresa tra i 15 e i 17 anni.

Tabella 7.1: I rispondenti: distribuzione percentuale per genere e classe di fascia di età

	REGIONE TOSCANA			
	MASCHI		FEMMINE	
	15-17anni	18-19anni	15-17anni	18-19anni
<b>STUDENTI RISPONDENTI</b>	57,7	42,3	61,8	38,2

ESPAD®Italia 2019 –Regione Toscana

Il 28% dei rispondenti riferisce di abitare in zona urbana (città), il 21% semi-urbana(periferia), il 37% in zona semi-rurale(paese) e il restante 13% in una zona rurale.

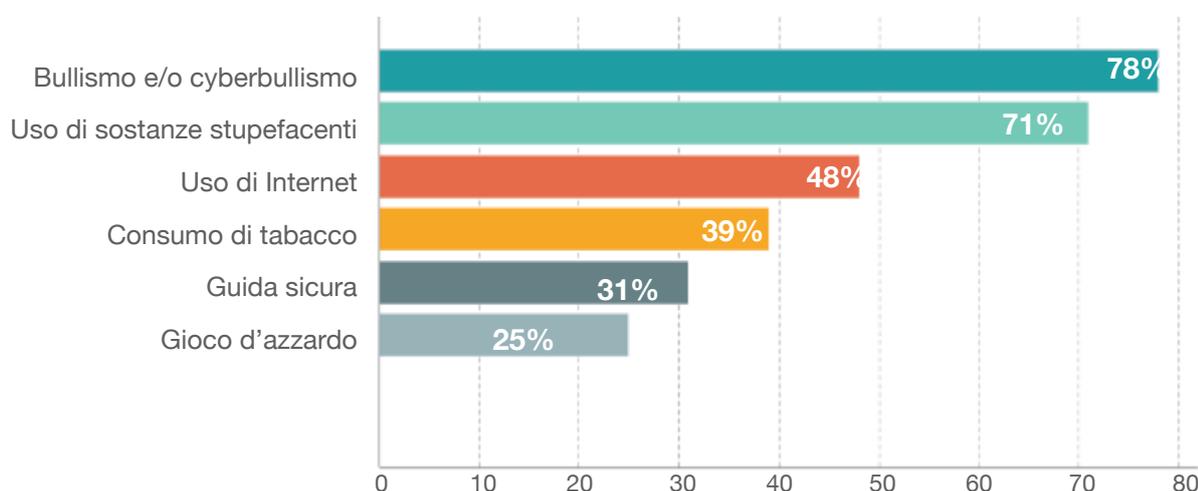
Il 94% parla prevalentemente la lingua italiana in famiglia. La lingua albanese, è parlata dal 5% degli studenti, quella inglese/tedesca dal 4%, quelle araba, spagnola/portoghese, francese e cinese, dal 2%. Fra le altre lingue parlate, in percentuali fra lo 0,4% e l'1%, si ritrovano la lingua indiana, la slava, il senegalese. Il 5% riferisce di parlare un'altralingua.

Circa il 13% degli studenti ha riferito di aver perso 3 o più giorni di scuola nell'ultimo mese perché non

aveva voglia di andarci con percentuali maggiori tra gli uomini e i maggiorenni; quasi il 50% dei ragazzi valuta come media la propria performance scolastica, mentre il 47% delle ragazze la valuta buona.

Il 49% degli studenti riferisce di aver partecipato ad attività e/o interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, in particolare relativi alla prevenzione del bullismo e/o cyberbullismo (78%), dell'uso di sostanze stupefacenti (71%), il 48% dell'uso di Internet, il 39% del consumo di tabacco, il 31% della guida sicura e il 25% del gioco d'azzardo.

Figura 7.1: Studentichehannoriferitodiaverpartecipatoadattività/interventidiprevenzionedei comportamenti a rischio: percentuale per tipologia di attività/intervento



ESPAD®Italia 2019 –Regione Toscana

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

Per il 38% degli studenti il luogo più vicino dove poter giocare d'azzardo si trova a meno di 5 minuti a piedi dalla propria abitazione, per il 25% da 5 a 10 minuti mentre il 22% non abita nei pressi di luoghi di gioco.

Per quanto riguarda, invece, la distanza dalla scuola frequentata, il 36% può recarsi in un luogo di gioco in meno di 5 minuti e il 27% in 5-10 minuti; il 24% riferisce che non ci sono luoghi di gioco nei pressi della scuola.

Tabella 7.2: La distanza da un luogo di gioco: distribuzione percentuale degli studenti per genere e fascia di età

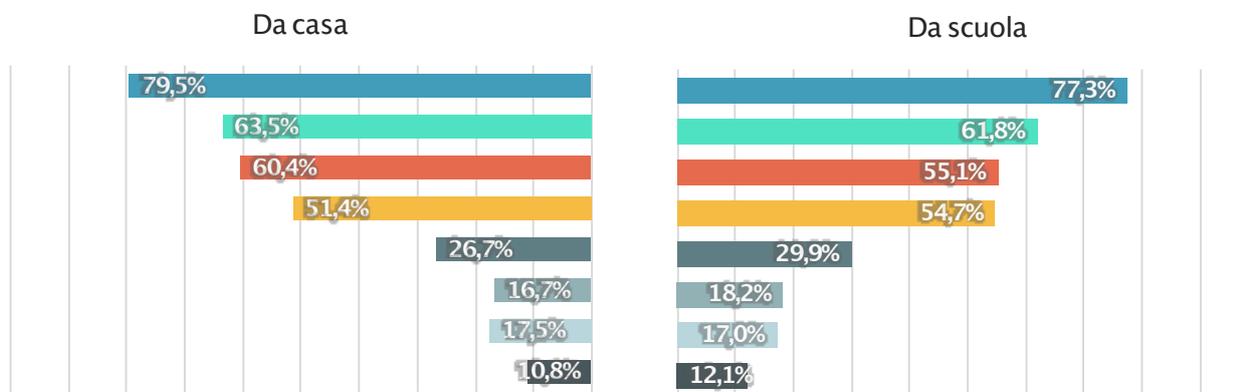
		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Da casa	Meno di 5 minuti	37,7	36,9	38,7	35,9	40,4
	5-10 minuti	24,6	24,5	24,5	23,9	25,5
	Più di 10 minuti	15,4	16,4	14,2	13,9	17,6
	Non ce ne sono	22,3	22,2	22,6	26,2	16,5
Da scuola	Meno di 5 minuti	35,5	35,5	35,7	31,9	40,8
	5-10 minuti	27,0	26,8	27,0	27,3	26,4
	Più di 10 minuti	13,2	13,5	12,6	12,6	14,0
	Non ce ne sono	24,4	24,1	24,7	28,2	18,8

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Nei luoghi di gioco raggiungibili a piedi, sono le lotterie istantanee (Gratta & Vinci/Win for Life) a essere maggiormente disponibili, seguite da Lotto/

Superenalotto, New slot machine/Videolottery (VLT) e Totocalcio/scommesse (sportive, su altri eventi, ecc.).

Figura 7.2: Le tipologie di gioco che gli studenti possono trovare nei luoghi più vicini a casa e a scuola



ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

L'82% degli studenti è a conoscenza che giochi come roulette, casinò virtuali e/o Poker Texano, così come New slot machine/VLT, sono vietati ai minori di 18 anni; la percentuale raggiunge il 69-72% quando si fa riferimento a giochi come Lotto/Superenalotto, Gratta & Vinci, Totocalcio/scommesse (sia sportive sia su altri eventi). Il Bingo rileva la percentuale più bassa superando di poco il 65%. Sono i ragazzi e i maggiorenni a riferire una maggior conoscenza dei limiti d'età.

L'83% degli studenti afferma che il gioco d'azzardo online è "vietato ai minori di 18 anni", soprattutto i minorenni; il 4% ritiene sia vietato ai minori di 16 anni e il 3% ai minori di 14 anni. Sono il 9% coloro che "non sanno" se il gioco d'azzardo online sia vietato ai minorenni, che ignorano cioè la normativa in materia, in particolare gli studenti di genere femminile e i maggiorenni, mentre quasi il 2% pensa non sia vietato.

Tabella 7.3: La conoscenza del divieto di gioco online: distribuzione percentuale degli studenti per genere e fascia di età

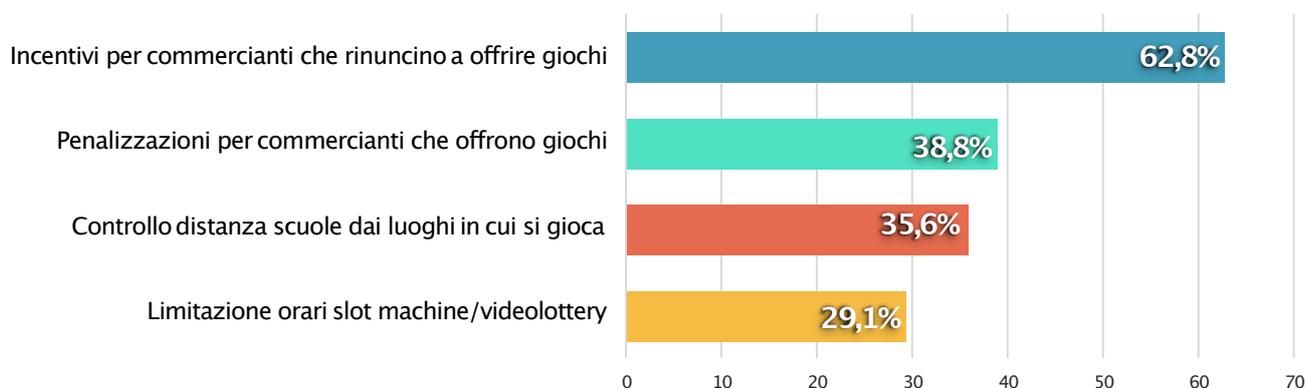
	REGIONE TOSCANA				
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Vietato ai minori di 14 anni</b>	2,7	2,5	3,0	2,7	2,8
<b>Vietato ai minori di 16 anni</b>	3,1	3,1	3,0	3,9	1,9
<b>Vietato ai minori di 18 anni</b>	85,3	85,7	85,2	83,3	88,3
<b>Non è vietato</b>	1,5	1,8	1,0	1,5	1,3
<b>Non so</b>	7,4	6,8	7,9	8,6	5,6

ESPAD@Italia 2019-Regione Toscana

L'8% degli studenti è a conoscenza di normative/regolamentazioni per la limitazione del gioco d'azzardo emanate dal proprio comune: di questi, il 63% riferisce di essere a conoscenza delle limitazioni orarie imposte per le New slot machine/VLT, il 39% del controllo della distanza dai luoghi

sensibili come le scuole, il 36% delle penalizzazioni attribuite alle attività commerciali che offrono giochi e il 29% degli incentivi erogati ai commercianti che rinunciano a offrire opportunità di gioco.

Figura 7.3: La conoscenza delle normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune: percentuale degli studenti per tipologia di normativa/regolamentazione



ESPAD@Italia 2019-Regione Toscana

Il 29% degli studenti ritiene che giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana implichi "minimo/nessun rischio" di danneggiarsi (ad. es. fisicamente, economicamente), mentre per il 50% tale comportamento comporta un "rischio moderato/elevato".

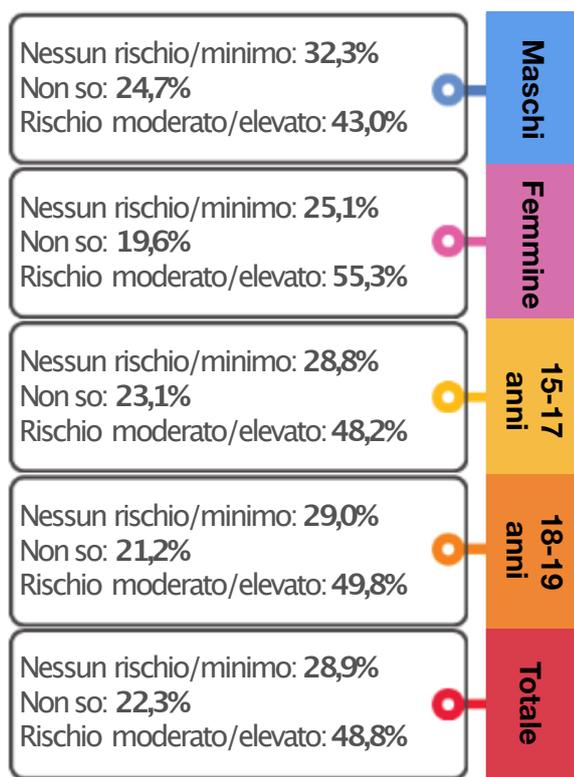
Quando si fa riferimento a un comportamento di gioco ripetuto più di una volta alla settimana, la percentuale per la percezione di un rischio molto

basso o assente si attesta all'8% e quella per un rischio più elevato al 72%. Il 21% "non sa" definire il grado di rischio.

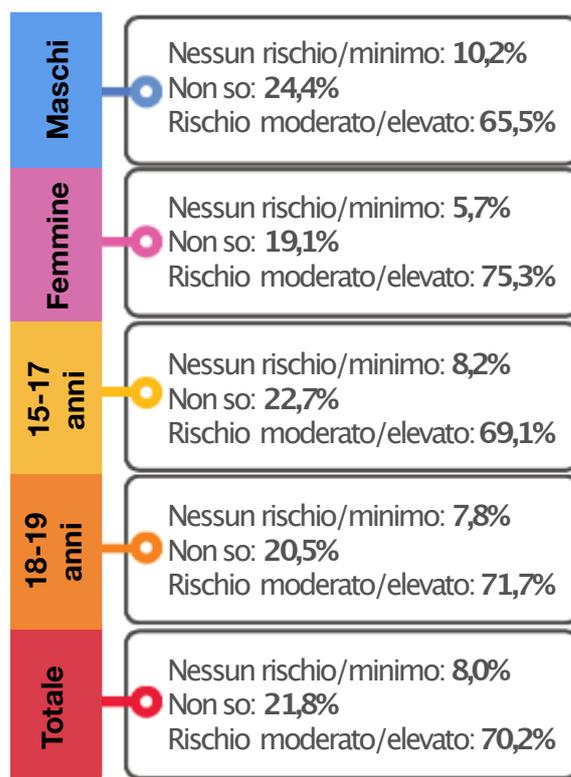
Sono soprattutto i ragazzi a ritenere che giocare d'azzardo comporti "nessuno/minimo rischio"; le ragazze, invece, ritengono che giocare d'azzardo sia "moderatamente/molto rischioso". Non si osservano differenze a livello di fasce di età.

Figura 7.4: Il rischio percepito nel giocare meno o più di una volta alla settimana: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

**GIOCARE MENO DI UNA VOLTA A SETTIMANA**



**GIOCARE PIÙ DI UNA VOLTA A SETTIMANA**



ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Il 64% degli studenti ritiene che le New slot machine/VLT siano “molto/moltissimo” rischiosi dal punto di vista economico, il 63% attribuisce questo grado di rischio a “altri giochi”, come dadi o roulette, il 61% al poker texano, il 54% ad altri giochi con le carte e il 43% alle scommesse sportive e su altri eventi.

La maggior parte degli studenti (78%) ritiene che l’abilità del giocatore abbia un valore nel

determinare la vincita in giochi come il poker texano e il 48% lo pensa rispetto a giochi come il Totocalcio e le scommesse, per questi ultimi soprattutto i ragazzi.

Sono il 19% coloro che ritengono che l’abilità del giocatore conti anche nel gioco del Bingo e il 14% lo pensa rispetto alle New slot machine/VLT, soprattutto ragazze e minorenni, il 7% al gioco del Lotto/Superenalotto e il 6% alle lotterie istantanee.

Tabella 7.4: Quant’è importante l’abilità del giocatore? Percentuali per tipologia di gioco, per genere e per fascia di età

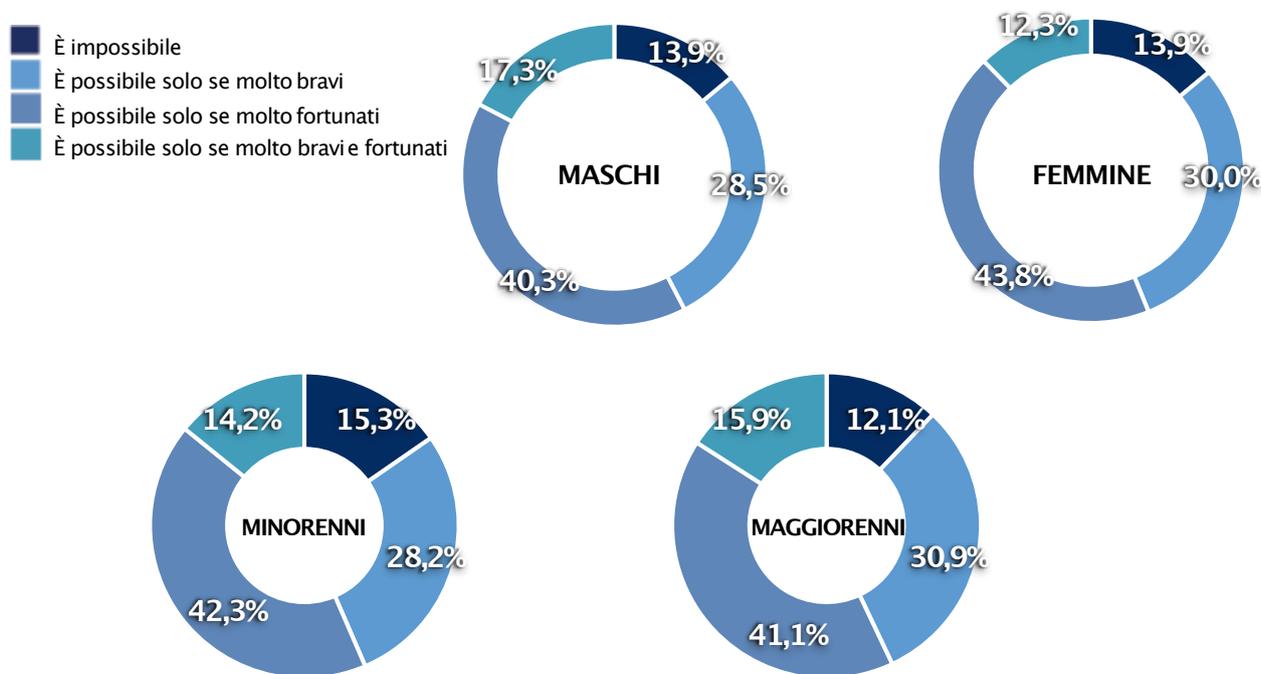
	REGIONE TOSCANA				
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Gratta &amp; Vinci</b>	6,3	6,7	5,8	7,3	5,0
<b>Lotto/Superenalotto</b>	6,6	5,8	7,3	7,5	5,5
<b>Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive</b>	47,5	56,3	38,0	46,5	48,8
<b>Scommesse su altri eventi</b>	32,1	34,0	30,0	31,9	32,3
<b>Bingo</b>	18,9	14,3	23,8	21,7	15,0
<b>New slot machine/Videolottery</b>	14,4	9,5	19,8	16,2	12,0
<b>Poker texano/Altri giochi con le carte</b>	78,1	76,2	80,5	75,8	81,2
<b>Altri giochi (roulette, dadi, ecc.)</b>	33,4	25,8	41,7	34,8	31,5

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Il 42% degli studenti, ritiene che una persona “molto fortunata”, anche se raramente, possa arricchirsi giocando d’azzardo, mentre per il 29% deve essere “molto brava”, soprattutto per le studentesse in entrambi i casi; il 15% pensa che sia raro, ma

possibile, solo se una persona è “molto fortunata e molto brava”, soprattutto i ragazzi. Solo il 14% ritiene che con il gioco d’azzardo non sia possibile arricchirsi.

Figura 7.5: È possibile arricchirsi col gioco d’azzardo? Distribuzione percentuale per genere e fascia di età



ESPAD@Italia 2019 – Regione Toscana

Il 4% degli studenti riferisce di avere fratelli/ sorelle maggiori che giocano d’azzardo, per il 14% a giocare è il padre e per il 10% sono entrambi i genitori. Il 40% degli studenti riferisce di avere pochi/alcuni amici che

giocano d’azzardo, mentre il 7% riferisce di averne la maggior parte/tutti. Tra gli studenti di genere maschile la percentuali più elevate si osservano per il “solo padre” giocatore e “la maggior parte/tutti” gli amici che giocano.

## 7.3 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco tra gli studenti

Nel complesso il 45% degli studenti della regione Toscana ha giocato d'azzardo almeno una volta nel corso della propria vita e il 43% lo ha fatto nei 12

mesi antecedenti la somministrazione del questionario, in particolare i ragazzi e gli studenti maggiorenni.

Tabella 7.5: Prevalenze del gioco d'azzardo tra gli studenti nella vita e nell'ultimo anno, per genere e fascia di età

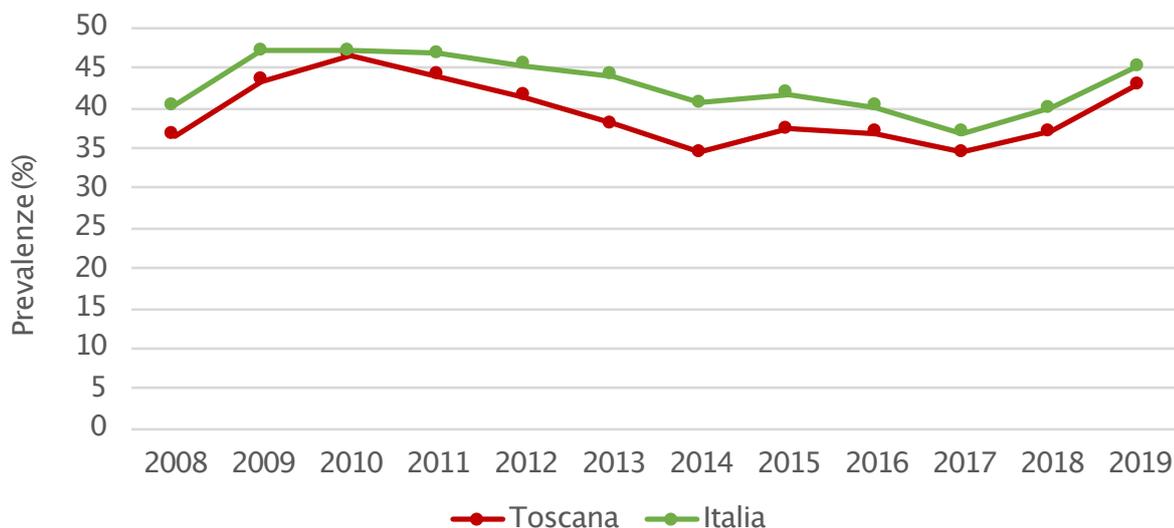
		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Prevalenze nella vita</b>	Toscana 2019	45,5	54,0	36,5	41,0	52,0
	Italia 2019	47,7	56,7	38,3	44,0	53,0
<b>Prevalenze nell'ultimo anno</b>	Toscana 2019	42,9	51,7	33,6	38,7	48,9
	Italia 2019	45,2	54,3	35,9	42,0	50,2

ESPAD®Italia 2019 - Regione Toscana

Guardando all'andamento temporale delle prevalenze, sia a livello regionale sia sul territorio nazionale, si osserva un trend in diminuzione dal

2011 al 2014, mentre le tre rilevazioni successive evidenziano una sostanziale stabilizzazione delle prevalenze che tornano a salire a partire dal 2018.

Figura 7.6: Trend di prevalenza del gioco d'azzardo nell'ultimo anno tra gli studenti toscani e italiani

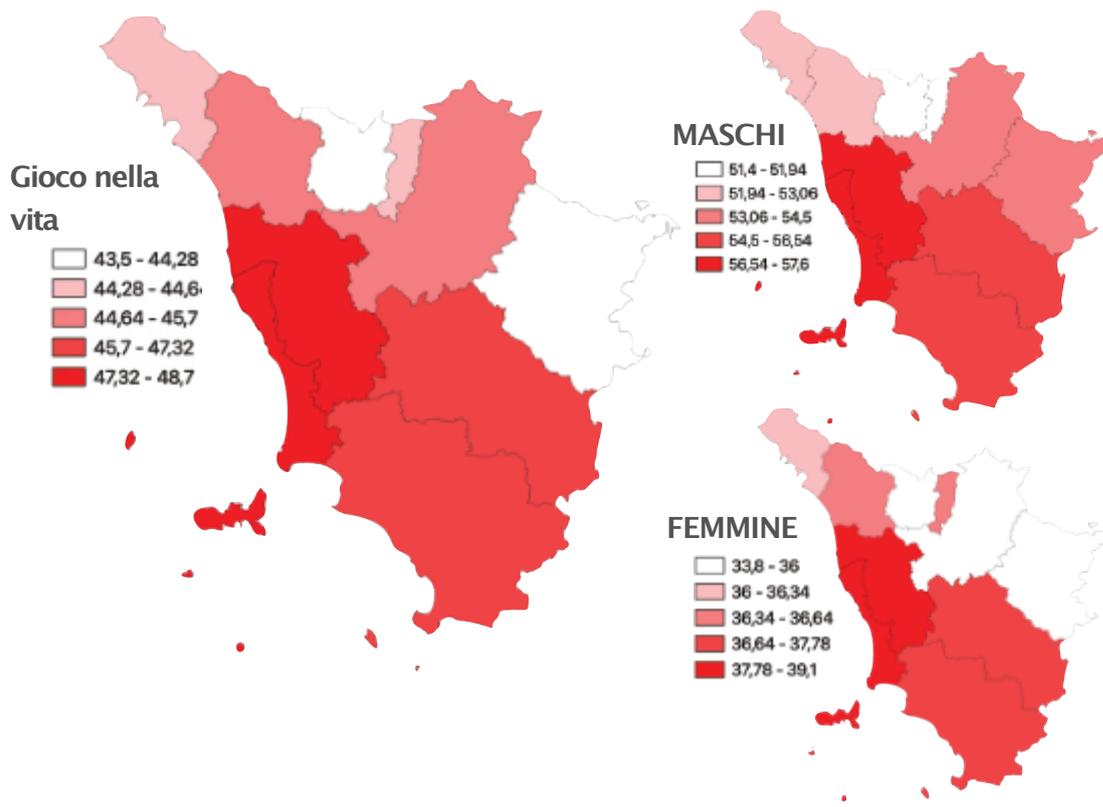


ESPAD®Italia Anni 2008-2019

A livello provinciale, Livorno registra le prevalenze maggiori sia per quanto riguarda gli studenti che hanno giocato d'azzardo almeno una volta nella vita (48%) sia per coloro che hanno giocato nell'ultimo anno (46%); tale prevalenza, si registra

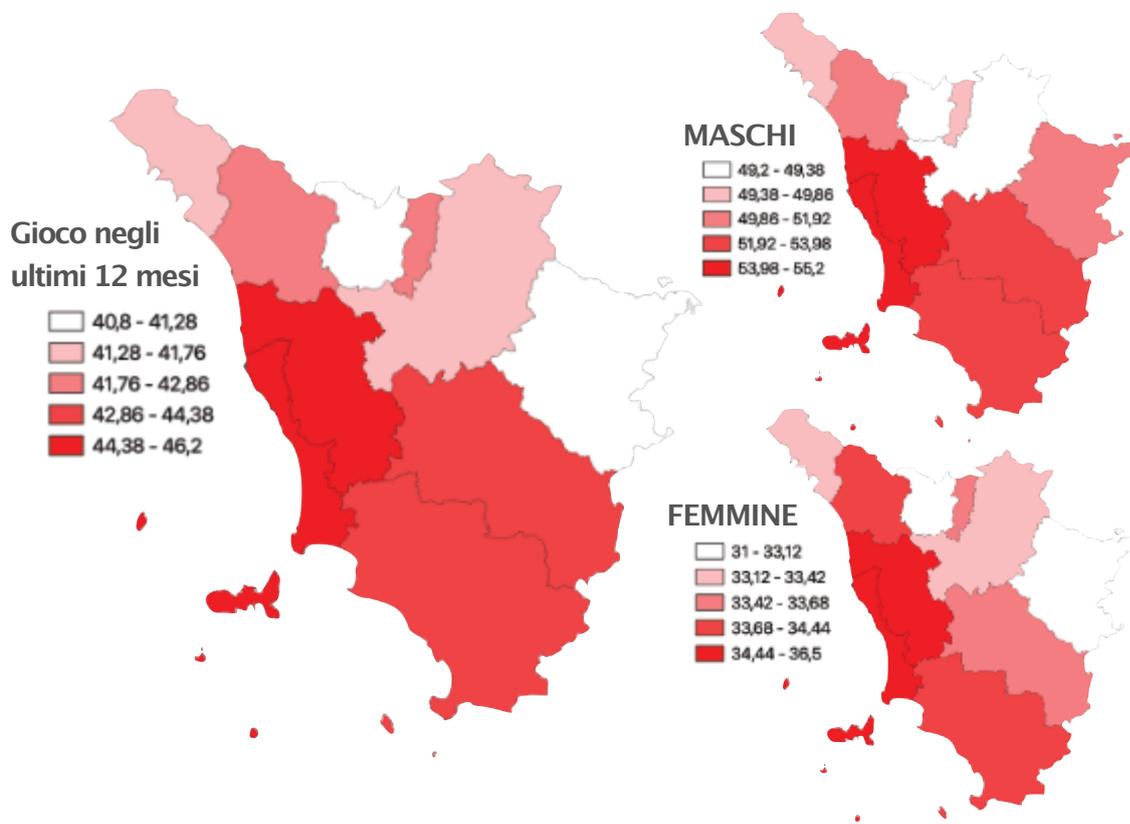
soprattutto fra gli studenti di genere maschile. Le province non si discostano tanto l'una dall'altra rispetto alle prevalenze di gioco durante l'arco di vita e nell'ultimo anno.

Figura 7.7: Prevalenza di gioco d'azzardo tra gli studenti nella vita, per provincia e per genere



ESPAD@Italia 2019-Regione Toscana

Figura 7.8: Prevalenza di gioco d'azzardo tra gli studenti nell'ultimo anno, per provincia e per genere

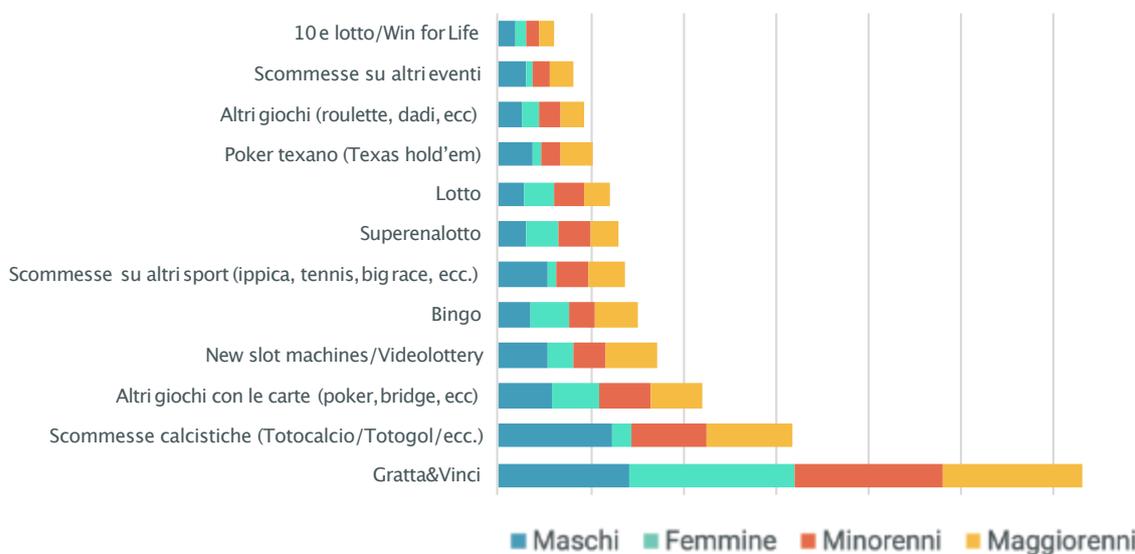


ESPAD@Italia 2019-Regione Toscana

Il 78% degli studenti-giocatori ha giocato ai Gratta&Vinci, con una diffusione maggiore fra le studentesse e i minorenni; seguono le scommesse su eventi calcistici, praticate dal 43%, in particolare dai ragazzi e dai maggiorenni. Il 28% ha praticato altri giochi con le carte, il 22% ha giocato alle New

slot machines/Videolottery, il 18% ha fatto scommesse in sport diversi dal calcio e/o giocato al Bingo. Il 16% e il 15% hanno giocato rispettivamente a Superenalotto e Lotto e il 14% a Poker texano, con percentuali superiori tra le ragazze nei primi due casi e tra i ragazzi nell'ultimo.

Figura 7.9: Le tipologie di giochi giocati degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno: proporzione per genere e fascia di età

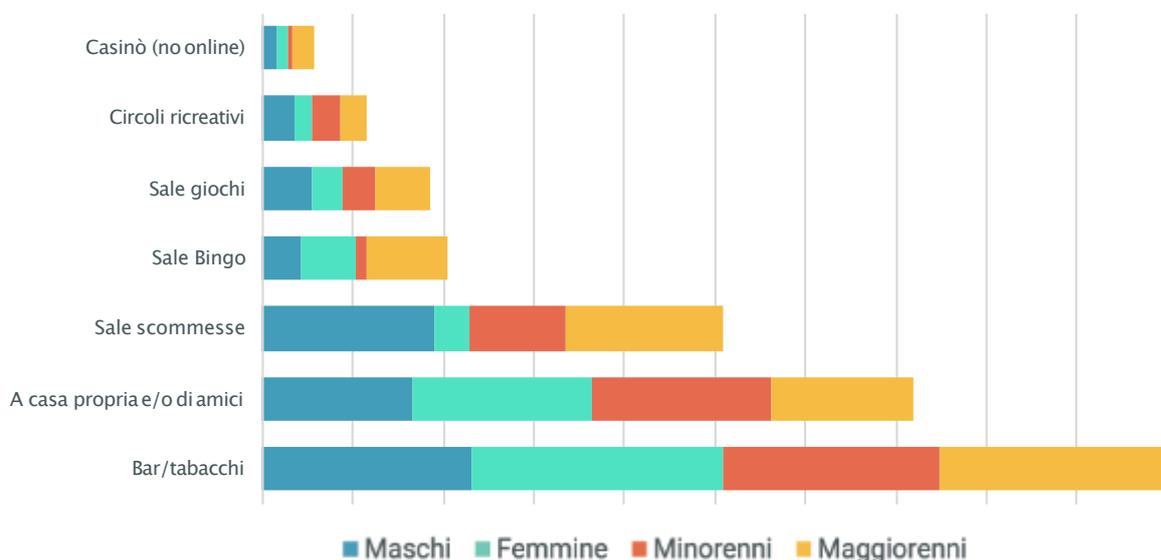


ESPAD®Italia 2019 - Regione Toscana

Il 49% dei giocatori d'azzardo si reca presso bar/tabacchi/ricevitorie per giocare, soprattutto le studentesse, mentre il 28% gioca in sale scommesse, soprattutto i ragazzi e gli studenti

maggiorenni. Tra le ragazze giocatrici e i minorenni è maggiormente diffuso giocare presso le abitazioni propria e/o di amici.

Figura 7.10: I luoghi frequentati per giocare onsite dagli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno: proporzione per genere e fascia di età



ESPAD®Italia 2019 - Regione Toscana

## 7.4 Pattern di gioco tra gli studenti di 15–19anni

Il 64% degli studenti-giocatori ha giocato d'azzardo occasionalmente (meno di una volta il mese) durante l'anno, soprattutto le studentesse e i

minorenni, mentre il 14% lo ha fatto 2 o più volte durante la settimana, in particolar modo i ragazzi e i 18–19enni.

Tabella 7.6: Le frequenze di gioco tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	REGIONE TOSCANA				
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
		Maschi	Femmine	15–17	18–19
<b>1 volta al mese o meno</b>	64,2	53,2	83,5	67,3	60,8
<b>2–4 volte al mese</b>	21,7	27,6	12,1	20,8	22,9
<b>2–3 volte a settimana</b>	8,6	12,4	2,1	7,2	10,2
<b>4–5 volte a settimana</b>	2,0	2,7	0,7	1,5	2,4
<b>6 o più volte a settimana</b>	3,4	4,1	1,7	3,2	3,7

ESPAD®Italia 2019 – Regione Toscana

In una giornata tipo, il 73% degli studenti-giocatori durante l'anno ha giocato mediamente meno di 30 minuti, per lo più le ragazze e i minorenni, il 14% da 30 a 60 minuti;

il 7% ha giocato da 1 a 2 ore e il 6% 2 ore o più, percentuale quest'ultima che risulta superiori tra i ragazzi.

Tabella 7.7: Il tempo di gioco in una giornata tipo tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	REGIONE TOSCANA				
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
		Maschi	Femmine	15–17	18–19
<b>Meno di 30 minuti</b>	73,2	68,9	83,8	77,7	68,7
<b>Tra 30 minuti e 1 ora</b>	14,4	16,5	9,7	12,0	16,9
<b>Tra 1 ora e 2 ore</b>	6,8	8,0	3,8	4,8	8,8
<b>Oltre 2 ore</b>	5,5	6,6	2,7	5,5	5,6

ESPAD®Italia 2019 – Regione Toscana

Il 9,2% degli studenti ha giocato d'azzardo online, collegandosi cioè in Internet, con differenze a livello di genere (M=14,5%; F=3,6%) e di fasce di età (Minorenni=7,5%; Maggiorenni=11,7%).

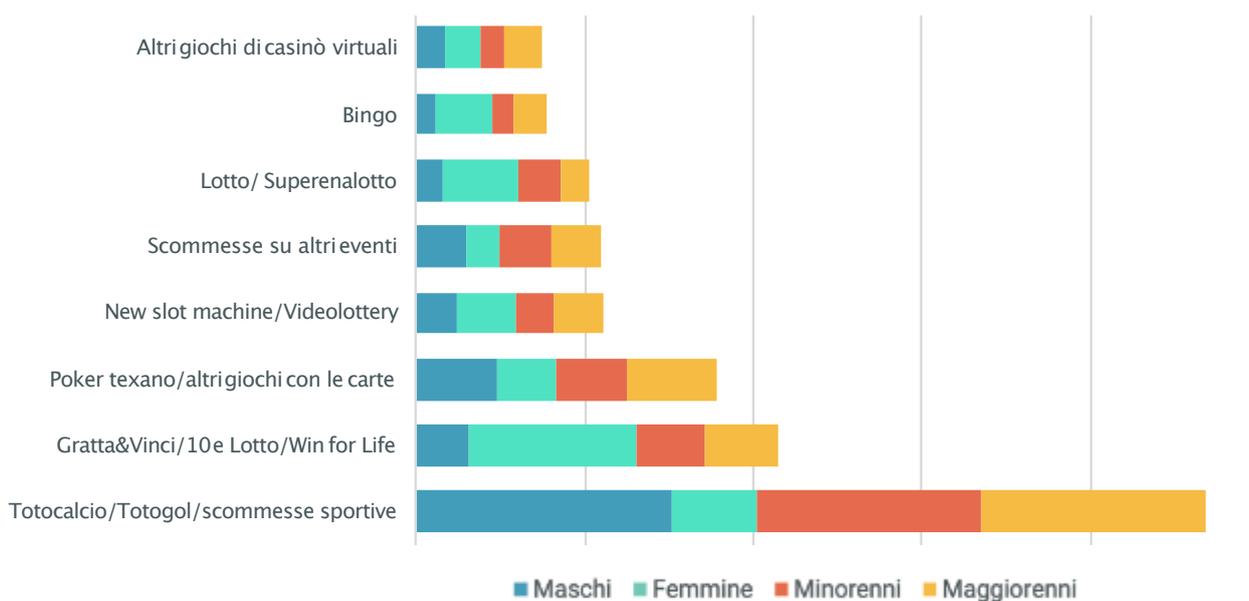
Tra coloro che hanno giocato d'azzardo online nel corso dell'ultimo anno, il device maggiormente utilizzato è lo smartphone (81%), seguito da

computer (25%) e tablet (8%); il 6% ha utilizzato una console e il 4% la TV. La maggior parte degli studenti solitamente gioca d'azzardo online a casa propria (69%), il 31% gioca a casa di amici, il 34% presso luoghi pubblici chiusi (es. bar) e il 17% presso quelli aperti (es. piazza, parco); il 19% gioca a scuola e il 7% quando si trova sui mezzi di trasporto.

Tra gli studenti-giocatori d'azzardo online nell'ultimo anno, il 65% ha utilizzato un account personale per giocare, il 21% ha utilizzato quello di un maggiorenne (parenti, amici ecc.), il 18% quello dei genitori e il 6% quello di fratelli/sorelle minorenni.

Nel gioco d'azzardo online, sono preferite le scommesse sportive, seguite da Poker Texano, lotterie istantanee, scommesse su eventi non sportivi, New slot machine/VLT, Lotto/ Superenalotto, altri giochi di casinò virtuali (es. roulette) e Bingo.

Figura 7.11: Le tipologie di gioco tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo **online** nell'ultimo anno: proporzione per genere e fascia d'età



## 7.5 Il gioco d'azzardo problematico tra gli studenti di 15-19anni

Lo studio ESPAD®Italia include un test di screening sul gioco d'azzardo specificatamente rivolto agli adolescenti, il test Sogs-Ra<sup>3</sup> –South Oaks Gambling Screen, Revised for Adolescents, che permette di definire il grado potenziale di problematicità del comportamento di gioco sulla base del punteggio conseguito. La compilazione del test da parte degli studenti che hanno giocato d'azzardo durante

l'anno ha rilevato che l'81% degli studenti-giocatori della regione Toscana ha un comportamento esente da rischio, per il 13% è definibile "a rischio" e per il 6% "problematico". È soprattutto tra gli studenti di genere maschile che si rilevano le quote più consistenti di giocatori sia a rischio sia problematici.

Tabella 7.8: I profili di giocatore tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno: distribuzione percentuale per genere e fasce di età

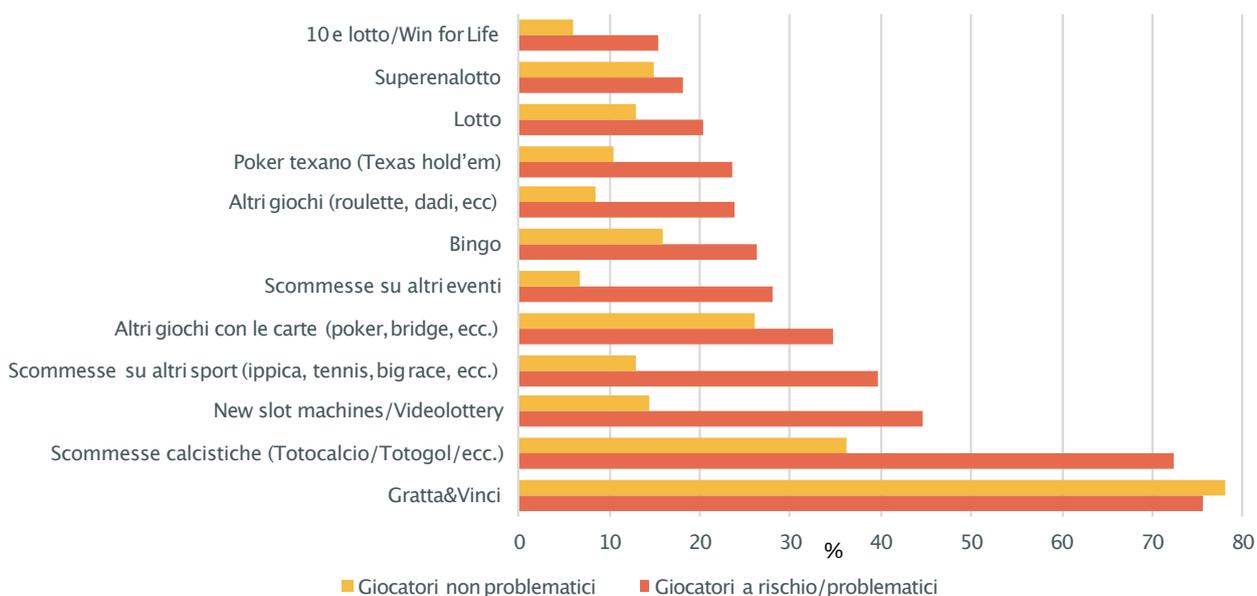
	Italia 2019	Toscana 2019	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Non problematici</b>	80,8	81,5	75,1	93,5	84,0	78,5
<b>A rischio</b>	12,6	12,5	16,3	6,3	10,6	14,4
<b>Problematici</b>	6,6	6,2	8,6	2,2	5,4	7,1

ESPAD®Italia 2019 – Regione Toscana

Se il Gratta & vinci contraddistingue i giocatori non problematici che, in quota superiore ai problematici, lo indicano come gioco preferito, tutti gli altri giochi sono praticati in percentuale

superiore dai giocatori a rischio/problematici, in particolare le scommesse calcistiche e le New slot machine/Videolottery.

Figura 7.12: I giochi praticati secondo i profili di giocatore: percentuale negli ultimi 12 mesi



ESPAD®Italia 2019 – Regione Toscana

<sup>3</sup> South Oaks Gambling Screen, Revised for Adolescents (SOGS-Ra) Winters et al., 1993; Poulin, 2002; validazione italiana: Colasante et al., 2014

Il 36% dei giocatori a rischio e il 48% dei problematici hanno giocato d'azzardo online

durante l'anno (contro il 16% dei giocatori non problematici).

Tabella 7.9: Il gioco online negli ultimi 12 mesi: percentuali per profilo di gioco

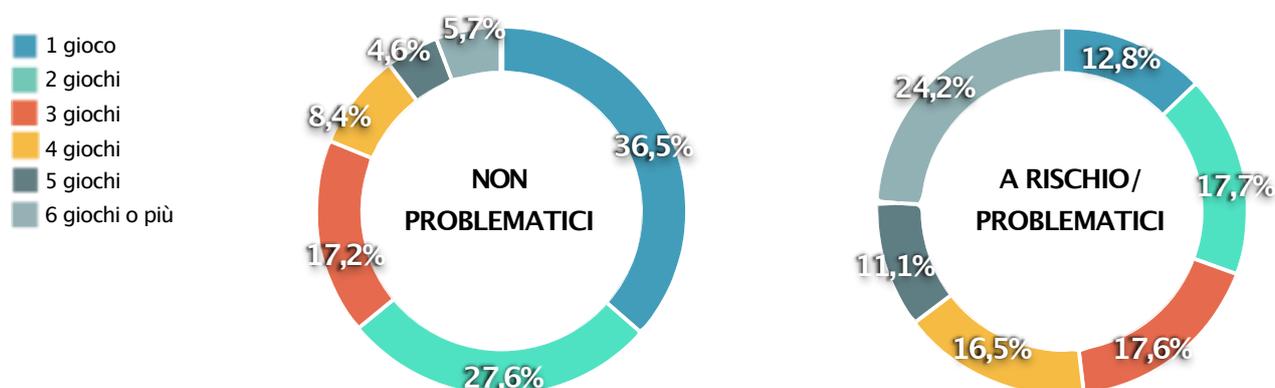
	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio	Giocatori problematici
<b>Gioco online negli ultimi 12 mesi</b>	15,8	36,5	47,8

ESPAD@Italia 2019 – Regione Toscana

I giocatori a rischio/problematici si distinguono anche per il numero di giochi praticati e la frequenza di gioco. La maggior parte dei giocatori non problematici (64%) ha praticato al massimo 2

giochi, mentre quasi 1 giocatore a rischio/problematico ogni 4 ne ha fatti almeno 6 (contro il 6% dei giocatori non problematici).

Figura 7.13: Il numero di giochi praticati negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale per profilo di gioco



ESPAD@Italia 2019 – Regione Toscana

Inoltre, i giocatori non problematici giocano prevalentemente in maniera occasionale poche volte l'anno, mentre per il 38% di quelli a rischio/

problematici la frequenza di gioco è almeno settimanale.

Tabella 7.10: La frequenza di gioco negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale per profilo di giocatore

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
<b>≤1 volta/mese</b>	72,9	30,6
<b>2-4 volte/mese</b>	19,6	31,6
<b>2-3 volte/settimana</b>	5,4	19,3
<b>4-5 volte/settimana</b>	0,8	7,5
<b>≥6 volte/settimana</b>	1,3	11,0

ESPAD@Italia 2019 – Regione Toscana

Se nel complesso al 38% dei giocatori è stato impedito di giocare d'azzardo in quanto minorenni, la percentuale raggiunge il 52% tra i giocatori a rischio/problematici (contro il 34% di quelli non problematici).

I giocatori che hanno giocato nell'anno antecedente alla rilevazione si distinguono anche sulla base della spesa mediamente sostenuta per giocare

negli ultimi 30 giorni: il 72% dei giocatori non problematici non ha speso soldi per giocare presso luoghi fisici né il 91% per giocare online; tra i giocatori a rischio/problematici, invece, il 26% ha speso non più di 10 euro per giocare presso luoghi fisici di gioco e il 14% oltre 30 euro; sono l'11% coloro che hanno speso più di 10 euro per giocare online.

Tabella 7.11: La spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni per giocare d'azzardo onsite e online: distribuzione percentuale per profilo di giocatore

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
<b>Presso luoghi fisici</b>	0 euro	72,5	44,7
	10 euro o meno	23,0	26,4
	11-30 euro	3,0	14,5
	>30 euro	1,5	14,4
<b>Gioco online</b>	0 euro	91,3	73,0
	10 euro o meno	6,4	16,5
	>10 euro	2,3	10,5

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

A eccezione dei giochi di casinò virtuali, dei giochi con le carte come il poker texano e delle scommesse su eventi non sportivi, tra i giocatori a rischio/problematici si osserva una migliore

conoscenza dei limiti legali di età per il gioco d'azzardo, infatti, una maggiore percentuale ha conoscenza delle tipologie di giochi vietate ai minori di 18 anni.

Tabella 7.12: La conoscenza delle tipologie di gioco d'azzardo vietate ai minori di 18 anni: percentuali per profilo di gioco

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
<b>Gratta&amp;Vinci/10 e lotto/Win for Life</b>	74,1	78,1
<b>Lotto/Superalotto</b>	76,1	78,6
<b>Totocalcio/Totogol/scommesse sportive</b>	74,6	77,6
<b>Scommesse su altri eventi</b>	76,0	75,8
<b>Bingo</b>	71,4	73,5
<b>New slot machines/Videolottery</b>	83,4	83,6
<b>Poker texano/Altri giochi con le carte</b>	83,1	80,7
<b>Altri giochi di casinò virtuali</b>	84,9	81,1

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

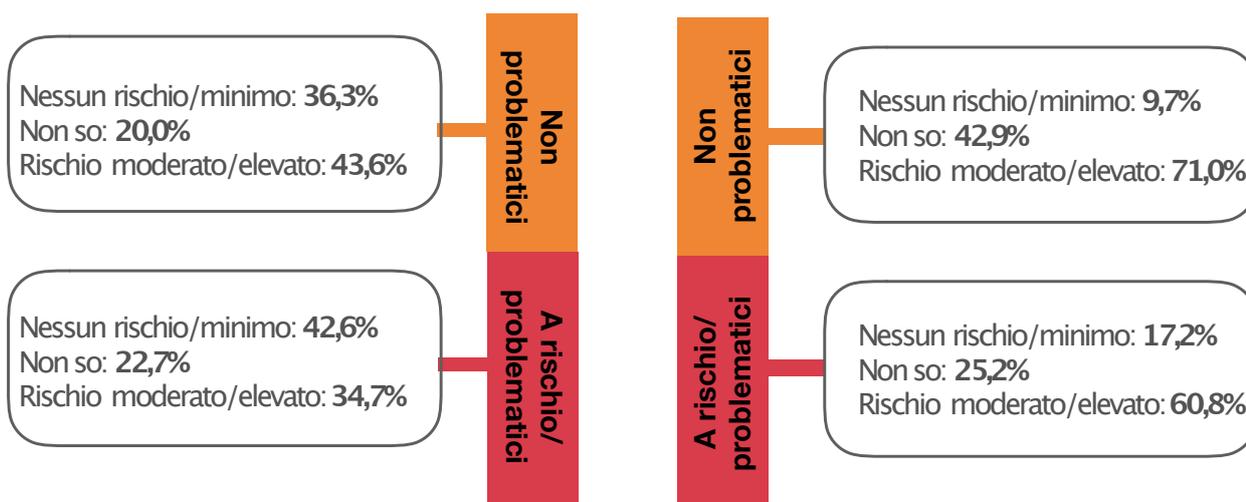
Rispetto al gioco d'azzardo online, anche se la maggior parte dei giocatori di entrambi i profili è a conoscenza del divieto per i minorenni, la percentuale tra i giocatori non problematici risulta superiore mentre, tra i giocatori a rischio/problematici, si osserva una quota maggiore tra chi non ha un'opinione riguardo al divieto.

Rispetto alla percezione del rischio, sono maggiori le percentuali di giocatori con profilo non a rischio che attribuiscono un grado di rischio moderato/elevato al giocare d'azzardo, sia una volta alla settimana sia più frequentemente.

Figura 7.14: Il rischio percepito nel giocare d'azzardo meno o più di una volta a settimana: distribuzione percentuale per profilo di giocatore

**GIOCARE MENO DI UNA VOLTA A SETTIMANA**

**GIOCARE PIÙ DI UNA VOLTA A SETTIMANA**



ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

A ritenere che l'abilità del giocatore d'azzardo possa influire sull'esito delle scommesse, sia sportive sia su altri eventi, sono soprattutto i giocatori a rischio/problematici, mentre tra i

giocatori non problematici si osservano percentuali superiori di chi ritiene che l'abilità determini l'esito nei giochi di carte come il poker texano e in altri giochi di casinò virtuali.

Tabella 7.13: Quant'è importante l'abilità del giocatore? Percentuali per tipologia di gioco e per profilo di giocatore

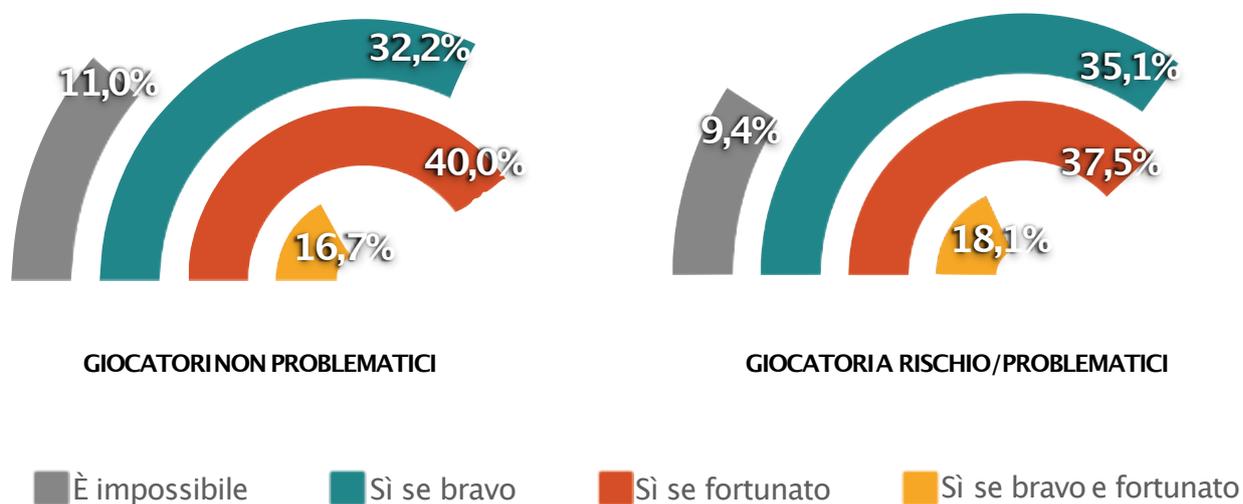
	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
<b>Gratta&amp;Vinci/10 e lotto/Win for Life</b>	6,2	8,3
<b>Lotto/Superenalotto</b>	6,4	10,1
<b>Totocalcio/Totogol/scommesse sportive</b>	53,2	70,6
<b>Scommesse su altri eventi</b>	32,1	43,4
<b>Bingo</b>	16,7	17,3
<b>New slot machines/Videolottery</b>	13,2	14,4
<b>Poker texano/Altrigiocchi con le carte</b>	78,2	71,0
<b>Altri giochi di casinò virtuali</b>	32,8	28,5

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

I profili di giocatore si distinguono anche rispetto al ritenere che una persona possa arricchirsi giocando d'azzardo: se i giocatori non problematici ritengono, in quota superiore, che non sia possibile

o lo sia per fortuna, quelli a rischio/problematici pensano che sia possibile se il giocatore è molto bravo e bravo e fortunato contemporaneamente.

Figura 7.15: È possibile arricchirsi col gioco d'azzardo? Distribuzione percentuale per profilo di giocatore



ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Una percentuale più elevata di giocatori a rischio/problematici riferisce di avere la maggior parte/totalità degli amici che gioca d'azzardo e/o di avere

solo il padre o entrambi i genitori che giocano rispetto a quella dei giocatori non problematici.

Tabella 7.14: La prossimità di gioco: distribuzione percentuale per profilo di rischio

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
<b>Amici</b>	Nessuno	38,7	18,7
	Pochi/Alcuni	52,0	54,7
	La maggior parte/Tutti	9,4	26,6
<b>Genitori</b>	Nessuno	49,1	39,1
	Solo il padre	17,1	28,8
	Solo la madre	2,7	1,7
	Entrambi	14,4	16,1
	Non so	16,6	14,3

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Rispetto al titolo di studio conseguito dai genitori, tra i giocatori a rischio/patologici risulta superiore la quota di coloro che hanno il padre che ha il titolo elementare così come il diploma superiore, è inoltre più alta la quota di coloro con la madre con la

licenza media inferiore; per il profilo di giocatore non problematico le percentuali più alte si riscontrano per la laurea sia riferito al padre che alla madre.

Considerando la condizione occupazionale dei genitori, la quota di giocatori non problematici che riporta che la propria madre è “disoccupata” risulta superiore a quella dei giocatori a rischio/patologici, mentre tra questi ultimi si osserva una quota superiore di studenti con il padre lavoratore.

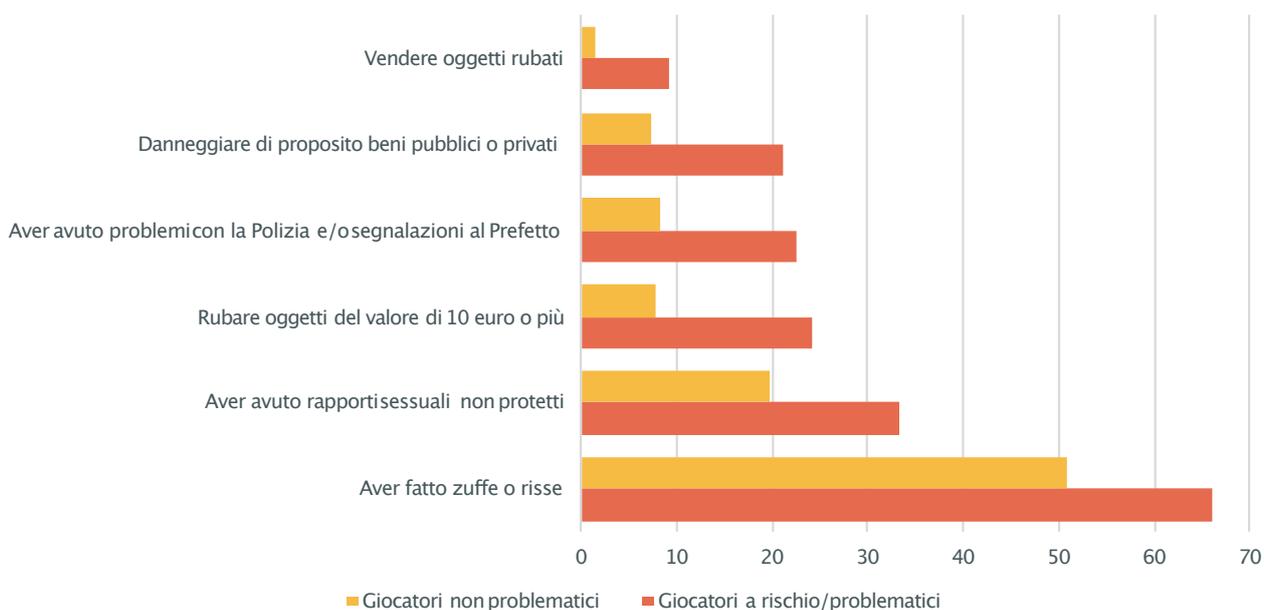
Anche la percezione dello status economico della propria famiglia differenzia i giocatori: coloro che definiscono la condizione economica familiare al di sotto del livello medio delle altre famiglie risultano in quota superiore tra i giocatori a rischio/problematici, mentre quelli che la considerano “nella media” si osservano in quota superiore tra i giocatori non problematici.

Tra i giocatori a rischio/problematici si rilevano quote superiori di studenti che riferiscono di avere

genitori che raramente sanno con chi e dove i figli trascorrono il sabato sera e/o le uscite serali, tra questi giocatori è maggiore anche la percentuale di coloro che affermano di poter prendere facilmente soldi dai genitori o a cui vengono regalati facilmente. Maggiori sono le quote anche rispetto al non sentirsi, se non di rado, affettivamente sostenuti dai genitori.

Tra i giocatori a rischio/problematici si rilevano quote superiori di studenti che, almeno una volta, hanno partecipato a risse, hanno avuto rapporti sessuali non protetti, hanno avuto problemi con le Forze dell’Ordine, così come hanno rubato oggetti e/o venduto oggetti rubati e danneggiato beni pubblici.

Figura 7.16: La tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi: percentuali per profilo di rischio



ESPAD®Italia 2019 – Regione Toscana

Il 18% dei giocatori d’azzardo a rischio/problematici risulta anche un utilizzatore problematico di Internet, in percentuale superiore a quella dei giocatori non problematici pari al 9%.

Rispetto ai consumi psicoattivi, sia di sostanze legali che illegali, risultano superiori le quote dei giocatori d’azzardo a rischio/problematici che

consumano tabacco, alcol così come almeno una sostanza illegale e psicofarmaci senza prescrizione medica.

Si distinguono inoltre per la percentuale più elevata di chi ha fatto binge drinking nell'ultimo mese e per il consumo di energy drink.

Figura 7.15: Il consumo di sostanze psicoattive: percentuali per profilo di rischio

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio / problematici
<b>Sigarette</b>	Nella vita	59,9	75,5
	Almeno una al giorno ultimi 12 mesi	24,7	31,5
<b>Alcolici</b>	Nella vita	92,7	94,8
	Ultimi 12 mesi	88,2	92,0
	Ultimi 30 giorni	74,6	81,0
<b>Binge drinking</b>	Ultimi 30 giorni	38,2	55,5
<b>Energy drink</b>	Ultimi 12 mesi	77,0	80,0
	Ultimi 30 giorni	58,9	70,6
<b>Almeno una sostanza illecita</b>	Nella vita	41,4	55,8
	Ultimi 12 mesi	32,0	45,7
<b>Psicofarmaci senza prescrizione medica</b>	Nella vita	14,1	17,1
	Ultimi 12 mesi	7,9	10,5

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

## 8. GAMING TRA GLI STUDENTI

Il 95% degli studenti della regione Toscana ha giocato ai videogiochi almeno una volta nel corso della propria vita e il 65% lo ha fatto nei 12 mesi

precedenti la somministrazione del questionario, in particolare gli studenti di genere maschile.

Tabella 8.1: Prevalenze dell'uso di videogame nella vita e nell'ultimo anno, per genere e fasce di età

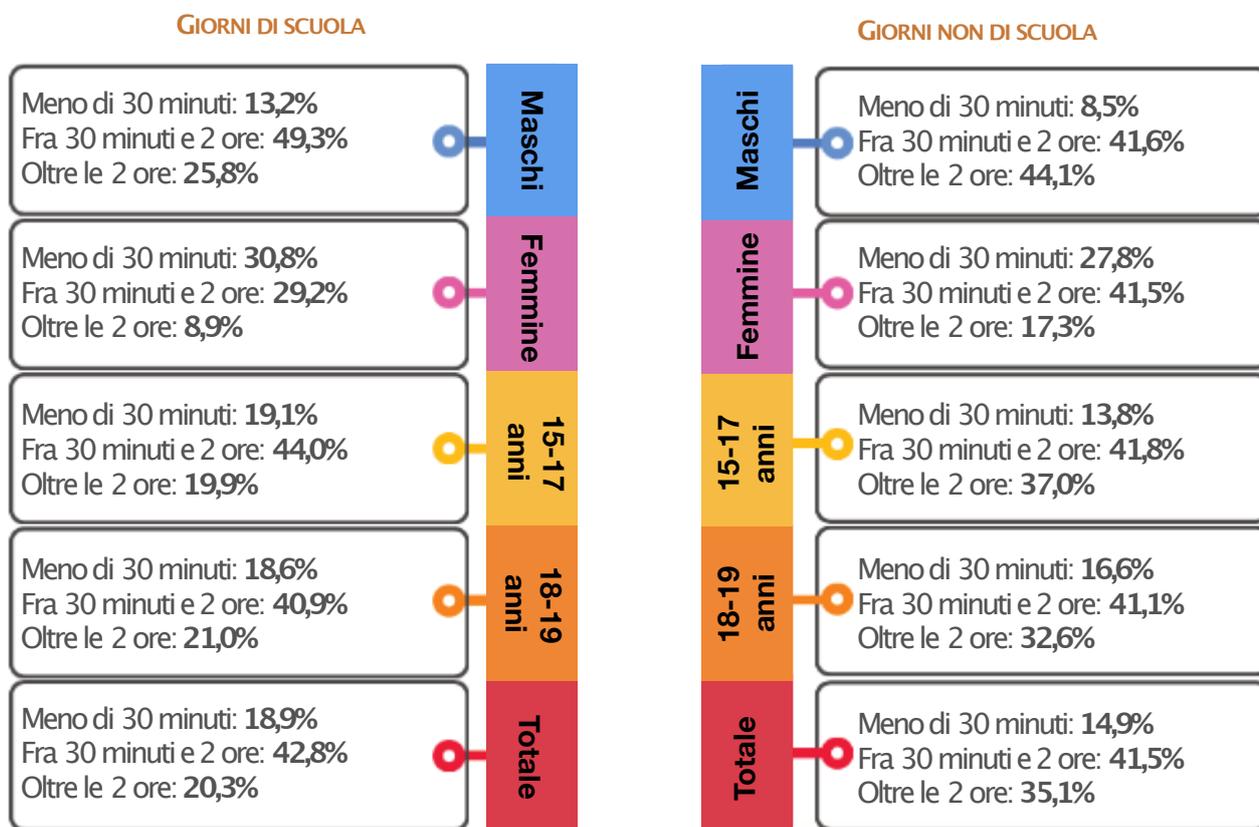
	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Prevalenze nella vita</b>	94,5	98,1	90,6	94,5	94,6
<b>Prevalenze nell'ultimo anno</b>	64,8	84,3	44,1	66,1	62,9

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Tra coloro che hanno giocato nell'anno, l'82% riferisce di aver giocato negli ultimi 30 giorni ai videogiochi nei giorni di scuola e il 92% nei giorni non di scuola, sono soprattutto i ragazzi i quali

passano mediamente più ore a giocare rispetto alle studentesse, soprattutto nei giorni non di scuola durante i quali circa il 21% gioca almeno 4 ore, contro il 7% delle coetanee.

Figura 8.1: Il tempo trascorso in media a giocare negli ultimi 30 giorni (scolastici e non scolastici) dagli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno riferito di aver giocato ai videogame: distribuzione percentuale per genere e fascia di età



ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

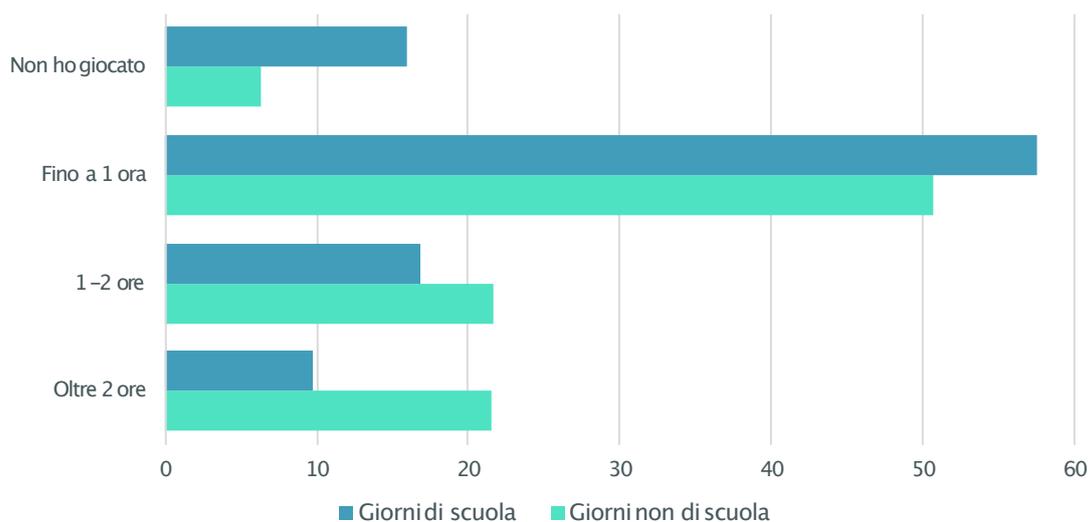
Nota: il complemento al 100% (non riportato) è rappresentato dagli studenti che riferiscono di non aver giocato negli ultimi 30 giorni

Prendendo in considerazione la durata media di una sessione di gioco senza interruzioni, gli studenti nei giorni di scuola giocano maggiormente per sessioni brevi, al massimo di due ore (giorni di scuola: 74%); nei giorni extra-scolastici la percentuale di studenti che partecipa a sessioni di gioco più lunghe aumenta (circa il 21% degli

studenti gioca per più di due ore consecutive nei giorni non di scuola e il 10% nei giorni di scuola).

Netta la differenziazione tra i generi: tra i ragazzi aumenta la durata delle sessioni di gioco, soprattutto nei giorni extra-scolastici, superano il 27% per le sessioni di oltre 2 ore, rispetto al 9% delle ragazze.

Figura 8.2: Il tempo speso in media a giocare per ogni sessione di gioco senza interruzioni (nei giorni scolastici e non scolastici): distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato ai videogame negli ultimi 12 mesi



ESPAD®Italia 2019-Regione Toscana

I device maggiormente utilizzati dai giocatori di videogame sono le console, lo smartphone e il computer fisso o portatile, tutti utilizzati soprattutto dai ragazzi e dai minorenni; seguono la TV e il tablet, quest'ultimo preferito dalle studentesse.

La maggior parte degli studenti gioca ai videogame soprattutto a casa propria o di amici; il 13% gioca sui mezzi pubblici e il 12% a scuola.

Tabella 8.2: "Cosa utilizzi di solito quando giochi ai videogame" e "Dove ti trovi di solito quando giochi ai videogame?": percentuali per genere e fascia di età

		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Device</b>	Smartphone	40,7	47,4	33,3	42,0	39,0
	Tablet	7,4	6,6	8,1	8,5	5,9
	Computer	17,8	23,6	11,6	17,2	18,6
	TV	10,1	12,3	7,5	12,1	7,1
	Console	46,0	65,9	24,5	47,7	43,5
<b>Luoghi di gioco</b>	A scuola	12,1	15,6	8,2	11,1	13,5
	A casa propria	65,0	84,6	43,9	66,8	62,4
	A casa di amici	29,6	39,2	19,1	30,6	28,2
	In luoghi pubblici chiusi	4,6	6,5	2,5	4,3	5,1
	In luoghi pubblici aperti	5,4	6,8	3,7	5,5	5,3
	Sui mezzi di trasporto	12,7	14,8	10,2	13,1	12,0

ESPAD®Italia 2019-Regione Toscana

Nell'ultimo anno, il 66% degli studenti giocatori non ha speso soldi per acquistare o aggiornare i videogame o per continuare a giocare (es. acquistare "vite" per proseguire il gioco); il 18% ha

speso al massimo 20 euro ma il 10% ne ha spesi più di 50, soprattutto i ragazzi tra i quali quasi il 14% ha speso almeno 51 euro.

Tabella 8.3: La spesa mensile per acquistare su Internet e/o aggiornare videogame e/oper poter continuare a giocare degli studenti che hanno giocato ai videogame negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

	TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>0 euro</b>	65,5	55,1	88,7	65,3	65,9
<b>&lt;5 euro</b>	7,7	9,5	3,2	6,7	9,1
<b>6 - 10 euro</b>	5,7	7,4	1,9	6,4	4,7
<b>11 - 20 euro</b>	5,1	6,6	1,6	5,1	5,0
<b>21 - 50 euro</b>	5,9	7,6	2,4	6,6	4,9
<b>&gt;50 euro</b>	10,1	13,7	2,1	9,9	10,3

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Tra coloro che hanno riferito di aver giocato ai videogame durante l'anno, il 33% ritiene di trascorrere troppo tempo a giocare, l'11% sostiene di diventare di "cattivo umore" quando non può

giocarci e il 29% riferisce che i propri genitori "dicono che trascorro troppo tempo a giocare ai videogiochi", percentuali che risultano superiori tra i ragazzi e tra gli studenti minorenni.

Tabella 8.4: L'opinione degli studenti che hanno giocato ai videogame negli ultimi 12 mesi rispetto alle affermazioni sotto riportate: distribuzione percentuale per genere e fasce di età

		TOTALE	GENERE		FASCE DI ETÀ	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Credo di passare troppo tempo a giocare</b>	Totalmente/parzialmente d'accordo	33,2	40,1	22,2	35,5	29,6
	Parzialmente/totalmente in disaccordo	56,6	50,8	66,2	53,5	61,4
	Non so	10,2	9,2	11,6	11,0	9,0
<b>Divento di cattivo umore quando non posso giocare</b>	Totalmente/parzialmente d'accordo	10,7	13,7	5,4	12,3	8,2
	Parzialmente/totalmente in disaccordo	79,5	76,6	84,8	77,6	82,2
	Non so	9,9	9,7	9,9	10,1	9,6
<b>I miei genitori dicono che passo troppo tempo a giocare</b>	Totalmente/parzialmente d'accordo	28,8	36,6	16,5	32,3	23,4
	Parzialmente/totalmente in disaccordo	60,9	53,7	72,4	57,0	66,7
	Non so	10,3	9,7	11,2	10,7	9,8

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

# CONCLUSIONI

---

Negli ultimi 20 anni il gioco d'azzardo ha fatto registrare un vorticoso aumento dei volumi economici, sia sul territorio italiano, sia in maniera diffusa nei diversi territori regionali, e anche se gli ultimi dati resi disponibili dall'Agenzia dei Monopoli mostrano una lieve flessione dei volumi di gioco per l'anno 2019, la dimensione del fenomeno tratteggiata dai dati economici non consente di abbassare il livello di attenzione sul monitoraggio dei comportamenti a rischio e sulle possibili conseguenze socio-sanitarie. Sebbene nella classifica delle regioni che hanno fatto registrare le raccolte maggiori la Toscana non si ponga tra i livelli più alti, mostrando valori di raccolta pro capite di poco superiori al dato nazionale, il carattere multidimensionale del fenomeno richiede un approccio integrato, capace di rilevare le prevalenze di gioco e le variazioni nel tempo, mettere in luce gli aspetti di problematicità dei comportamenti di gioco, nonché la percezione dei rischi e le false credenze che rendono il panorama dell'azzardo estremamente complesso.

Il dato toscano di prevalenza di gioco nel 2019, pari al 38%, risulta di poco inferiore al dato nazionale rilevato nel 2017 (41%), ma se giocare d'azzardo rimane spesso un evento ludico occasionale e controllato, in alcuni casi può invece sfociare in un comportamento problematico, arrivando a rappresentare una vera e propria dipendenza comportamentale. Nella popolazione residente toscana è pari al 3,8% nel 2019 la quota di giocatori che per urgenza di giocare, frequenza di gioco e indebitamento risultano avere un comportamento di gioco a rischio moderato/severo di problematicità. Tra gli studenti tale prevalenza raggiunge quota 6,2% con valori più elevati tra gli studenti di genere maschile.

In considerazione del divieto di gioco agli under 18, i risultati dello studio ESPAD® mettono inoltre in evidenza una diffusione del comportamento di gioco tra la popolazione minorenni che merita un'attenta riflessione e sono indicativi della necessità di mantenere un costante monitoraggio su una popolazione sensibile come quella adolescente. Tanto più che la valutazione della percezione dei rischi e del pensiero comune legati all'azzardo, rivelano come siano ampiamente diffuse false credenze che vedono ad esempio nell'abilità del giocatore un criterio valutativo delle possibilità di vincita, laddove, di fatto, il gioco d'azzardo consiste in una scommessa di denaro su di un evento il cui esito dipende completamente dal caso.

Al fine di offrire un quadro comprensivo del fenomeno, non si possono poi tralasciare le diverse variabili che influenzano i comportamenti legati al gioco d'azzardo, tra le quali, oltre a fattori individuali come le opinioni riguardanti il gioco d'azzardo stesso, si annoverano anche fattori ambientali come la prossimità e la facilità di accesso ai luoghi di gioco, i fattori relazionali legati al rapporto con i genitori e al controllo parentale e infine le politiche nazionali e locali in merito all'azzardo.

Nel corso del 2020 tuttavia, un nuovo e inatteso fattore ha fatto irruzione nel contesto socio-sanitario. La pandemia da COVID-19 e le restrizioni dovute al lockdown hanno infatti cambiato le abitudini quotidiane e i comportamenti di ciascuno, compresi i giocatori occasionali e con profilo di rischio problematico. Sebbene il focus addizionale presente in questo rapporto e derivante dalla rilevazione GAPS#iorestoacasa 2020, restituisca uno spaccato del tutto particolare che per le condizioni di rilevazione non consente un confronto diretto con gli altri dati presentati, i risultati offrono interessanti spunti di riflessione sulle limitazioni al gioco. Le restrizioni agli spostamenti non sembrano infatti aver azzerato i comportamenti di gioco e l'ampiezza dell'offerta ha mostrato capacità di regalare occasioni di gioco anche alternative a quello praticato in luoghi fisici.

In conclusione, i risultati del presente studio offrono non solo una fotografia approfondita della diffusione del gioco d'azzardo e delle sue forme più problematiche sul territorio regionale, ma possono anche diventare un supporto empirico volto a costruire risposte sempre più efficaci di policy e salute pubblica per tutti i soggetti a diverso titolo coinvolti nella gestione di un fenomeno che, essendo soggetto a continue trasformazioni, deve essere sottoposto a periodiche e programmate attività di monitoraggio.



# NOTE METODOLOGICHE GAPS

---

## Lo studio: obiettivi generale e specifici

La rilevazione **GAPS Toscana (Gambling Adult Population Survey)**, finanziata dalla Regione Toscana nell'ambito del Piano regionale 2016–2017 contro il Gioco d'Azzardo Patologico e condotto dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche), sulla popolazione di 18–84 anni è stata condotta attraverso l'invio postale di un questionario auto-somministrato, strutturato e anonimo, a un campione residenti selezionato sulla base della strategia di campionamento dettagliata oltre in questa sezione.

## Lo strumento di rilevazione

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

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

### Condizione socio-demografica

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

### Occupazione

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

### Famiglia e Salute

- 8 item relativi alla composizione familiare, allo stato di benessere (rilevato tramite il test Who–5

Well Being Index), disturbi del sonno.

### Videogiochi (gaming)

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

### Gioco d'Azzardo (gambling)

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

### Gioco d'Azzardo ONSITE

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

### Gioco d'Azzardo ONLINE

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

### Gioco d'azzardo (onsite 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 CPGI – Canadian Problem Gambling Index adattato e validato a livello nazionale – Ferris & Wynne, 2001; Colasante et al., 2013), percezione del rischio e credenze, conoscenza e rispetto della normativa sul gioco d'azzardo, opinioni sul gioco d'azzardo.

### Consumo di sostanze

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

### Consumo di sostanze illegali

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

### Servizi Socio-Sanitari territoriali

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

## **Opinioni e comportamenti a rischio**

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

## **Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti**

La popolazione target dello studio è costituita dai soggetti di 18–84 anni residenti nei Comuni della Toscana.

Il piano di campionamento è basato sulla strategia standardizzata utilizzata nell'ambito dello studio nazionale IPSAD®, condotto da IFC–CNR sulla popolazione generale dal 2001–2002, e di cui il presente studio rappresenta uno specifico approfondimento. Il piano di campionamento ha richiesto la preventiva ricognizione dei Comuni presenti sul territorio regionale e la raccolta del numero di residenti afferenti a ciascun Comune. Non potendo costruire la lista di tutti i residenti in regione attingendo dalle anagrafi di tutti i Comuni regionali, si è proceduto all'elaborazione di un elenco costituito dalle liste anagrafiche degli 83 comuni selezionati nell'ambito dell'indagine.

In una prima fase i comuni sono stati suddivisi in metropolitani (centro dell'area metropolitana) e non metropolitani. I comuni non metropolitani sono stati suddivisi rispetto alla popolazione residente, distinguendo tra comuni fino a 10.000 abitanti e comuni di dimensioni superiori. Rispetto ai comuni non metropolitani, per ogni provincia ed entro le diverse soglie di popolazione residente, sono stati estratti con probabilità proporzionale alla dimensione demografica uno o più comuni, in base alla dimensione demografica complessiva dell'area territoriale, nonché in base alla distribuzione geografica e alla zona altimetrica di appartenenza dei comuni sul territorio.

Le anagrafi dei comuni campionati sono state contattate e invitate a inviare le proprie liste anagrafiche, quelli che non hanno potuto fornire le liste sono stati sostituiti da altro comune estratto casualmente dal medesimo strato. All'interno delle liste anagrafiche ricevute i residenti sono stati stratificati per genere e fascia di età, ed entro ogni strato i nominativi sono stati campionati in maniera

casuale semplice a quota variabile.

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

Le procedure di spedizione e raccolta dei questionari ricalcano quelle standardizzate adottate nell'ambito dello studio nazionale IPSAD® e sono volte a garantire l'assoluto anonimato. Alle persone selezionate nel campione di indagine è stata inviata una busta nominativa contenente una lettera di presentazione dello studio, il questionario anonimo da compilare, una cartolina postale nominativa pre–affrancata. Il questionario cartaceo e 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 ha seguito una procedura di restituzione indipendente e svincolata da quella del questionario, mirata a raccogliere informazioni in merito alla volontà di aderire o meno allo studio e, nel caso di rifiuto, le relative motivazioni (ad es. “non ho tempo”, “non mi interessa”). La cartolina, inoltre, ha svolto un'ulteriore importante funzione nella fase successiva di svolgimento dello studio, consistente in un secondo invio del questionario alle persone appartenenti al campione che, non avendo inviato la cartolina postale pre–affrancata, non hanno espresso l'intenzione a partecipare o meno allo studio.

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

L'acquisizione delle risposte ai questionari cartacei è stata effettuata da operatori CNR con l'utilizzo di una specifica strumentazione denominata Optical Character Recognition –OCR.

La tecnologia OCR consente di acquisire automaticamente le informazioni “scritte” (su documenti cartacei) attraverso un'opportuna conversione dei dati basata sul riconoscimento ottico dei caratteri: a tale proposito è stata fondamentale e prioritaria la fase di standardizzazione del questionario, ovvero la progettazione di un Template Cartaceo in cui le informazioni scritte, da acquisire come dati, sono

state definite in “aree di lettura” comprensibili allo scanner e relativo programma OCR; ad esempio, occorre definire se un dato è a scelta singola fra più opzioni, se è a scelta multipla, se prevede la scrittura di caratteri in stampatello o a mano libera. In fase di progettazione sono stati definiti gli ancoraggi, elementi grafici solitamente posizionati ai margini della pagina cartacea, che consentano al software OCR di riconoscere l’orientamento del testo (basso/alto). Tutte le aree del questionario contenenti dati da leggere con OCR sono state tracciate, definendo se si tratta di un singolo valore da acquisire o di valori multipli. In caso di risposte di tipo testuale, sono state utilizzate delle caselle singole (una casella per carattere) in modo da assicurare una corretta lettura automatica del testo. Inoltre, è stata definita la percentuale di annerimento delle caselle, in caso di risposte da barrare/cerchiare, affinché vengano prese in considerazione solo le risposte valide (crocette, puntini, cerchi), scartando le risposte segnate e poi annerite ulteriormente o segnate con “No”.

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 mediante PC monitorati da 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.

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 set preliminare di dati, prima di procedere con le elaborazioni statistiche, sono state verificate la consistenza e la completezza delle risposte fornite, la presenza di errori e/o di incongruenze interne (ad es. risposte sistematiche o risposte incompatibili tra due o più domande) e si è proceduto alla pulizia del dato. Il processo di correzione e/o imputazione delle variabili è stato estremamente contenuto e ispirato a un criterio di prudenza che non ha dato luogo ad alcuno stravolgimento dei dati di partenza. Le analisi statistiche sono state 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.

## GAPS#iorestoacasa, il gioco d'azzardo al tempo del COVID-19

---

In conseguenza all'eccezionalità degli eventi sanitari che nel corso del 2020 hanno visto l'Italia e il mondo affrontare la pandemia da COVID-19, il Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari IFC-CNR, su stimolo della Regione Toscana e di altri attori istituzionali coinvolti nell'ambito del monitoraggio e della prevenzione al GAP, ha potenziato l'efficacia della raccolta dati nel periodo di isolamento imposto dal Governo italiano provvedendo all'implementazione di uno strumento web-based denominato **GAPS#iorestoacasa** attraverso cui sono state raccolte ed elaborate informazioni sui cambiamenti nel comportamento di gioco per soldi durante il lockdown.

Per rispondere a tali quesiti si è provveduto a elaborare e sviluppare in tempi brevi il questionario online **GAPS#iorestoacasa** composto da un set di domande core e da ulteriori sezioni opzionali. La parte core si articola nelle seguenti sezioni:

### **Anagrafica**

- 6 item riguardanti gli aspetti anagrafici e di residenza (genere, età, regione di residenza, provincia di residenza, comune di residenza, precedente partecipazione al GAPS Toscana).

### **Gioco d'azzardo (gambling) durante l'emergenza**

- 7 item riguardanti la modifica delle abitudini al gioco d'azzardo durante il lockdown (gioco onsite, gioco online, tipologia e frequenza di gioco, spostamenti) e durante gli ultimi 12 mesi (gioco onsite, gioco online), test di screening per la valutazione di eventuali comportamenti problematici correlati alla pratica del gambling.

### **Condizione socio-demografica**

- 15 item riguardanti gli aspetti anagrafici e sociali dei rispondenti (stato civile, stato occupazionale, reddito, modifiche dello stato occupazionale durante l'emergenza sanitaria, richiesta di sostegni economico-finanziari, composizione familiare).

Le successive sezioni ripercorrono quelle già sviluppate nell'ambito del questionario GAPS 2019 e sopra descritte.

L'analisi dei dati preliminari scaturiti da questa rilevazione è mostrata alla fine del presente Rapporto di Ricerca allo scopo di fornire un contesto più inclusivo di valutazione del fenomeno e dei suoi sviluppi.

# NOTE METODOLOGICHE ESPAD®ITALIA

---

## Lo studio: obiettivi generale 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 socio-culturali 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 163 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

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

### Consumo di alcol

- 12 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; 5 item relativi alle abitudini all'uso di cannabinoidi sintetici; 9 item relativi alle abitudini all'uso di sostanze psicostimolanti; 2 item relativi alle abitudini all'uso di NPS; 8 item relativi alle abitudini all'uso di farmaci psicoattivi senza prescrizione medica; 5 item relativi alle abitudini all'uso di cocaina e/o crack; 6 item relativi alle abitudini all'uso di allucinogeni; 7 item relativi alle abitudini all'uso di eroina, oppiacei/oppioidi; 4 item relativi alle abitudini all'uso di altre sostanze.

### Consumo di bevande energetiche, integratori e anabolizzanti

- 5 item relativi alle abitudini all'uso.

### Gioco d'Azzardo (Gambling)

- 26 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**

- 11 item riguardanti il rapporto con Internet, il cyberbullismo e le prove/sfide.

#### **Videogiochi (Gaming)**

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

#### **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 e reclutamento dei partecipanti**

Il piano di campionamento dello studio prevede ogni anno l'estrazione di un campione casuale stratificato a tre stadi: Province, Scuole, Classi. La stratificazione delle province italiane è effettuata sulla base di 2 variabili: area geografica (Nord, Centro, Sud e Isole) e densità abitativa. Le province vengono estratte casualmente da ciascun strato e in modo proporzionale alla dimensione dello strato. Qualora i fondi lo permettano, tutte le province sono considerate estratte, procedendo nel campionamento direttamente delle scuole all'interno delle province selezionate.

Successivamente le scuole all'interno delle province selezionate sono stratificate per tipologia di istituto (Licei, Professionali e Tecnici) e per dislocazione geografica (urbana e rurale) e vengono estratte casualmente e proporzionalmente secondo tale stratificazione. Infine un corso di studio dalla prima alla quinta classe viene estratto casualmente da ogni strato (tale frazione può variare sensibilmente in relazione all'anno di rilevazione e ai fondi a disposizione per l'indagine).

In alcuni anni, come ad esempio in Toscana, sono stati effettuati sovra-campionamenti finanziati da

specifiche regioni o province che esprimevano interesse ad avere stime più accurate del fenomeno sui loro territori.

### **Somministrazione e raccolta questionari**

Le procedure di somministrazione e raccolta dei questionari sono volte a garantire l'assoluto anonimato. Lo studio viene infatti condotto seguendo lo standard della metodologia ESPAD, che prevede la somministrazione di questionari agli studenti in condizioni del tutto simili a quelle di svolgimento di un compito in classe ed è condotto nel completo rispetto dell'anonimato e della privacy: il questionario, infatti, è del tutto anonimo e non contiene informazioni che permettano di riconoscere l'identità del rispondente, oltre al fatto che i risultati vengono presentati sempre ed esclusivamente in forma aggregata, senza divulgare alcuna informazione relativa alle classi o alle scuole coinvolte nello studio stesso.

### **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.



# INDICE DELLE TABELLE

---

## Le caratteristiche del campione GAPS 2019 – Toscana ..... 81

Tabella 1. Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fasce di età .....	81
Tabella 2. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alla lingua parlata in famiglia per genere e fasce di età .....	81
Tabella 3. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al titolo di studio conseguito per genere e fasce di età .....	81
Tabella 4. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alla posizione occupazionale per genere e fasce di età .....	82
Tabella 5. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al reddito personale (lordo) annuo, per genere e fasce di età .....	82
Tabella 6. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alle caratteristiche familiari per genere e fasce di età .....	82
Tabella 7. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alle caratteristiche personali per genere e fasce di età .....	83

## Gioco d'azzardo ..... 84

Tabella 8. Percentuale dei rispondenti per genere e fascia di età secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino.....	84
Tabella 9. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo le opinioni rispetto al gioco d'azzardo, per genere e fasce di età .....	85
Tabella 10. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo le opinioni rispetto al rischio attribuito al gioco d'azzardo (più o meno di una volta a settimana), per genere e fasce di età.....	85
Tabella 11. Percentuali dei rispondenti secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo, per genere e fasce di età .....	86
Tabella 12. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per tipologia di canale, per genere e fasce di età .....	86
Tabella 13. Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fascia di età secondo la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo .....	87
Tabella 14. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo, per genere e fasce di età .....	87
Tabella 15. Percentuali dei rispondenti secondo la presenza riferita di persone che giocano d'azzardo, per genere e fasce di età .....	87
Tabella 16. Prevalenze gioco d'azzardo nella vita a livello di zona–distretto, per genere e fasce di età* .....	88
Tabella 17. Prevalenze gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi a livello di zona–distretto, per genere e fasce di età* .....	89
Tabella 18. Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate durante l'anno, per genere e fasce di età .....	89
Tabella 19. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo la spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età .....	90
Tabella 20. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato, per genere e fasce di età .....	90
Tabella 21. Distribuzione percentuale dei giocatori che hanno perso ('In rosso') e vinto ('In attivo') somme di denaro al gioco secondo le somme perse o vinte .....	90
Tabella 22. Percentuali dei giocatori secondo l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' sul proprio gioco d'azzardo, per genere e fasce di età .....	90

## Gioco d'azzardo ONSITE..... 91

Tabella 23. Percentuali dei giocatori secondo i luoghi di gioco ONSITE frequentati negli ultimi 12 mesi, per genere e fasce di età .....	91
Tabella 24. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo ONSITE, per genere e fasce di età .....	91
Tabella 25. Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate ONSITE durante l'anno, per genere e fasce di età .....	91
Tabella 26. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONSITE nella vita, a livello di zona–distretto, per genere e fasce di età* .....	92
Tabella 27. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONSITE negli ultimi 12 mesi, a livello di zona–distretto, per genere e fasce di età* .....	93

Tabella 28. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo disposto a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo ONLINE, per genere e fasce di età .....	93
---	----

## **Giocod'azzardo ONLINE ..... 94**

Tabella 29. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo i device utilizzati, per genere e fasce di età .....	94
Tabella 30. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco, per genere e fasce di età .....	94
Tabella 31. Distribuzione percentuale dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo il numero di volte in cui hanno giocato per più di 2 ore consecutive in una sola occasione, per genere e fasce di età .....	94
Tabella 32. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONLINE nella vita, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età* .....	95
Tabella 33. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONLINE negli ultimi 12 mesi, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età* .....	96
Tabella 34. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate, per genere e fasce di età .....	97

## **Giocod'azzardo PROFILIDIRISCHIO. .... 98**

Tabella 35. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno per zona-distretto secondo i profili di rischio* .....	98
Tabella 36. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e le tipologie di gioco praticate .....	99
Tabella 37. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e il numero di giochi praticati .....	99
Tabella 38. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e il tempo trascorso in media in un giorno a giocare d'azzardo ONLINE .....	99
Tabella 39. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e i luoghi frequentati per giocare d'azzardo ONLINE .....	100
Tabella 40. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e il tempo disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo ONLINE .....	100
Tabella 41. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il rischio attribuito al gioco d'azzardo, praticato meno o più di 1 volta a settimana .....	100
Tabella 42. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo .....	101
Tabella 43. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo .....	101
Tabella 44. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la contiguità con il gioco d'azzardo illegale .....	101
Tabella 45. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e lo stato occupazionale ..	101
Tabella 46. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e lo stato civile .....	102
Tabella 47. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il titolo di studio conseguito .....	102
Tabella 48. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il consumo di sostanze concomitante al gioco d'azzardo .....	102
Tabella 49. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e la frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari .....	103
Tabella 50. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e l'uso di psicofarmaci .....	103
Tabella 51. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio* e la frequenza di gioco .....	103
Tabella 52. Distribuzione percentuale dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo il numero di volte in cui hanno giocato per più di 2 ore consecutive in una sola occasione, per profili di rischio* .....	103
Tabella 53. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo .....	104
Tabella 54. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' o 'bonifico' sul proprio gioco d'azzardo .....	104
Tabella 55. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e l'abilità attribuita al giocatore per tipologie di gioco .....	104
Tabella 56. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e l'atteggiamento <sup>^</sup> espresso verso il gioco d'azzardo .....	104
Tabella 57. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio* e le opinioni rispetto alla regolamentazione del gioco d'azzardo .....	105

## **Gaming.....106**

Tabella 58. Prevalenze di gaming negli ultimi 12 mesi, a livello di zona–distretto,per genere e fasce di età*.	106
Tabella 59. Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame secondo la frequenza di gioco (senza spendere soldi) negli ultimi 12 mesi, per genere e fasce di età	107
Tabella 60. Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame che negli ultimi 12 hanno speso soldi per questo ambito di gioco, per genere e fasce di età	107
Tabella 61. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi negli ultimi 12 mesi, secondo l'entità della spesa negli ultimi 30 giorni	107
Tabella 62. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo le motivazioni dispesa	107
Tabella 63. Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame secondo la frequenza di gioco (spendendo soldi) nell'ultimo anno	108

## **GAPS#iorestoacasa .....109**

Tabella 64. Distribuzione percentuale dei rispondenti GAPS#iorestoacasa per genere e fasce di età	109
Tabella 65. Distribuzione percentuale dei rispondenti GAPS#iorestoacasa in base al cambiamento della posizione occupazionale/lavorativa dall'entrata in vigore delle restrizioni legate all'emergenza sanitaria COVID-19, per genere e fasce di età	109
Tabella 66. Distribuzione percentuale dei rispondenti GAPS#iorestoacasa che hanno riferito un cambiamento della posizione occupazionale/lavorativa in base al tipo di cambiamento, per genere e fasce di età	109
Tabella 67. Distribuzione percentuale dei rispondenti GAPS#iorestoacasa in base alla richiesta di specifici supporti/ sostegni economici a causa dell'emergenza sanitaria COVID-19, per genere e fasce di età	109
Tabella 68. Distribuzione percentuale dei rispondenti GAPS#iorestoacasa che hanno riferito richiesta di specifici supporti/sostegni economici, secondo il tipo di supporto/sostegno, per genere e fasce di età	110

## **Le caratteristiche del campione ESPAD®Italia 2019–Toscana.....111**

Tabella 69. Distribuzione percentuale degli studenti secondo la tipologia di zona di residenza, per genere e fasce di età	111
Tabella 70. Distribuzione percentuale degli studenti secondo la lingua principale parlata in famiglia, per genere e fasce di età	111
Tabella 71. Distribuzione percentuale degli studenti secondo i giorni di scuola persi negli ultimi 30 giorni senza motivo, per genere e fasce di età	111
Tabella 72. Distribuzione percentuale degli studenti secondo l'andamento scolastico medio riferito, per genere e fasce di età	111
Tabella 73. Distribuzione percentuale degli studenti che hanno riferito di aver partecipato ad attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, per genere e fasce di età	112
Tabella 74. Percentuale degli studenti che hanno riferito di aver partecipato ad attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, secondo la tipologia di attività/intervento, per genere e fasce di età	112

## **Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze .....113**

Tabella 75. Distribuzione percentuale degli studenti secondo le tipologie di gioco che si possono trovare nei luoghi più vicini a casa e a scuola	113
Tabella 76. Percentuale degli studenti secondo la conoscenza del divieto di gioco ai minorenni per tipologia di gioco, per genere e fasce di età	113
Tabella 77. Percentuale degli studenti secondo la conoscenza delle normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune per limitare il gioco d'azzardo, per genere e fasce di età	113
Tabella 78. Percentuale degli studenti secondo la conoscenza delle normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune per tipologia di normativa/regolamentazione, per genere e fasce di età	114
Tabella 79. Distribuzione percentuale degli studenti secondo il grado di rischio attribuito al giocare meno e più di una volta la settimana, per genere e fasce di età	114
Tabella 80. Percentuale degli studenti secondo il livello di rischio economico (molto/moltissimo) attribuito al gioco per tipologia di gioco, per genere e fasce di età	114
Tabella 81. Percentuale degli studenti secondo la convinzione che qualcuno possa diventare ricco giocando, per genere e fasce di età	115
Tabella 82. Percentuale degli studenti secondo la presenza riferita di persone che giocano d'azzardo, per genere e fasce di età	115

## **Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco tra gli studenti ..... 116**

Tabella 83. Trend della prevalenza di gioco d'azzardo nell'ultimo anno tra gli studenti toscani e italiani .116	
Tabella 84. Prevalenza di gioco d'azzardo tra gli studenti nella vita per provincia, totale e per genere .....	116
Tabella 85. Prevalenza di gioco d'azzardo tra gli studenti nell'ultimo anno per provincia, totale e per genere .....	116
Tabella 86. Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo le tipologie di giochi praticati, per genere e fasce di età .....	117
Tabella 87. Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco frequentati per giocare (escludendo i giochi online), per genere e fasce di età .....	117

## **Pattenti di gioco tra gli studenti..... 118**

Tabella 88. Prevalenza di gioco d'azzardo online tra gli studenti nell'ultimo anno, per genere e fasce di età. ....	118
Tabella 89. Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo la tipologia di device utilizzati per giocare, per genere e fasce di età .....	118
Tabella 90. Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il luogo solitamente frequentato per giocare, per genere e fasce di età .....	118
Tabella 91. Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il tipo di account utilizzato per giocare, per genere e fasce di età .....	118
Tabella 92. Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo online nell'ultimo anno secondo la tipologia di gioco, per genere e fasce di età .....	119

## **Il gioco d'azzardo problematico tra gli studenti ..... 120**

Tabella 93. Percentuali per profilo di giocatore secondo i giochi praticati negli ultimi 12 mesi .....	120
Tabella 94. Percentuali per profilo di giocatore secondo il numero di giochi praticati negli ultimi 12 mesi .....	120
Tabella 95. Percentuali per profilo di giocatore secondo l'impedimento a giocare nel corso della vita in quanto minorenni .....	120
Tabella 96. Percentuali per profilo di giocatore secondo la conoscenza del limite legale di età per giocare d'azzardo online .....	120
Tabella 97. Distribuzione percentuale per profilo di giocatore secondo il rischio percepito nel giocare d'azzardo meno o più di una volta a settimana .....	121
Tabella 98. Percentuali per profilo di giocatore secondo l'opinione se sia possibile diventare ricchi giocando d'azzardo.....	121
Tabella 99. Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo il contesto socio-economico familiare .....	122
Tabella 100. Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo le caratteristiche familiari ....	123
Tabella 101. Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo la tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi .....	123

## **Gaming tra gli studenti..... 124**

Tabella 102. Distribuzione percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno riferito di aver giocato ai videogame secondo le ore trascorse in media a giocare negli ultimi 30 giorni, nei giorni di scuola e nei giorni non di scuola, per genere e fasce di età .....	124
Tabella 103. Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato ai videogame negli ultimi 12 mesi secondo il tempo speso in media a giocare per ogni sessione di gioco senza interruzioni, nei giorni di scuola e nei giorni non di scuola .....	124





## Le caratteristiche del campione GAPS 2019 –Toscana

Tabella 1. Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fasce di età

		Totale	Genere	
			Maschi	Femmine
Fasce di età	18-24	8,7	9,0	8,4
	25-44	28,7	26,6	30,7
	45-64	40,1	38,1	42,1
	65-84	22,5	26,3	18,8

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 2. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alla lingua parlata in famiglia per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Lingua italiana	99,5	99,9	99,2	99,9	99,4	99,5	99,4
Lingua spagnola/portoghese	1,0	1,0	1,0	1,3	1,3	0,6	1,1
Lingua inglese/tedesca	4,4	4,5	4,3	4,5	4,5	4,6	4,0
Lingua francese	2,4	2,4	2,5	2,1	1,9	2,5	3,2
Lingua slava	0,3	0,5	0,2	0,9	0,3	0,4	0,3
Lingua rumena	0,2	0,2	0,3	0,5	0,5	0,2	-
Lingua cinese	0,1	0,2	-	0,7	0,2	-	-
Lingua araba	0,1	0,1	-	0,6	-	-	0,2
Lingua indiana/filippina	0,1	0,1	-	0,2	0,1	-	-
Lingua senegalese/ghanese/nigeriana	-	-	-	0,2	-	-	-
Lingua albanese	0,3	0,3	0,3	0,2	0,6	0,2	-
Altra lingua	0,6	0,4	0,5	1,2	1,0	0,3	0,1

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 3. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al titolo di studio conseguito per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Nessuno –Licenza elementare	5,7	3,5	7,8	0,0	0,5	0,6	20,5
Medie inferiori	15,3	16,8	13,9	7,3	6,5	17,9	22,7
Qualifica triennale - Diploma/ Maturità	48,8	52,2	45,6	76,7	43,2	53,7	39,6
Laurea triennale –Laurea magistrale	24,7	23,5	25,9	15,5	38,9	22,6	15,6
Post Laurea	5,5	4,2	6,8	0,6	10,9	5,2	1,5

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 4. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alla posizione occupazionale per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Occupato</b>	57,4	61,6	53,5	23,8	84,6	79,4	5,7
<b>In cerca di nuova occupazione</b>	4,5	4,0	5,0	5,2	7,1	5,4	0,3
<b>In cerca di prima occupazione</b>	1,2	1,2	1,2	7,5	2,1	-	-
<b>Casalingo/a</b>	8,1	0,8	14,9	0,7	2,5	6,8	17,9
<b>Studente</b>	6,9	7,2	6,7	69,9	5,4	0,1	0,1
<b>Inabile al lavoro</b>	0,7	0,6	0,7	0,4	0,6	0,7	0,6
<b>Ritirato dal lavoro</b>	23,6	26,4	21,1	0,4	0,5	9,1	76,7

GAPS 2019 -Regione Toscana

Tabella 5. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base al reddito personale (lordo) annuo, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>0 euro</b>	13,1	9,1	16,9	75,1	11,3	6,5	6,6
<b>Fino a 15.000 euro</b>	28,0	20,5	35,1	18,7	32,3	22,9	33,5
<b>Fino a 36.000 euro</b>	46,1	50,1	42,3	5,3	47,9	52,7	46,0
<b>Fino a 70.000 euro</b>	10,6	16,7	4,7	0,6	8,0	14,5	10,8
<b>Oltre 70.000 euro</b>	2,3	3,6	1,0	0,3	0,2	1,5	1,1

GAPS 2019 -Regione Toscana

Tabella 6. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alle caratteristiche familiari per genere e fasce di età

		Totale	Genere		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Condizione abitativa</b>	<b>Da solo</b>	13,7	11,1	16,2	2,4	11,0	13,2	20,7
	<b>Con coniuge/convivente</b>	66,9	68,0	65,8	2,2	59,7	79,0	75,2
	<b>Con genitori e/o parenti</b>	17,8	19,5	16,2	87,3	27,4	7,2	3,1
	<b>Con amici/conoscenti</b>	1,6	1,3	1,8	8,2	1,8	0,6	0,9
	<b>Struttura pubblica/privata</b>	-	0,1	-	-	0,1	0,1	-
<b>Figli</b>	<b>No</b>	34,2	37,4	31,3	99,2	59,0	20,5	9,5
	<b>Sì</b>	65,8	62,6	68,7	0,8	41,0	79,5	90,5

GAPS 2019 -Regione Toscana

Tabella 7. Distribuzione percentuale dei rispondenti in base alle caratteristiche personali per genere e fasce di età

		Totale	Genere		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Difficoltà a dormire</b>	<b>No</b>	61,2	66,3	56,5	63,4	57,3	62,0	64,4
	<b>Sì</b>	38,8	33,7	43,5	36,6	42,7	38,0	35,6
<b>Ore dormite a notte in media</b>	<b>Meno di 5 ore</b>	4,8	4,2	5,3	1,0	2,9	4,1	8,5
	<b>5-6 ore</b>	25,7	25,9	25,6	13,9	23,0	28,8	27,6
	<b>6-7 ore</b>	42,9	43,6	42,3	40,6	45,4	44,7	38,4
	<b>7-8 ore</b>	23,8	23,5	24,2	39,0	26,3	20,4	22,0
	<b>Piu di 8 ore</b>	2,7	2,9	2,6	5,4	2,3	2,0	3,6

GAPS 2019 - Regione Toscana

## Gioco d'azzardo

Tabella 8. Percentuale dei rispondenti per genere e classe di età secondo le tipologie di gioco disponibili nel luogo di gioco più vicino

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Gratta e vinci</b>	94,2	92,7	95,6	90,6	95,8	94,8	92,3
<b>Lotto / Superenalotto</b>	86,7	86,4	86,9	83,2	89,2	86,3	85,0
<b>10 e lotto / Win for Life</b>	68,3	69,5	67,0	68,9	79,9	69,8	51,9
<b>Totocalcio / totogol</b>	66,8	68,3	65,5	53,4	70,3	68,9	63,3
<b>Slot machine</b>	53,7	57,5	50,1	54,7	61,0	55,1	42,8
<b>Scommesse sportive o su altri eventi</b>	35,1	40,9	29,6	49,6	41,6	36,2	21,2
<b>Videolottery</b>	17,2	20,6	13,9	13,9	25,0	17,4	8,9
<b>Bingo</b>	8,2	8,1	8,2	11,9	8,9	7,6	6,8
<b>Poker texano / altri giochi con le carte</b>	3,7	4,5	3,0	3,6	4,3	3,7	3,1
<b>Altri giochi</b>	3,2	3,0	3,3	4,5	4,2	2,7	2,3

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 9. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo le opinioni rispetto al gioco d'azzardo, per genere e fasce di età

		Totale	Genere		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Porre limiti geografici e temporali all'offerta di gioco in denaro	Per nulla	9,1	11,1	7,2	7,6	8,8	9,0	10,1
	Poco	10,8	12,8	8,8	20,7	11,6	10,5	6,7
	Abbastanza	30,4	31,7	29,0	40,3	36,7	26,3	25,7
	Molto	49,7	44,4	55,0	31,3	43,0	54,2	57,5
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle scuole	Per nulla	2,0	2,0	2,0	1,7	1,3	1,4	3,9
	Poco	2,6	3,5	1,8	6,3	3,8	2,3	0,6
	Abbastanza	9,9	11,8	8,1	22,0	13,0	7,3	6,5
	Molto	85,4	82,6	88,1	70,0	82,0	88,9	89,0
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat	Per nulla	3,2	4,2	2,2	3,1	2,9	2,9	4,1
	Poco	7,6	9,7	5,5	7,7	8,1	8,7	5,3
	Abbastanza	17,6	20,6	14,7	32,1	21,6	14,8	12,3
	Molto	71,6	65,4	77,6	57,1	67,4	73,6	78,4
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle stazioni	Per nulla	3,4	4,7	2,1	4,7	3,2	3,1	3,4
	Poco	12,7	16,5	9,0	23,9	15,5	12,4	6,1
	Abbastanza	22,3	23,9	20,8	34,6	25,0	18,3	21,2
	Molto	61,7	55,0	68,1	36,8	56,3	66,2	69,3
Disciplinare gli orari di funzionamento delle slot machine	Per nulla	3,6	4,9	2,3	4,2	3,4	3,4	3,6
	Poco	5,9	7,3	4,5	12,2	6,7	5,7	3,2
	Abbastanza	20,8	22,3	19,4	31,5	23,5	17,4	19,3
	Molto	69,7	65,5	73,8	52,1	66,4	73,5	73,9
Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo	Per nulla	2,9	4,1	1,7	7,2	3,2	1,8	2,5
	Poco	8,1	10,6	5,7	23,5	10,7	6,7	2,4
	Abbastanza	15,3	16,2	14,5	26,7	20,8	13,3	8,5
	Molto	73,7	69,1	78,1	42,5	65,4	78,1	86,7
Obbligare i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici	Per nulla	3,6	4,4	2,8	5,6	3,6	3,4	3,0
	Poco	9,1	9,7	8,5	15,5	13,4	6,7	5,6
	Abbastanza	22,3	24,1	20,6	37,1	25,9	19,0	18,7
	Molto	65,0	61,7	68,1	41,7	57,1	70,8	72,7

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 10. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo le opinioni rispetto al rischio attribuito al gioco d'azzardo (più o meno di una volta a settimana), per genere e fasce di età

		Totale	Genere		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Giocare meno di una volta a settimana	<i>Nessun rischio</i>	11,0	14,2	8,0	11,5	11,8	10,9	10,3
	<i>Rischio minimo</i>	30,0	30,4	29,7	42,6	37,7	27,3	20,5
	<i>Rischio moderato</i>	30,4	28,3	32,4	33,7	31,1	29,3	30,1
	<i>Rischio elevato</i>	19,6	17,3	21,7	10,6	14,2	23,1	23,6
	<i>Non so</i>	9,0	9,9	8,2	1,6	5,2	9,4	15,5
Giocare più di una volta a settimana	<i>Nessun rischio</i>	1,0	1,1	0,8	0,7	0,6	1,2	1,3
	<i>Rischio minimo</i>	4,0	4,9	3,1	3,9	4,8	3,4	4,0
	<i>Rischio moderato</i>	16,6	17,7	15,5	23,6	22,8	14,6	9,4
	<i>Rischio elevato</i>	71,1	67,3	74,7	70,2	67,7	73,4	71,2
	<i>Non so</i>	7,4	9,0	5,9	1,6	4,2	7,3	14,0

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 11. Percentuali dei rispondenti secondo la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Impossibile</b>	44,9	39,5	50,0	20,3	39,0	47,9	54,5
<b>Si se bravo</b>	13,4	17,5	9,4	29,3	19,2	9,3	7,9
<b>Si se fortunato</b>	45,9	48,7	43,2	63,0	47,6	45,1	39,9

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 12. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo la frequenza di esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi, per tipologia di canale, per genere e fasce di età

		Totale	Genere		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Pubblicità sul gioco in TV</b>	<i>Mai</i>	17,6	14,3	20,8	13,6	9,9	15,1	31,7
	<i>Meno di 1 volta al mese</i>	16,2	13,9	18,4	15,4	11,8	16,9	20,4
	<i>Più di una volta al mese</i>	66,2	71,8	60,8	71,0	78,3	67,9	48,0
<b>Pubblicità sul gioco in radio</b>	<i>Mai</i>	55,2	49,8	60,5	66,1	42,7	52,8	71,8
	<i>Meno di 1 volta al mese</i>	18,1	19,4	16,8	19,5	22,4	18,0	12,4
	<i>Più di una volta al mese</i>	26,7	30,8	22,7	14,3	34,9	29,2	15,8
<b>Pubblicità sul gioco su internet</b>	<i>Mai</i>	21,0	15,4	26,4	7,6	7,5	18,0	49,7
	<i>Meno di 1 volta al mese</i>	11,2	8,8	13,6	8,1	7,9	12,6	14,2
	<i>Più di una volta al mese</i>	67,8	75,8	60,0	84,3	84,6	69,4	36,1
<b>Pubblicità sul gioco su manifesti/ cartelloni</b>	<i>Mai</i>	46,6	40,2	52,9	47,8	37,0	45,1	61,3
	<i>Meno di 1 volta al mese</i>	24,1	25,7	22,6	29,4	26,6	22,7	21,1
	<i>Più di una volta al mese</i>	29,3	34,2	24,5	22,8	36,3	32,2	17,6
<b>Pubblicità sul gioco su giornali/ quotidiani/ riviste</b>	<i>Mai</i>	34,4	29,5	39,1	45,0	27,7	29,8	47,2
	<i>Meno di 1 volta al mese</i>	24,6	23,8	25,4	30,0	24,9	24,5	22,0
	<i>Più di una volta al mese</i>	41,0	46,7	35,4	25,0	47,4	45,7	30,9
<b>Pubblicità sul gioco su social media</b>	<i>Mai</i>	31,0	25,4	36,5	18,0	18,0	30,7	54,7
	<i>Meno di 1 volta al mese</i>	14,3	12,6	15,9	16,4	12,8	13,8	16,2
	<i>Più di una volta al mese</i>	54,7	61,9	47,6	65,6	69,2	55,5	29,1

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 13. Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fasce di età secondo la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo

		Totale	Genere		Fasce di età			
			Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Divieto ai minori gioco ONLINE</b>	<i>Minori di 14 anni</i>	9,3	6,6	12,0	3,5	9,6	9,2	10,8
	<i>Minori di 16 anni</i>	4,4	4,2	4,6	4,7	5,2	4,0	4,0
	<i>Minori di 18 anni</i>	60,9	66,0	56,1	82,7	70,3	61,6	42,8
	<i>Non è vietato</i>	3,7	4,2	3,2	2,5	3,3	4,0	4,2
	<i>Non so</i>	21,7	19,1	24,1	6,6	11,6	21,1	38,3
<b>Divieto ai minori gioco ONSITE</b>	<i>Minori di 14 anni</i>	8,3	5,8	10,8	3,6	8,0	7,9	10,7
	<i>Minori di 16 anni</i>	6,0	5,8	6,1	6,7	6,7	5,4	5,8
	<i>Minori di 18 anni</i>	66,0	71,2	61,0	87,0	74,5	67,3	47,2
	<i>Non è vietato</i>	3,5	3,3	3,6	0,5	2,1	3,6	5,9
	<i>Non so</i>	16,2	13,8	18,5	2,1	8,8	15,8	30,4

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 14. Distribuzione percentuale dei rispondenti secondo l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Sfavorevole</b>	95,0	93,2	96,8	90,6	95,9	95,9	93,9
<b>Neutrale</b>	2,4	3,1	1,7	4,0	1,7	2,0	3,3
<b>Favorevole</b>	2,6	3,7	1,5	5,5	2,4	2,1	2,8

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 15. Percentuali dei rispondenti secondo la presenza riferita di persone che giocano d'azzardo, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Nessuno</b>	66,0	65,1	66,8	46,1	54,5	67,6	82,0
<b>Partner</b>	7,4	4,6	10,0	5,0	9,1	8,9	4,1
<b>Madre/padre</b>	9,4	9,8	9,1	18,6	15,7	8,1	1,7
<b>Amici</b>	9,4	12,4	6,5	26,1	13,3	7,6	2,6
<b>Figli</b>	2,0	1,9	2,1	0,0	0,3	3,5	2,5
<b>Parenti</b>	10,8	10,1	11,5	18,3	16,0	9,0	5,5
<b>Conoscenti</b>	12,7	13,8	11,6	17,1	18,3	11,4	7,2

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 16. Prevalenze gioco d'azzardo nella vita a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età\*

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
<i>Alta Val d'Elsa</i>	69,4	74,9	64,2	78,8	63,7
<i>Alta Val di Cecina - Val d'Era</i>	69,3	75,0	63,9	78,8	63,5
<i>Amiata Grossetana - Colline Metallifere - Grossetana</i>	68,9	73,6	64,5	80,0	63,0
<i>Amiata senese e Val d'Orcia - Valdichiana senese</i>	68,4	72,1	65,0	78,0	63,3
<i>Apuane</i>	68,3	78,4	58,9	77,1	63,6
<i>Aretina - Casentino - Valtiberina</i>	68,4	76,0	61,1	75,5	64,3
<i>Bassa Val di Cecina - Val di Cornia</i>	67,9	73,9	62,3	76,4	63,7
<i>Colline dell'Albegna</i>	72,7	80,0	65,9	80,8	68,8
<i>Elba</i>	68,5	74,0	63,0	76,5	64,2
<i>Empolese - Valdarno Inferiore</i>	68,6	76,4	61,1	78,4	62,6
<i>Fiorentina Nord-Ovest</i>	70,2	76,1	64,6	79,5	64,8
<i>Fiorentina Sud-Est</i>	68,9	74,1	64,0	75,4	65,5
<i>Firenze</i>	68,8	78,1	60,6	76,1	64,4
<i>Livornese</i>	68,2	73,3	63,5	77,0	63,5
<i>Lunigiana</i>	64,7	70,6	59,0	75,6	59,5
<i>Mugello</i>	66,7	71,1	62,3	76,7	60,9
<i>Piana di Lucca</i>	70,6	77,6	64,0	79,9	65,3
<i>Pisana</i>	69,0	75,4	63,0	79,0	63,1
<i>Pistoiese</i>	67,0	74,5	59,9	76,0	61,9
<i>Pratese</i>	67,1	71,6	62,8	79,6	58,9
<i>Senese</i>	69,8	75,6	64,4	79,5	64,0
<i>Val di Nievole</i>	70,4	76,8	64,4	79,2	65,2
<i>Valdarno</i>	66,3	70,8	62,0	76,2	60,4
<i>Valdichiana Aretina</i>	68,7	73,0	64,5	77,1	63,5
<i>Valle del Serchio</i>	68,5	76,1	60,9	77,9	63,7
<i>Versilia</i>	68,3	77,6	59,8	77,2	63,7
<b>REGIONE TOSCANA</b>	68,6	75,5	62,3	77,7	63,5

\*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati sono stratificati nelle fasce di età 18-44anni e 45-84anni  
GAPS 2019 -Regione Toscana

Tabella 17. Prevalenze gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età\*

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
<i>Alta Val d'Elsa</i>	38,2	43,8	32,7	47,2	32,7
<i>Alta Val di Cecina - Val d'Era</i>	39,3	46,5	32,5	47,7	34,2
<i>Amiata Grossetana - Colline Metallifere - Grossetana</i>	38,6	44,4	33,1	49,1	33,0
<i>Amiata senese e Val d'Orcia - Valdichiana senese</i>	37,3	41,6	33,3	45,8	32,7
<i>Apuane</i>	37,3	46,8	28,5	46,0	32,7
<i>Aretina - Casentino - Valtiberina</i>	37,7	42,1	33,5	44,6	33,7
<i>Bassa Val di Cecina - Val di Cornia</i>	39,4	46,7	32,5	48,0	35,0
<i>Colline dell'Albegna</i>	39,8	46,0	33,9	51,4	34,1
<i>Elba</i>	38,9	44,9	33,0	46,5	34,8
<i>Empolese - Valdarno Inferiore</i>	37,0	42,9	31,3	44,4	32,4
<i>Fiorentina Nord-Ovest</i>	37,0	41,9	32,5	44,7	32,6
<i>Fiorentina Sud-Est</i>	36,7	41,2	32,5	42,1	33,9
<i>Firenze</i>	35,0	41,6	29,2	41,2	31,4
<i>Livornese</i>	38,8	43,2	34,8	45,3	35,4
<i>Lunigiana</i>	38,0	45,5	30,7	45,5	34,5
<i>Mugello</i>	36,8	42,8	30,7	44,6	32,2
<i>Piana di Lucca</i>	40,5	47,2	34,2	49,4	35,4
<i>Pisana</i>	38,9	46,3	31,9	46,0	34,6
<i>Pistoiese</i>	40,8	46,3	35,6	45,1	38,4
<i>Pratese</i>	39,7	44,6	35,1	45,0	36,3
<i>Senese</i>	38,5	43,4	34,1	47,1	33,4
<i>Val di Nievole</i>	41,2	48,6	34,2	46,3	38,1
<i>Valdarno</i>	37,2	43,1	31,6	46,4	31,8
<i>Valdichiana Aretina</i>	38,3	43,2	33,5	44,9	34,3
<i>Valle del Serchio</i>	40,1	47,3	32,8	46,8	36,7
<i>Versilia</i>	39,7	47,7	32,4	46,6	36,2
<b>REGIONE TOSCANA</b>	<b>38,3</b>	<b>44,4</b>	<b>32,6</b>	<b>45,5</b>	<b>34,2</b>

\*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati sono stratificati nelle fasce di età 18-44anni e 45-84anni  
GAPS 2019 -Regione Toscana

Tabella 18. Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate durante l'anno, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Gratta e vinci</b>	72,5	67,8	78,7	59,9	73,2	74,3	73,5
<b>Lotto</b>	20,6	20,2	21,2	8,7	17,3	23,3	28,9
<b>Superenalotto</b>	46,6	51,9	39,3	19,2	41,3	51,3	62,3
<b>10 e lotto / Win for Life</b>	8,4	7,9	9,0	6,8	8,5	7,6	10,7
<b>Totocalcio/totogol</b>	3,8	5,9	1,1	9,2	4,6	2,1	2,5
<b>Bingo</b>	7,0	6,8	7,3	20,9	7,6	3,7	4,2
<b>Slot machine</b>	7,5	10,6	3,5	24,1	8,3	3,6	4,1
<b>Videolottery</b>	1,8	3,1	0,2	3,4	2,3	0,9	2,0
<b>Scommesse sportive</b>	21,1	33,3	4,5	44,3	28,8	12,3	7,5
<b>Scommesse su altri eventi</b>	3,6	5,9	0,6	13,2	4,2	0,7	2,8
<b>Poker texano</b>	7,2	11,6	1,4	14,2	10,4	4,0	2,6
<b>Altri giochi con le carte</b>	10,9	10,0	12,1	19,3	9,2	7,8	17,7
<b>Altri giochi (roulette, dadi)</b>	3,4	3,0	3,9	6,2	6,2	-	3,2
<b>Scommesse virtuali</b>	3,7	5,8	1,0	16,8	4,3	1,1	-

GAPS 2019 -Regione Toscana

Tabella 19. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo la spesa sostenuta per il gioco d'azzardo negli ultimi 30 giorni, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>0 euro</b>	68,9	64,2	77,0	79,3	71,3	70,4	59,1
<b>1-10 euro</b>	24,0	26,3	20,1	14,9	20,4	23,3	33,6
<b>11-50 euro</b>	3,9	5,2	1,7	2,9	4,1	4,0	4,0
<b>51-90 euro</b>	1,8	2,2	1,2	1,9	2,8	1,7	0,8
<b>91-200 euro</b>	0,9	1,5	-	1,1	0,6	0,4	2,4
<b>201-500 euro</b>	0,1	0,1	-	-	-	0,2	-
<b>501-1000 euro</b>	0,3	0,4	-	-	0,9	-	-

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 20. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il bilancio derivante dal gioco d'azzardo praticato, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>In pari</b>	36,8	29,4	48,0	51,3	33,0	34,5	42,4
<b>In rosso</b>	54,8	60,6	46,0	33,5	55,2	59,3	55,0
<b>In attivo</b>	8,4	9,9	6,0	15,2	11,8	6,2	2,6

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 21. Distribuzione percentuale dei giocatori che hanno perso ('In rosso') e vinto ('In attivo') somme di denaro al gioco secondo le somme perse o vinte

	Situazione complessiva	
	In rosso	In attivo
<b>Meno di 50 euro</b>	85,5	54,1
<b>Tra 50-100 euro</b>	6,4	31,2
<b>Tra 100-200 euro</b>	3,9	4,2
<b>Tra 200-500 euro</b>	2,3	5,3
<b>Oltre 500 euro</b>	1,8	5,3

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 22. Percentuali dei giocatori secondo l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' sul proprio gioco d'azzardo, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Non ha alcun impatto sulla spesa</b>	83,1	79,6	90,6	74,5	74,5	87,2	96,9
<b>Fa aumentare la cifra spesa</b>	13,5	16,8	6,4	16,2	21,8	10,2	1,3
<b>Fa diminuire la cifra spesa</b>	3,4	3,6	3,0	9,3	3,7	2,6	1,8

GAPS 2019 - Regione Toscana

## Gioco d'azzardo ONSITE

Tabella 23. Percentuali dei giocatori secondo i luoghi di gioco ONSITE frequentati negli ultimi 12 mesi, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Sale scommessa	7,3	12,3	1,0	28,1	10,2	2,8	1,5
Sale bingo	3,3	2,8	4,0	11,3	3,8	1,9	1,3
Casinò	1,4	1,6	1,0	3,9	2,6	0,4	-
Circoli ricreativi	2,4	2,9	1,6	6,0	2,5	1,4	2,3
Bar/tabacchi/pub	57,4	58,0	56,6	41,6	56,9	61,9	57,8
Sale giochi	1,8	2,4	1,0	9,1	1,8	1,0	-
A casa propria o di amici	10,3	20,7	9,7	18,1	12,6	8,6	5,3

GAPS 2019 -Regione Toscana

Tabella 24. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo ONSITE, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Meno di 30 minuti	94,8	94,5	95,2	92,6	94,3	96,3	93,8
Tra 30 minuti e 1 ora	3,3	3,2	3,5	3,0	2,6	2,8	6,2
Più di 1 ora	1,8	2,2	1,3	4,5	3,1	0,9	-

GAPS 2019 -Regione Toscana

Tabella 25. Percentuali dei giocatori secondo le tipologie di gioco praticate ONSITE durante l'anno, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
Gratta e vinci	74,6	70,0	80,9	61,3	76,5	75,2	77,1
Lotto	21,3	20,5	22,2	8,0	18,1	23,8	30,5
Superenalotto	47,6	52,9	40,3	18,8	43,0	52,3	63,2
10 e lotto / Win for Life	8,4	7,7	9,4	6,0	8,4	7,9	11,0
Totocalcio/totogol	3,4	5,2	1,0	9,4	3,6	1,8	2,8
Bingo	7,1	6,7	7,7	20,5	7,6	3,9	4,8
Slot machine	7,8	10,9	3,7	24,6	8,7	3,7	4,0
Videolottery	1,6	2,7	0,1	3,5	1,4	0,9	2,3
Scommesse sportive	19,0	29,4	4,7	43,2	24,8	10,7	7,3
Scommesse su altri eventi	3,1	5,1	0,5	13,6	2,7	0,7	3,1
Poker texano	6,3	10,0	1,3	12,6	9,4	3,3	1,5
Altri giochi con le carte	10,5	9,6	11,7	18,0	8,4	8,1	17,6
Altri giochi (roulette, dadi)	2,7	2,2	3,5	5,1	4,9	-	2,9
Scommesse virtuali	3,5	5,4	1,1	16,3	4,1	0,8	-

GAPS 2019 -Regione Toscana

Tabella 26. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONSITE nella vita, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età\*

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
<i>Alta Val d'Elsa</i>	64,6	67,8	61,5	73,5	59,1
<i>Alta Val di Cecina - Val d'Era</i>	65,1	69,2	61,0	73,5	59,9
<i>Amiata Grossetana - Colline Metallifere - Grossetana</i>	64,6	68,8	60,6	75,2	58,9
<i>Amiata senese e Val d'Orcia - Valdichiana senese</i>	64,9	67,7	62,2	74,1	59,9
<i>Apuane</i>	64,1	72,9	55,9	74,5	58,5
<i>Aretina - Casentino - Valtiberina</i>	64,9	71,8	58,4	71,1	61,4
<i>Bassa Val di Cecina - Val di Cornia</i>	63,5	68,1	59,3	69,8	60,4
<i>Colline dell'Albegna</i>	68,4	76,2	61,0	75,9	64,7
<i>Elba</i>	64,5	68,9	60,2	70,6	61,3
<i>Empolese - Valdarno Inferiore</i>	64,5	70,7	58,6	74,6	58,3
<i>Fiorentina Nord-Ovest</i>	67,1	72,8	61,9	76,0	62,0
<i>Fiorentina Sud-Est</i>	65,3	70,2	60,7	71,0	62,3
<i>Firenze</i>	65,3	73,7	57,9	70,5	62,2
<i>Livornese</i>	64,3	67,3	61,5	71,3	60,5
<i>Lunigiana</i>	61,3	66,7	56,1	72,4	56,0
<i>Mugello</i>	62,8	66,2	59,4	72,2	57,4
<i>Piana di Lucca</i>	66,8	72,8	61,0	75,0	62,0
<i>Pisana</i>	65,6	70,4	61,2	74,5	60,4
<i>Pistoiese</i>	64,3	70,7	58,2	73,3	59,2
<i>Pratese</i>	63,9	68,0	60,0	74,8	56,7
<i>Senese</i>	65,8	71,5	60,6	74,7	60,5
<i>Val di Nievole</i>	67,6	73,1	62,4	76,2	62,5
<i>Valdarno</i>	63,4	67,4	59,5	72,7	57,8
<i>Valdichiana Aretina</i>	64,8	68,4	61,3	73,5	59,5
<i>Valle del Serchio</i>	65,3	72,1	58,6	73,9	61,0
<i>Versilia</i>	65,6	74,7	57,3	73,4	61,6
<b>REGIONE TOSCANA</b>	65,0	70,8	59,5	73,1	60,3

\*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati sono stratificati nelle fasce di età 18-44anni e 45-84anni  
GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 27. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONSITE negli ultimi 12 mesi, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età\*

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
<i>Alta Val d'Elsa</i>	35,6	40,6	30,7	42,8	31,1
<i>Alta Val di Cecina - Val d'Era</i>	37,0	43,6	30,6	44,0	32,7
<i>Amiata Grossetana - Colline Metallifere - Grossetana</i>	36,1	42,3	30,2	44,6	31,5
<i>Amiata senese e Val d'Orcia - Valdichiana senese</i>	35,5	39,8	31,5	42,7	31,7
<i>Apuane</i>	36,2	44,9	28,0	44,2	31,8
<i>Aretina - Casentino - Valtiberina</i>	36,1	40,5	31,9	41,6	32,9
<i>Bassa Val di Cecina - Val di Cornia</i>	36,7	43,4	30,4	42,8	33,6
<i>Colline dell'Albegna</i>	37,2	43,3	31,4	46,5	32,6
<i>Elba</i>	36,4	41,9	31,0	41,6	33,6
<i>Empolese - Valdarno Inferiore</i>	34,9	39,6	30,3	40,9	31,2
<i>Fiorentina Nord-Ovest</i>	35,2	39,7	31,0	41,8	31,4
<i>Fiorentina Sud-Est</i>	34,7	38,7	30,8	39,1	32,3
<i>Firenze</i>	33,9	39,7	28,8	39,9	30,3
<i>Livornese</i>	37,2	40,7	34,0	41,7	34,8
<i>Lunigiana</i>	37,0	43,9	30,2	43,6	33,8
<i>Mugello</i>	34,9	40,3	29,6	41,2	31,3
<i>Piana di Lucca</i>	38,4	44,4	32,7	45,8	34,1
<i>Pisana</i>	37,3	43,8	31,1	43,2	33,7
<i>Pistoiese</i>	39,2	43,9	34,9	43,0	37,1
<i>Pratese</i>	38,0	42,4	33,8	41,7	35,6
<i>Senese</i>	35,8	40,5	31,4	43,0	31,4
<i>Val di Nievole</i>	39,8	46,7	33,4	44,0	37,3
<i>Valdarno</i>	35,3	40,7	30,1	43,0	30,8
<i>Valdichiana Aretina</i>	36,2	41,3	31,4	41,9	32,8
<i>Valle del Serchio</i>	38,6	45,1	32,0	44,0	35,8
<i>Versilia</i>	38,7	46,1	31,8	44,5	35,6
<b>REGIONE TOSCANA</b>	36,4	42,0	31,3	42,4	33,0

\*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati sono stratificati nelle fasce di età 18-44anni e 45-84anni  
GAPS 2019 -Regione Toscana

Tabella 28. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo il tempo disposto a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo ONSITE, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Meno di 10 minuti</b>	92,1	91,1	93,1	92,3	92,7	93,4	88,5
<b>10-30 minuti</b>	5,9	7,5	4,3	6,5	5,3	4,3	9,8
<b>Più di 30 minuti</b>	2,0	1,5	2,6	1,2	2,1	2,4	1,7

GAPS 2019 -Regione Toscana

## Gioco d'azzardo ONLINE

Tabella 29. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo i device utilizzati, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Smartphone</b>	45,1	50,1	27,5	75,8	55,8	35,9	8,5
<b>Tablet</b>	5,5	4,9	7,4	4,7	6,6	6,8	-
<b>Computer fisso o portatile</b>	29,5	35,5	8,6	41,7	29,2	35,8	14,7
<b>TV</b>	0,5	0,4	0,8	4,7	0,3	-	-
<b>Console</b>	0,5	0,4	0,8	4,7	0,3	-	-

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 30. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>A casa propria</b>	56,1	64,5	26,8	69,3	66,2	54,2	19,2
<b>A casa di amici</b>	6,2	6,7	4,5	24,8	8,6	-	-
<b>A scuola, lavoro</b>	10,7	13,7	-	36,6	12,4	6,2	-
<b>Luoghi pubblici chiusi (sale giochi, Internet point, bar)</b>	3,3	4,0	0,8	16,2	0,8	6,9	-
<b>Luoghi pubblici aperti (piazza, parco)</b>	5,0	6,4	-	8,1	6,9	1,0	4,0
<b>Sui mezzi di trasporto (tram, autobus, metropolitana, treno, auto)</b>	4,5	5,8	-	8,1	3,9	7,5	-

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 31. Distribuzione percentuale dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo il numero di volte in cui hanno giocato per più di 2 ore consecutive in una sola occasione, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Mai</b>	80,2	77,4	96,5	93,8	77,6	74,9	95,4
<b>1-5 volte</b>	12,8	14,7	1,5	-	16,0	15,7	-
<b>6-19 volte</b>	2,0	2,3	-	-	1,0	3,5	4,6
<b>20 o più volte</b>	5,0	5,5	2,0	6,2	5,5	5,9	-

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 32. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONLINE nella vita, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età\*

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
<i>Alta Val d'Elsa</i>	9,5	14,5	4,7	13,9	6,9
<i>Alta Val di Cecina - Val d'Era</i>	9,5	15,0	4,2	13,7	7,0
<i>Amiata Grossetana - Colline Metallifere - Grossetana</i>	9,2	12,9	5,7	14,5	6,4
<i>Amiata senese e Val d'Orcia - Valdichiana senese</i>	8,7	13,4	4,4	13,2	6,4
<i>Apuane</i>	10,1	16,0	4,6	13,7	8,2
<i>Aretina - Casentino - Valtiberina</i>	8,6	13,0	4,4	12,7	6,2
<i>Bassa Val di Cecina - Val di Cornia</i>	8,7	13,2	4,5	13,3	6,4
<i>Colline dell'Albegna</i>	9,1	12,6	5,9	13,5	7,0
<i>Elba</i>	8,9	13,5	4,4	13,2	6,6
<i>Empolese - Valdarno Inferiore</i>	9,2	14,7	3,9	13,3	6,6
<i>Fiorentina Nord-Ovest</i>	8,7	13,8	3,9	13,3	6,0
<i>Fiorentina Sud-Est</i>	8,9	13,5	4,6	12,8	6,9
<i>Firenze</i>	8,2	12,1	4,7	13,7	4,8
<i>Livornese</i>	8,8	13,1	4,7	13,3	6,3
<i>Lunigiana</i>	9,6	14,6	4,7	13,4	7,8
<i>Mugello</i>	9,2	14,2	4,2	13,3	6,8
<i>Piana di Lucca</i>	9,6	15,1	4,4	13,3	7,4
<i>Pisana</i>	9,2	14,3	4,3	13,4	6,7
<i>Pistoiese</i>	8,1	12,8	3,7	12,0	5,9
<i>Pratese</i>	8,9	13,6	4,5	13,0	6,3
<i>Senese</i>	8,9	13,2	5,0	13,0	6,5
<i>Val di Nievole</i>	9,0	14,3	4,1	11,7	7,4
<i>Valdarno</i>	8,7	13,3	4,3	12,7	6,3
<i>Valdichiana Aretina</i>	8,8	13,3	4,6	12,7	6,5
<i>Valle del Serchio</i>	9,1	14,3	4,0	13,3	7,0
<i>Versilia</i>	9,5	14,6	4,8	13,8	7,3
<b>REGIONE TOSCANA</b>	8,9	13,7	4,4	13,3	6,4

\*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati sono stratificati nelle fasce di età 18-44anni e 45-84anni  
GAPS 2019 -Regione Toscana

Tabella 33. Prevalenze gioco d'azzardo praticato ONLINE negli ultimi 12 mesi, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età\*

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
<i>Alta Val d'Elsa</i>	5,7	9,1	2,5	9,3	3,5
<i>Alta Val di Cecina - Val d'Era</i>	5,8	9,4	2,3	8,9	3,9
<i>Amiata Grossetana - Colline Metallifere - Grossetana</i>	5,5	8,1	3,0	9,3	3,5
<i>Amiata senese e Val d'Orcia - Valdichiana senese</i>	5,2	8,1	2,5	8,4	3,6
<i>Apuane</i>	6,2	10,6	2,1	9,1	4,7
<i>Aretina - Casentino - Valtiberina</i>	5,3	8,4	2,4	8,7	3,4
<i>Bassa Val di Cecina - Val di Cornia</i>	5,3	8,1	2,6	8,9	3,4
<i>Colline dell'Albegna</i>	5,6	8,6	2,8	10,0	3,5
<i>Elba</i>	5,4	8,5	2,5	9,3	3,4
<i>Empolese - Valdarno Inferiore</i>	5,7	9,4	2,1	9,8	3,1
<i>Fiorentina Nord-Ovest</i>	5,6	9,4	2,0	9,3	3,4
<i>Fiorentina Sud-Est</i>	5,3	8,5	2,3	7,9	4,0
<i>Firenze</i>	4,5	7,3	2,0	7,2	2,8
<i>Livornese</i>	5,2	8,2	2,4	8,9	3,2
<i>Lunigiana</i>	5,7	9,4	2,1	8,8	4,2
<i>Mugello</i>	5,9	9,7	2,2	9,5	3,8
<i>Piana di Lucca</i>	6,0	9,8	2,4	10,0	3,7
<i>Pisana</i>	5,6	9,2	2,3	9,1	3,5
<i>Pistoiese</i>	5,2	8,5	2,1	8,3	3,4
<i>Pratese</i>	5,7	9,2	2,4	8,6	3,8
<i>Senese</i>	5,7	8,8	2,9	9,1	3,7
<i>Val di Nievole</i>	5,3	8,8	2,0	7,6	4,0
<i>Valdarno</i>	5,8	9,3	2,4	9,1	3,8
<i>Valdichiana Aretina</i>	5,6	8,7	2,7	9,0	3,6
<i>Valle del Serchio</i>	5,7	9,3	2,1	9,1	3,9
<i>Versilia</i>	5,8	9,7	2,2	8,6	4,3
<b>REGIONE TOSCANA</b>	5,5	8,8	2,4	8,9	3,6

\*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati sono stratificati nelle fasce di età 18-44anni e 45-84anni  
GAPS 2019 -Regione Toscana

Tabella 34. Percentuali dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo le tipologie di gioco praticate, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Gratta e vinci</b>	32,8	28,5	54,4	15,8	22,6	41,3	60,5
<b>Lotto</b>	8,8	7,7	14,5	15,8	4,2	13,8	16,5
<b>Superenalotto</b>	31,5	29,8	40,2	9,4	20,6	34,1	76,5
<b>10 e lotto / Win for Life</b>	7,1	7,0	8,2	9,4	6,4	8,3	6,9
<b>Totocalcio/totogol</b>	4,8	5,0	4,0	-	6,8	3,9	-
<b>Bingo</b>	8,1	8,5	5,7	9,4	10,4	2,7	9,4
<b>Slot machine</b>	12,5	13,7	4,6	9,4	14,5	8,3	14,6
<b>Videolottery</b>	7,6	8,5	2,3	-	9,5	8,7	-
<b>Scommesse sportive</b>	63,5	70,6	19,2	87,5	76,7	46,7	20,7
<b>Scommesse su altri eventi</b>	9,7	11,1	2,3	22,8	11,5	6,8	-
<b>Poker texano</b>	31,7	34,8	13,5	28,6	35,1	29,8	22,3
<b>Altri giochi con le carte</b>	11,4	9,2	23,5	20,9	8,2	12,1	21,0
<b>Altri giochi (roulette, dadi)</b>	10,5	9,0	18,2	20,6	13,5	-	15,5
<b>Scommesse virtuali</b>	10,2	11,6	1,8	37,0	9,3	8,9	-

GAPS 2019 - Regione Toscana

## Gioco d'azzardo PROFILI DI RISCHIO

Tabella 35. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno per zona-distretto secondo i profili di rischio\*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<i>Alta Val d'Elsa</i>	83,3	10,9	5,8
<i>Alta Val di Cecina - Val d'Era</i>	85,8	10,3	3,9
<i>Amiata Grossetana - Colline Metallifere - Grossetana</i>	87,6	9,0	3,4
<i>Amiata senese e Val d'Orcia - Valdichiana senese</i>	85,5	10,3	4,2
<i>Apuane</i>	83,0	14,1	2,9
<i>Aretina - Casentino - Valtiberina</i>	84,5	9,4	6,1
<i>Bassa Val di Cecina - Val di Cornia</i>	88,3	8,6	3,1
<i>Colline dell'Albegna</i>	86,4	10,1	3,5
<i>Elba</i>	85,3	8,9	5,9
<i>Empolese - Valdarno Inferiore</i>	84,0	11,5	4,5
<i>Fiorentina Nord-Ovest</i>	85,2	9,7	5,1
<i>Fiorentina Sud-Est</i>	84,0	12,3	3,6
<i>Firenze</i>	82,5	13,6	3,9
<i>Livornese</i>	84,9	10,3	4,8
<i>Lunigiana</i>	82,4	13,6	4,1
<i>Mugello</i>	85,1	10,4	4,5
<i>Piana di Lucca</i>	81,8	13,7	4,4
<i>Pisana</i>	86,0	10,4	3,6
<i>Pistoiese</i>	84,4	12,6	3,1
<i>Pratese</i>	87,6	9,6	2,8
<i>Senese</i>	84,6	10,0	5,5
<i>Val di Nievole</i>	83,8	12,3	3,9
<i>Valdarno</i>	84,8	11,0	4,3
<i>Valdichiana Aretina</i>	85,8	10,3	3,9
<i>Valle del Serchio</i>	85,6	11,2	3,2
<i>Versilia</i>	85,5	10,9	3,6
<b>REGIONE TOSCANA</b>	85,4	10,8	3,8

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 36. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio\* e le tipologie di gioco praticate

	Italia (2017)			Toscana (2019)		
	Profili di rischio			Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Gratta e vinci</b>	72,7	64,3	68,1	71,9	71,5	57,4
<b>Lotto</b>	27,5	31,1	41,0	19,2	19,9	27,6
<b>Superenalotto</b>	46,0	34,4	42,7	47,4	44,9	26,4
<b>10 e lotto / Win for Life</b>	12,6	18,3	29,2	7,2	8,6	28,2
<b>Totocalcio/Totogol</b>	5,0	9,1	14,1	2,9	5,6	8,9
<b>Bingo</b>	5,1	12,4	19,8	5,4	13,4	18,9
<b>Slot machines</b>	4,1	11,3	36,6	4,9	9,4	42,3
<b>Videolottery</b>	n.a	n.a	n.a	0,4	2,6	26,5
<b>Scommesse sportive</b>	26,3	59,6	67,8	16,1	33,6	58,7
<b>Scommesse su altri eventi</b>	2,4	12,7	28,4	2,1	6,3	12,5
<b>Poker texano</b>	7,9	20,1	20,1	4,0	16,0	29,5
<b>Altri giochi con le carte</b>	16,3	22,8	17,7	8,0	24,5	18,9
<b>Altri giochi (roulette, dadi)</b>	3,2	11,4	11,1	1,9	4,1	18,0
<b>Scommesse virtuali</b>	n.a	n.a	n.a	1,5	9,9	26,7

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica. Fonte: GAPS 2019 –Regione Toscana; IPSAD®2017

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 37. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio\* e il numero di giochi praticati

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>1 gioco</b>	51,1	35,0	31,0
<b>2 giochi</b>	31,2	29,3	12,3
<b>3 giochi</b>	10,4	14,7	12,9
<b>4 giochi</b>	5,2	12,7	11,0
<b>5 giochi</b>	1,4	2,1	11,9
<b>6 giochi</b>	0,2	1,4	8,8
<b>7 giochi</b>	0,3	1,6	1,8
<b>8 giochi</b>	-	2,6	4,7
<b>9 giochi</b>	0,1	0,6	-
<b>10 giochi</b>	-	-	1,9
<b>11 giochi</b>	-	-	3,6

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 38. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio\* e il tempo trascorso in media in un giorno a giocare d'azzardo ONSITE

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Meno di 30 minuti</b>	97,0	91,2	65,8
<b>30 minuti - 1 ora</b>	2,1	7,4	13,0
<b>1 - 2 ore</b>	0,5	-	6,5
<b>Più di 2 ore</b>	0,5	1,3	14,8

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 39. Percentuali dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio\* e i luoghi frequentati per giocare d'azzardo ONSITE

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Sale scommessa</b>	4,9	15,9	22,2
<b>Sale bingo</b>	2,6	7,3	9,7
<b>Casinò</b>	0,7	2,4	4,8
<b>Circoli ricreativi</b>	1,1	9,6	8,6
<b>Bar/tabacchi/pub</b>	57,3	50,4	33,0
<b>Sale giochi</b>	0,4	7,3	14,2
<b>Casa propria o di amici</b>	8,7	15,5	14,2

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 40. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio\* e il tempo disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove giocare d'azzardo ONSITE

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Meno di 10 minuti</b>	93,0	80,7	84,8
<b>10 - 30 minuti</b>	5,5	16,8	7,2
<b>Più di 30 minuti</b>	1,4	2,4	8,0

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 41. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e il rischio attribuito al gioco d'azzardo, meno o più di 1 volta a settimana

		Giocatori nell'anno	Profili di rischio		
			Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Giocare d'azzardo meno di una volta a settimana</b>	<i>Nessun rischio</i>	20,5	21,3	20,1	18,7
	<i>Rischio minimo</i>	40,9	40,3	45,5	37,5
	<i>Rischio moderato</i>	23,8	24,0	23,8	20,4
	<i>Rischio elevato</i>	9,2	8,6	5,3	17,5
	<i>Non so</i>	5,7	5,8	5,2	5,9
<b>Giocare d'azzardo più di una volta a settimana</b>	<i>Nessun rischio</i>	1,4	1,4	0,9	3,3
	<i>Rischio minimo</i>	7,8	8,0	9,9	2,0
	<i>Rischio moderato</i>	24,5	23,1	28,7	26,0
	<i>Rischio elevato</i>	60,6	61,8	55,9	53,8
	<i>Non so</i>	5,9	5,8	4,6	15,0

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 42. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e la conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo, ONLINE e ONSITE

		Profili di rischio			
		Giocatori nell'anno	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Divieto ai minori gioco ONLINE</b>	<i>Minori di 14 anni</i>	9,2	8,4	9,0	10,6
	<i>Minori di 16 anni</i>	5,0	4,4	6,9	8,2
	<i>Minori di 18 anni</i>	68,1	68,1	70,6	66,0
	<i>Non è vietato</i>	3,0	3,1	2,5	6,2
	<i>Non so</i>	14,7	16,1	10,9	9,1
<b>Divieto ai minori gioco ON SITE</b>	<i>Minori di 14 anni</i>	8,3	7,9	6,4	9,0
	<i>Minori di 16 anni</i>	5,9	5,7	6,0	4,9
	<i>Minori di 18 anni</i>	73,2	73,2	78,4	79,0
	<i>Non è vietato</i>	2,1	1,8	4,3	1,3
	<i>Non so</i>	10,6	11,4	5,0	5,7

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 43. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e la possibilità di diventare ricchi giocando d'azzardo

	Profili di rischio			
	Giocatori nell'anno	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Impossibile</b>	34,6	35,6	24,3	52,5
<b>Si se bravo</b>	18,1	15,8	27,1	25,8
<b>Si se fortunato</b>	53,4	54,2	55,1	32,2

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 44. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e la contiguità con persone che giocano d'azzardo illegalmente

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Conosci una o più persone che praticano giochi illegali</b>	6,9	15,1	15,4
<b>Hai mai praticato giochi illegali</b>	4,2	10,5	14,4

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 45. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e lo stato occupazionale

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Occupato</b>	63,7	57,4	67,3
<b>In cerca di nuova occupazione</b>	5,5	9,6	3,7
<b>In cerca di prima occupazione</b>	1,2	1,2	3,0
<b>Casalingo/a</b>	6,0	7,3	1,2
<b>Studente</b>	6,4	14,5	8,0
<b>Inabile al lavoro</b>	0,5	1,4	6,8
<b>Ritirato dal lavoro</b>	18,6	11,6	14,9

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 46. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e lo stato civile

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Celibe/nubile</b>	33,1	54,5	45,5
<b>Coniugato/a - unito/a civilmente</b>	52,8	33,6	47,2
<b>Separato/a - divorziato/a</b>	8,4	7,2	7,2
<b>Vedovo/a</b>	5,5	4,7	-

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 47. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e il titolo di studio conseguito

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Nessuno</b>	-	-	-
<b>Elementari</b>	4,3	4,0	1,8
<b>Medie inferiori</b>	14,4	9,5	25,4
<b>Qualifica superiore (3 anni)</b>	7,4	8,7	12,0
<b>Diploma/maturità</b>	44,5	57,6	33,7
<b>Laurea breve (3 anni)</b>	8,8	6,2	7,1
<b>Laurea</b>	15,9	12,1	13,0
<b>Post laurea</b>	4,8	1,8	7,0

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 48. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e il consumo di sostanze concomitante al gioco, ONLINE e ONSITE

		Profili di rischio		
		Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Gioco ON SITE</b>	<b>Sigarette</b>	1,7	6,0	21,2
	<b>Alcolici</b>	1,5	2,3	10,6
	<b>Cannabis</b>	0,3	0,3	3,2
	<b>Nessuna</b>	97,5	92,0	77,0
<b>Gioco ONLINE</b>	<b>Sigarette</b>	0,9	6,8	19,2
	<b>Alcolici</b>	0,4	0,7	6,5
	<b>Cannabis</b>	0,2	1,8	1,3
	<b>Nessuna</b>	98,9	92,1	82,4

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 49. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e la frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari

		Profili di rischio		
		Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Problemi a casa	<i>Mai</i>	21,7	12,7	27,9
	<i>A volte</i>	56,4	55,2	47,4
	<i>Spesso/quasi sempre</i>	21,9	32,1	24,7
Problemi al lavoro	<i>Mai</i>	30,8	25,3	34,5
	<i>A volte</i>	41,5	30,5	41,4
	<i>Spesso/quasi sempre</i>	27,7	44,2	24,1
Problemi finanziari	<i>Mai</i>	48,4	36,0	32,6
	<i>A volte</i>	36,3	42,8	37,1
	<i>Spesso/quasi sempre</i>	15,3	21,2	30,3

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 50. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio\* e l'uso di psicofarmaci

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Sonniferi</b>	6,0	8,0	1,3
<b>Tranquillanti/ansiolitici</b>	9,4	16,3	8,7
<b>Antidepressivi</b>	4,8	7,8	6,6

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 51. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'ultimo anno secondo i profili di rischio\* e la frequenza di gioco

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>1-5 volte</b>	71,5	56,4	37,2
<b>6-19 volte</b>	16,7	20,6	12,6
<b>20 o più volte</b>	11,8	23,0	50,2

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 52. Distribuzione percentuale dei giocatori ONLINE nell'ultimo anno secondo il numero di volte in cui hanno giocato per più di 2 ore consecutive in una sola occasione, per profili di rischio\*

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Mai</b>	94,6	87,9	67,6
<b>1-5 volte</b>	4,1	5,6	13,3
<b>6-19 volte</b>	0,0	1,9	7,5
<b>20 o più volte</b>	1,4	4,5	11,6

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 53. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e il metodo di pagamento per il gioco d'azzardo

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Carta di credito</b>	9,3	19,3	34,7
<b>Bonifico</b>	0,4	-	4,1
<b>Contanti</b>	92,3	84,3	72,8

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 54. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' o 'bonifico' sul proprio gioco d'azzardo

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Non ha alcun impatto sulla spesa</b>	84,2	67,4	45,5
<b>Fa aumentare la cifra spesa</b>	11,9	22,0	42,5
<b>Fa diminuire la cifra spesa</b>	3,9	10,7	12,0

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 55. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e l'abilità attribuita al giocatore per tipologie di gioco

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Gratta e vinci/10 e Lotto/Win for Life</b>	0,2	2,0	1,3
<b>Lotto/Superenalotto</b>	2,3	2,2	6,9
<b>Totocalcio/totogol/scommesse sportive</b>	40,4	49,4	41,9
<b>Scommesse su altri eventi</b>	23,0	34,1	28,6
<b>Bingo</b>	0,9	2,8	4,8
<b>Slot machine</b>	0,9	3,0	2,1
<b>Videolottery</b>	0,1	0,0	1,3
<b>Poker texano/altri giochi con le carte</b>	53,1	65,4	54,6
<b>Altri giochi</b>	3,0	8,2	10,5
<b>Scommesse virtuali</b>	5,2	9,2	14,9
<b>Nessuno</b>	31,5	19,0	29,3

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 56. Distribuzione percentuale dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e l'atteggiamento espresso verso il gioco d'azzardo

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Sfavorevole</b>	94,6	93,4	85,5
<b>Neutrale</b>	2,5	4,5	1,3
<b>Favorevole</b>	2,8	2,2	13,1

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index –Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

^Calcolato sulla base del test Attitudes Towards Gambling Scale –ATGS-8 (Orford et al., 2007) che utilizza una scala di risposta a 5 punti, da "Fortemente in disaccordo" a "Fortemente in accordo"

GAPS 2019 –Regione Toscana

Tabella 57. Percentuali dei giocatori nell'anno secondo i profili di rischio\* e le opinioni rispetto al gioco d'azzardo

		Profili di rischio		
		Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
Porre limiti geografici e temporali all'offerta di gioco in denaro	<i>Per nulla</i>	10,3	11,3	16,2
	<i>Poco</i>	12,5	11,0	18,3
	<i>Abbastanza</i>	35,7	44,5	36,3
	<i>Molto</i>	41,5	33,3	29,2
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle scuole	<i>Per nulla</i>	1,8	4,0	3,1
	<i>Poco</i>	3,4	4,1	5,9
	<i>Abbastanza</i>	11,8	20,1	9,8
	<i>Molto</i>	83,0	71,8	81,3
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat	<i>Per nulla</i>	4,2	2,7	8,7
	<i>Poco</i>	8,1	14,4	14,0
	<i>Abbastanza</i>	20,3	27,6	16,4
	<i>Molto</i>	67,5	55,3	60,9
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle Stazioni	<i>Per nulla</i>	4,3	1,9	14,0
	<i>Poco</i>	14,8	25,1	13,4
	<i>Abbastanza</i>	25,5	38,2	21,9
	<i>Molto</i>	55,4	34,8	50,6
Disciplinare gli orari di funzionamento delle slot machines	<i>Per nulla</i>	4,2	3,0	10,8
	<i>Poco</i>	6,2	8,5	12,7
	<i>Abbastanza</i>	20,8	24,9	21,3
	<i>Molto</i>	68,8	63,6	55,1
Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo	<i>Per nulla</i>	3,7	3,3	9,3
	<i>Poco</i>	9,8	14,6	10,8
	<i>Abbastanza</i>	18,4	26,6	24,1
	<i>Molto</i>	68,1	55,6	55,8
Obbligare i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici	<i>Per nulla</i>	3,9	3,1	9,3
	<i>Poco</i>	10,4	14,3	8,2
	<i>Abbastanza</i>	27,3	33,9	24,8
	<i>Molto</i>	58,3	48,7	57,6

\*Il profilo di rischio è calcolato sulla base del test di screening CPGI (Canadian Problem Gambling Index - Ferris & Wynne, 2001a; b) adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013). Le categorie "rischio moderato" e "rischio severo" sono accorpate in "rischio moderato/severo" per ragioni di significatività statistica

GAPS 2019 - Regione Toscana

## Gaming

Tabella 58. Prevalenze di gaming negli ultimi 12 mesi, a livello di zona-distretto, per genere e fasce di età\*

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	18-44	45-84
<b>Alta Val d'Elsa</b>	32,4	35,3	29,7	49,2	22,3
<b>Alta Val di Cecina - Val d'Era</b>	31,7	33,4	29,9	47,4	22,0
<b>Amiata Grossetana - Colline Metallifere - Grossetana</b>	32,3	35,2	29,7	52,1	21,8
<b>Amiata senese e Val d'Orcia - Valdichiana senese</b>	34,2	36,9	31,7	51,3	25,0
<b>Apuane</b>	32,0	32,5	31,6	52,0	21,2
<b>Aretina - Casentino - Valtiberina</b>	33,7	37,8	29,9	52,7	22,7
<b>Bassa Val di Cecina - Val di Cornia</b>	33,1	36,2	30,2	52,7	23,3
<b>Colline dell'Albegna</b>	31,2	34,5	28,1	53,9	20,2
<b>Elba</b>	33,0	36,2	29,8	51,5	23,2
<b>Empolese - Valdarno Inferiore</b>	32,8	33,5	32,2	46,9	24,2
<b>Fiorentina Nord-Ovest</b>	32,6	36,3	29,1	50,4	22,2
<b>Fiorentina Sud-Est</b>	32,3	36,6	28,2	49,9	23,0
<b>Firenze</b>	32,3	41,3	24,4	45,2	24,7
<b>Livornese</b>	31,7	34,5	29,0	50,4	21,5
<b>Lunigiana</b>	32,7	32,7	32,8	52,8	23,2
<b>Mugello</b>	32,4	35,0	29,7	49,2	22,6
<b>Piana di Lucca</b>	32,6	33,5	31,9	51,5	21,7
<b>Pisana</b>	34,1	38,1	30,4	53,4	22,6
<b>Pistoiese</b>	32,9	35,9	30,1	48,0	24,4
<b>Pratese</b>	31,0	33,1	29,1	44,5	22,2
<b>Senese</b>	33,5	37,6	29,7	50,5	23,3
<b>Val di Nievole</b>	35,4	37,9	33,1	54,5	24,0
<b>Valdarno</b>	33,4	36,4	30,4	45,9	25,9
<b>Valdichiana Aretina</b>	34,5	37,6	31,6	52,1	23,9
<b>Valle del Serchio</b>	33,1	33,5	32,6	51,7	23,6
<b>Versilia</b>	33,7	36,5	31,0	52,4	24,0
<b>REGIONE TOSCANA</b>	32,5	35,6	29,7	49,6	22,9

\*Data la scarsa numerosità dei rispondenti, i risultati sono stratificati nelle fasce di età 18-44anni e 45-84anni

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 59. Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame secondo la frequenza di gioco (senza spendere soldi) negli ultimi 12 mesi, per genere e fasce di età

	Genere			Fasce di età			
	Totale	Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>Tutti i giorni</b>	21,3	21,6	20,9	20,8	22,6	20,9	16,4
<b>Quasi ogni giorno</b>	23,8	22,7	25,0	19,8	22,6	26,3	26,7
<b>Più volte alla settimana</b>	24,6	25,2	23,9	28,5	22,6	23,8	31,1
<b>Una volta alla settimana</b>	5,5	5,2	5,7	6,6	6,5	4,8	2,4
<b>Alcune volte al mese</b>	11,7	11,4	11,9	13,9	12,3	11,3	4,5
<b>Una volta al mese</b>	3,4	3,6	3,3	4,0	4,6	2,7	-
<b>Un paio di volte anno</b>	6,5	7,0	6,0	4,7	6,7	5,9	11,5
<b>Non lo so</b>	3,2	3,2	3,2	1,8	2,0	4,4	7,3

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 60. Distribuzione percentuale dei giocatori di videogame negli ultimi 12 mesi secondo quanti hanno speso soldi in questo ambito di gioco, per genere e fasce di età

	Genere			Fasce di età			
	Totale	Maschi	Femmine	18-24	25-44	45-64	65-84
<b>No</b>	90,5	86,9	94,3	86,6	82,8	95,3	99,2
<b>Sì</b>	9,5	13,1	5,7	13,4	17,2	4,7	0,8

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 61. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo l'entità della spesa negli ultimi 30 giorni

	Totale tra chi ha speso nei videogame
<b>Meno di 5 euro</b>	67,6
<b>5-10 euro</b>	15,7
<b>11-20 euro</b>	9,4
<b>21-50 euro</b>	2,8
<b>Più di 50 euro</b>	4,5

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 62. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo le motivazioni di spesa

	Totale tra chi ha speso nei videogame
<b>Per aumentare in modo significativo le possibilità di vincita</b>	14,9
<b>Per aumentare il tempo di gioco</b>	10,3
<b>Per far continuare il gioco/partita in corso</b>	15,5
<b>Per avanzare di livello</b>	16,7
<b>Per acquistare gadget/optional aggiuntivi</b>	54,8
<b>Per supportare la comunità del gioco</b>	19,6

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 63. Percentuali dei giocatori di videogame che hanno speso soldi per questo ambito di gioco negli ultimi 12 mesi secondo l'entità della spesa nell'ultimo anno

	<b>Totale tra chi ha speso nei videogame</b>
<b>Tutti i giorni</b>	5,7
<b>Quasi ogni giorno</b>	10,0
<b>Più volte alla settimana</b>	11,6
<b>Una volta alla settimana</b>	3,5
<b>Alcune volte al mese</b>	3,9
<b>Una volta al mese</b>	19,4
<b>Un paio di volte anno</b>	43,8
<b>Non lo so</b>	2,2

GAPS 2019 - Regione Toscana

Tabella 64. Distribuzione percentuale dei rispondenti GAPS#iorestoacasa per genere e fasce di età

		Totale	Genere	
			Maschi	Femmine
Fasce di età	15-24	3,1	3,3	2,9
	25-44	44,8	40,3	48,2
	45-64	44,2	45,0	43,6
	65-84	7,9	11,4	5,4

GAPS#iorestoacasa –Regione Toscana

Tabella 65. Distribuzione percentuale dei rispondenti GAPS#iorestoacasa in base al cambiamento della posizione occupazionale/lavorativa dall'entrata in vigore delle restrizioni legate all'emergenza sanitaria COVID-19, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	15-24	25-44	45-64	65-84
Non è cambiata	73,2	79,3	68,7	53,8	69,5	73,8	97,3
Sì, è cambiata	26,8	20,7	31,3	46,2	30,5	26,2	2,7

GAPS#iorestoacasa –Regione Toscana

Tabella 66. Distribuzione percentuale dei rispondenti GAPS#iorestoacasa che hanno riferito un cambiamento della posizione occupazionale/lavorativa in base al tipo di cambiamento, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	15-24	25-44	45-64	65-84
Riduzione dell'orario lavorativo c/o la sede dove mi reco dalla mia abitazione	10,7	15,0	8,5	-	9,7	11,3	100
Lavoro in smart working/ lavoro agile/telelavoro	23,8	10,0	30,5	16,7	25,8	22,6	-
Sono in cassa integrazione	27,9	30,0	26,8	16,7	33,9	22,6	-
Sono in ferie/congedo	3,3	-	4,9	16,7	1,6	3,8	-
Non sto lavorando	24,6	27,5	23,2	50,0	22,6	24,5	-
Ho perso il lavoro	4,9	10,0	2,4	-	1,6	9,4	-
Altro	4,9	7,5	3,7	-	4,8	5,7	-

GAPS#iorestoacasa –Regione Toscana

Tabella 67. Distribuzione percentuale dei rispondenti GAPS#iorestoacasa in base alla richiesta di specifici supporti/ sostegni economici a causa dell'emergenza sanitaria COVID-19, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	15-24	25-44	45-64	65-84
No	79,9	77,5	81,7	91,7	75,8	80,0	100
Sì	20,1	22,5	18,3	8,3	24,2	20,0	-

GAPS#iorestoacasa –Regione Toscana

Tabella 68. Distribuzione percentuale dei rispondenti GAPS#iorestoacasa che hanno riferito richiesta di specifici supporti/sostegni economici in base al tipo di supporto/sostegno, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età			
		Maschi	Femmine	15-24	25-44	45-64	65-84
<b>Sostegno economico (INPS, Comune, Caritas ecc.)</b>	68,2	71,4	65,2	100	74,5	60,0	-
<b>Supporto per generi alimentari</b>	13,6	11,9	15,2	100	10,6	15,0	-
<b>Altre misure o agevolazioni</b>	31,8	33,3	30,4	-	31,9	32,5	-

GAPS#iorestoacasa - Regione Toscana

## Le caratteristiche del campione ESPAD®Italia 2019 –Toscana

Tabella 69. Distribuzione percentuale ESPAD®Italia degli studenti secondo la tipologia di zona di residenza, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Urbana</b>	28,3	27,5	29,3	29,7	26,3
<b>Semi Urbana</b>	21,1	23,8	18,2	20,8	21,6
<b>Semi Rurale</b>	37,4	34,7	40,3	37,3	37,6
<b>Rurale</b>	13,1	14	12,2	12,2	14,4

ESPAD®Italia 2019 –Regione Toscana

Tabella 70. Distribuzione percentuale ESPAD®Italia degli studenti secondo la lingua principale parlata in famiglia, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Italiana</b>	93,6	93,0	94,3	93,0	94,6
<b>Spagnola/Portoghese</b>	2,2	1,9	2,6	2,4	2,0
<b>Inglese/Tedesca</b>	3,5	4,2	2,8	4,0	3,1
<b>Francese</b>	1,6	1,5	1,7	1,9	1,5
<b>Slava</b>	0,9	1,1	0,7	0,9	1,1
<b>Cinese</b>	2,2	2,3	2,2	2,5	2,0
<b>Araba</b>	2,2	2,6	1,8	2,5	1,9
<b>Indiana/Filippina</b>	0,4	0,5	0,3	0,4	0,5
<b>Senegalese/Ghanese/ Nigeriana</b>	1,0	1,6	0,4	1,5	0,6
<b>Albanese</b>	5,1	5,4	4,7	6,2	3,6
<b>Altra lingua</b>	4,4	4,9	3,8	4,5	4,2

ESPAD®Italia 2019 –Regione Toscana

Tabella 71. Distribuzione percentuale ESPAD®Italia degli studenti secondo i giorni di scuola persi negli ultimi 30 giorni senza motivo, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Nessuno</b>	58,8	57,9	59,6	63,1	52,5
<b>1-2 giorni</b>	28,5	27,5	29,6	25,9	32,1
<b>3 o più giorni</b>	12,8	14,6	10,8	11,0	15,4

ESPAD®Italia 2019 –Regione Toscana

Tabella 72. Distribuzione percentuale ESPAD®Italia degli studenti secondo l'andamento scolastico medio riferito, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Ottimo</b>	9,1	8,2	10,1	9,1	9,2
<b>Buono</b>	40,2	34,3	46,5	39,6	41,2
<b>Medio</b>	44,8	49,7	39,5	45,0	44,5
<b>Basso</b>	5,8	7,7	3,8	6,3	5,1

ESPAD®Italia 2019 –Regione Toscana

Tabella 73. Percentuale degli studenti che hanno riferito di aver partecipato ad attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, per tipologia di attività/intervento, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Aver partecipato ad attività di prevenzione dei comportamenti a rischio</b>	48,9	42,2	55,7	47,1	51,6

ESPAD®Italia 2019 – Regione Toscana

Tabella 74. Percentuale degli studenti che hanno riferito di aver partecipato ad attività/interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, secondo la tipologia di attività/intervento, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Gioco d'azzardo</b>	24,6	28,2	21,7	24,5	24,7
<b>Uso di sostanze stupefacenti</b>	70,9	68,0	73,0	68,4	74,2
<b>Consumo di tabacco</b>	39,2	37,5	40,4	40,9	37,1
<b>Uso di Internet</b>	48,4	46,5	49,5	49,6	46,7
<b>Bullismo e/o cyberbullismo</b>	78,2	76,8	79,3	78,7	77,6
<b>Guida sicura</b>	30,5	34,0	27,6	26,4	35,8
<b>Altro</b>	31,9	32,8	31,4	31,2	32,8

ESPAD®Italia 2019 – Regione Toscana

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

Tabella 75. Distribuzione percentuale degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco e le tipologie di gioco che si possono trovare nei luoghi più vicini a casa e a scuola

	Da scuola	Da casa
<b>Poker texano/altri giochi con le carte</b>	12,1	10,8
<b>Altri giochi (roulette, dadi)</b>	17,0	17,5
<b>Bingo</b>	18,2	16,7
<b>Scommesse su altri eventi</b>	29,9	26,7
<b>Totocalcio/scommesse sportive</b>	54,7	51,4
<b>Slot machine/Videolottery</b>	55,1	60,4
<b>Lotto/Superenalotto</b>	61,8	63,5
<b>Gratta &amp; Vinci/10 e Lotto/Win for Life</b>	77,3	79,5

ESPAD@Italia 2019 – Regione Toscana

Tabella 76. Percentuale degli studenti secondo la conoscenza del divieto di gioco ai minorenni per tipologia di gioco, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Gratta &amp; Vinci</b>	71,2	77,1	65,3	67,0	77,1
<b>Lotto/Superenalotto</b>	72,1	76,0	68,1	68,6	77,0
<b>Totocalcio/Totogol/ Scommesse sportive</b>	69,2	74,8	63,3	65,2	74,9
<b>Scommesse su altri eventi</b>	70,9	74,8	66,8	66,4	77,1
<b>Bingo</b>	65,5	68,5	62,3	59,7	73,5
<b>New slot machine/ Videolottery</b>	82,0	82,1	81,9	78,7	86,5
<b>Poker texano/ Altri giochi con le carte</b>	82,1	83,2	81,1	79,6	85,6
<b>Altri giochi (roulette, dadi, ecc.)</b>	82,5	82,3	82,7	80,4	85,5

ESPAD@Italia 2019 – Regione Toscana

Tabella 77. Percentuale degli studenti secondo la conoscenza delle normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Conoscenza delle regole approvate dal Comune per limitare il gioco d'azzardo</b>	7,9	9,3	6,4	8,3	7,3

ESPAD@Italia 2019 – Regione Toscana

Tabella 78. Percentuale degli studenti secondo la conoscenza delle normative/regolamentazioni emanate dal proprio comune per tipologia di normativa/regolamentazione, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Incentivi per commercianti che rinuncino a offrire giochi	29,1	29,0	28,8	23,5	38,3
Penalizzazioni per commercianti che offrono giochi	35,6	35,0	37,4	34,3	37,8
Controllo distanza scuole dai luoghi in cui si gioca	38,8	42,8	32,5	39,4	37,9
Limitazione orari slot machine/videolottery	62,8	69,7	53,4	65,2	58,8

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Tabella 79. Distribuzione percentuale degli studenti secondo il grado rischio attribuito al giocare meno e più di 1 volta la settimana, per genere e fasce di età

		Totale	Genere		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Giocare soldi meno di una volta la settimana	Non so	22,3	24,7	19,6	23,1	21,2
	Rischio elevato	25,5	22,6	28,7	25,8	25,1
	Rischio moderato	23,3	20,4	26,6	22,4	24,7
	Rischio minimo	22,6	24,3	20,7	22,7	22,4
	Nessun rischio	6,3	8,0	4,4	6,1	6,6
Giocare soldi più volte a settimana	Non so	21,8	24,4	19,1	22,7	20,5
	Rischio elevato	46,6	39,7	53,9	45,4	48,2
	Rischio moderato	23,6	25,8	21,4	23,7	23,5
	Rischio minimo	5,8	7,1	4,4	6,0	5,6
	Nessun rischio	2,2	3,1	1,3	2,2	2,2

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Tabella 80. Percentuale degli studenti secondo il livello di rischio economico attribuito al gioco per tipologia di gioco, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
Gratta & Vinci	23,2	26,0	20,2	20,8	26,8
Lotto	24,6	26,3	22,9	22,7	27,2
Superenalotto	26,4	28,4	24,2	24,8	28,8
10 e Lotto/Win for Life	26,9	27,6	26,3	25,7	28,7
Bingo	30,8	30,7	31,0	28,4	34,3
New slot machine/Videolottery	63,7	62,7	64,8	60,3	68,5
Scommesse calcistiche	42,8	37,8	48,5	41,0	45,4
Scommesse su altri sport	42,6	38,1	47,8	40,1	46,2
Scommesse su altri eventi	43,1	38,2	48,8	40,9	46,4
Poker texano	60,7	58,5	63,2	58,7	63,5
Altri giochi con le carte	53,8	53,0	55,0	51,8	56,8
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	62,9	61,8	64,3	61,6	64,8

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Tabella 81. Percentuale degli studenti secondo la convinzione che qualcuno possa diventare ricco giocando, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>È impossibile</b>	14,0	13,9	13,9	15,3	12,1
<b>È possibile, anche se è raro, solo se si è molto bravi</b>	29,3	28,5	30,0	28,2	30,9
<b>È possibile, anche se è raro, solo se si è molto fortunati</b>	41,8	40,3	43,8	42,3	41,1
<b>È possibile, anche se è raro, solo se si è molto bravi e fortunati</b>	14,9	17,3	12,3	14,1	15,9

ESPAD®Italia 2019-Regione Toscana

Tabella 82. Percentuale degli studenti secondo la presenza riferita di persone che giocano d'azzardo, per genere e fasce di età

		Totale	Genere		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Fratelli/ sorelle maggiori</b>	<b>Non ho fratelli/ sorelle maggiori</b>	51,1	49,9	52,2	50,6	51,8
	<b>Sì giocano</b>	3,8	4,3	3,2	4,1	3,4
	<b>No non giocano</b>	40,0	39,4	40,9	40,3	39,6
	<b>Non so</b>	5,1	6,4	3,7	5,0	5,2
<b>Genitori</b>	<b>Nessuno</b>	58,3	53,5	63,4	58,4	58,1
	<b>Solo padre</b>	14,3	17,0	11,4	14,5	14,0
	<b>Solo madre</b>	1,9	2,0	1,6	2,0	1,6
	<b>Entrambi</b>	9,6	10,5	8,8	9,1	10,4
	<b>Non so</b>	15,9	17,0	14,8	16,0	15,8
<b>Amici</b>	<b>Nessuno</b>	52,5	41,9	63,4	59,5	42,6
	<b>Pochi/alcuni</b>	40,1	46,8	33,5	34,9	47,7
	<b>Maggior parte/tutti</b>	7,3	11,3	3,1	5,7	9,7

ESPAD®Italia 2019-Regione Toscana

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

Tabella 83. Trend della prevalenza di gioco d'azzardo nell'ultimo anno tra gli studenti toscani e italiani

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
<b>Toscana</b>	36,6	43,4	46,6	44,0	41,4	37,9	34,5	37,3	36,8	34,4	37,1	42,9
<b>Italia</b>	40,3	47,1	47,1	46,8	45,3	44,0	40,5	41,7	40,1	36,9	40,0	45,2

ESPAD®Italia 2008–2019

Tabella 84. Prevalenza di gioco d'azzardo tra gli studenti nella vita per provincia, totale e per genere

	Totale	Genere	
		Maschi	Femmine
<i>Firenze</i>	44,9	53,3	36,0
<i>Arezzo</i>	43,5	53,3	33,8
<i>Grosseto</i>	47,2	56,3	37,7
<i>Livorno</i>	48,7	57,6	39,1
<i>Lucca</i>	44,8	52,7	36,6
<i>Massa-Carrara</i>	44,4	52,0	36,1
<i>Pisa</i>	47,8	56,7	38,1
<i>Pistoia</i>	43,8	51,4	36,0
<i>Prato</i>	44,4	51,7	36,5
<i>Siena</i>	46,9	56,5	36,7
<b>REGIONE TOSCANA</b>	45,5	54,0	36,5

ESPAD®Italia 2019–Regione Toscana

Tabella 85. Prevalenza di gioco d'azzardo tra gli studenti nell'ultimo anno per provincia, totale e per genere

	Totale	Genere	
		Maschi	Femmine
<i>Firenze</i>	41,3	49,2	33,2
<i>Arezzo</i>	40,8	50,8	31,0
<i>Grosseto</i>	44,2	53,6	34,4
<i>Livorno</i>	46,2	55,2	36,5
<i>Lucca</i>	42,1	50,1	33,8
<i>Massa-Carrara</i>	41,7	49,5	33,3
<i>Pisa</i>	45,1	54,7	34,6
<i>Pistoia</i>	41,2	49,3	32,8
<i>Prato</i>	41,8	49,4	33,5
<i>Siena</i>	44,0	53,8	33,6
<b>REGIONE TOSCANA</b>	42,9	51,7	33,6

ESPAD®Italia 2019–Regione Toscana

Tabella 86. Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo le tipologie di giochi d'azzardogiocati, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Gratta &amp; Vinci</b>	77,7	70,9	89,3	80,4	74,5
<b>Lotto</b>	15,2	61,8	10,5	39,7	46,9
<b>Superenalotto</b>	16,2	29,0	25,3	27,9	28,1
<b>10 e Lotto/Win for Life</b>	7,8	26,9	13,6	17,5	27,5
<b>Bingo</b>	18,5	16,9	21,0	14,1	23,5
<b>New slot machine/Videolottery</b>	22,2	26,2	4,8	17,8	19,3
<b>Scommesse calcistiche</b>	43,1	15,0	17,7	17,1	15,2
<b>Scommesse su altri sport</b>	18,5	14,4	15,8	16,5	13,7
<b>Scommesse su altri eventi</b>	11,0	18,2	4,8	11,0	16,5
<b>Poker texano</b>	13,6	13,3	9,0	11,2	12,9
<b>Altri giochi con le carte</b>	28,0	15,1	3,6	9,0	13,3
<b>Altri giochi (roulette, dadi, ecc)</b>	12,0	8,9	5,7	7,6	8,0

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Tabella 87. Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo i luoghi di gioco frequentati per giocare (escludendo i giochi online), per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Bar/tabacchi</b>	49,2	46,2	55,5	47,8	50,6
<b>A casa propria e/o di amici</b>	35,7	33,3	39,5	39,6	31,5
<b>Sale scommesse</b>	28,0	38,1	7,4	21,7	34,7
<b>Sale Bingo</b>	9,7	8,3	12,5	2,0	17,9
<b>Sale giochi</b>	9,7	11,0	6,7	7,4	12,1
<b>Circoli ricreativi</b>	6,1	7,2	3,8	6,3	5,9
<b>Casinò (no online)</b>	2,9	3,1	2,3	1,2	4,7

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

## Pattern di gioco tra gli studenti di 15–19anni

Tabella 88. Prevalenza di gioco d'azzardo online tra gli studenti nell'ultimo anno, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Gioco ONLINE ultimi 12 mesi</b>	9,2	14,5	3,6	7,5	11,7

ESPAD@Italia 2019 – Regione Toscana

Tabella 89. Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo la tipologia di device utilizzati per giocare, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Smartphone</b>	80,8	82,7	68,8	75,1	87,0
<b>Tablet</b>	8,1	9,0	3,2	8,2	8,0
<b>Computer</b>	25,2	25,6	18,4	23,4	27,2
<b>TV</b>	3,8	3,5	6,3	4,9	2,5
<b>Console</b>	6,2	6,0	6,3	6,4	6,1

ESPAD@Italia 2019 – Regione Toscana

Tabella 90. Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il luogo solitamente frequentato per giocare, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>A scuola</b>	19,2	21,9	3,4	19,3	19,0
<b>A casa propria</b>	69,0	71,3	55,3	59,4	79,2
<b>A casa di amici</b>	31,0	32,3	18,7	30,7	31,2
<b>Luoghi pubblici chiusi</b>	33,9	33,8	32,9	38,8	28,8
<b>Luoghi pubblici aperti</b>	17,1	17,8	15,5	18,1	16,0
<b>Mezzi di trasporto</b>	7,3	7,7	5,9	8,3	6,2

ESPAD@Italia 2019 – Regione Toscana

Tabella 91. Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il tipo di account utilizzato per giocare, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Account personale</b>	65,4	65,6	68,8	48,8	82,5
<b>Account genitori</b>	18,2	18,8	11,9	24,3	12,0
<b>Account fratelli maggiorenni</b>	6,0	5,7	6,0	8,0	3,9
<b>Account di un maggiorenne</b>	20,7	19,6	23,3	30,3	10,8

ESPAD@Italia 2019 – Regione Toscana

Tabella 92. Percentuali degli studenti che hanno giocato d'azzardo online nell'ultimo anno secondo la tipologia di gioco, per genere e fasce di età

	Totale	Genere		Fasce di età	
		Maschi	Femmine	15-17	18-19
<b>Gratta&amp;Vinci/10 e Lotto/Win for Life</b>	20,8	15,7	50,0	19,9	21,7
<b>Lotto/ Superenalotto</b>	10,6	7,9	22,7	12,4	8,7
<b>Totocalcio/Totogol/scommesse sportive</b>	66,7	75,8	25,0	66,7	66,8
<b>Scommesse su altri eventi</b>	15,0	15,1	9,9	15,2	14,7
<b>Bingo</b>	7,8	5,9	17,0	6,0	9,6
<b>New slot machine/Videolottery</b>	13,1	12,3	17,1	11,8	14,5
<b>Poker texano/altri giochi con le carte</b>	23,7	24,3	17,4	20,9	26,7
<b>Altri giochi di casinò virtuali</b>	9,2	8,8	10,2	7,2	11,3

ESPAD@Italia 2019-Regione Toscana

## Il gioco d'azzardo problematico tra gli studenti di 15-19anni

Tabella 93. Percentuali per profili di giocatore secondo i giochi praticati negli ultimi 12 mesi

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
<b>Gratta&amp;Vinci</b>	78,0	75,6
<b>Scommesse calcistiche (Totocalcio/ Totogol/ecc.)</b>	36,2	72,4
<b>New slot machines/Videolottery</b>	14,5	44,7
<b>Scommesse su altri sport (ippica, tennis, big race, ecc.)</b>	13,0	39,7
<b>Altri giochi con le carte (poker, bridge, ecc.)</b>	26,0	34,8
<b>Scommesse su altri eventi</b>	6,6	28,1
<b>Bingo</b>	15,8	26,3
<b>Altri giochi (roulette, dadi, ecc)</b>	8,4	23,9
<b>Poker texano (Texas hold'em)</b>	10,5	23,5
<b>Lotto</b>	13,0	20,3
<b>Superenalotto</b>	14,8	18,2
<b>10 e lotto/Win for Life</b>	5,9	15,3

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Tabella 94. Percentuali per profili di giocatore secondo il numero di giochi praticati negli ultimi 12 mesi e la frequenza di gioco

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
<b>1 gioco</b>	36,5	12,8
<b>2 giochi</b>	27,6	17,7
<b>3 giochi</b>	17,2	17,6
<b>4 giochi</b>	8,4	16,5
<b>5 giochi</b>	4,6	11,1
<b>6 o più giochi</b>	5,7	24,2

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Tabella 95. Percentuali per profili di giocatore secondo l'impedimento a giocare nel corso della vita in quanto minorenni

	Totale	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
<b><i>Ricevuto impedimento a giocare d'azzardo, da minorenni, perché vietato ai minori</i></b>	37,6	34,1	52,5

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Tabella 96. Percentuali per profilo di giocatore secondo la conoscenza del limite legale di età per giocare d'azzardo online

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
<b><i>Vietato ai minori di 14 anni</i></b>	2,7	2,5
<b><i>Vietato ai minori di 16 anni</i></b>	3,2	4,8
<b><i>Vietato ai minori di 18 anni</i></b>	88,1	83,2
<b><i>Non è vietato</i></b>	0,6	3,1
<b><i>Non so</i></b>	5,5	6,3

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Tabella 97. Distribuzione percentuale per profilo di giocatore secondo il rischio percepito nel giocare d'azzardo meno o più di una volta a settimana

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Giocare soldi meno di una volta a settimana	Rischio elevato	21,8	16,4
	Rischio moderato	21,8	18,2
	Rischio minimo	27,6	29,2
	Nessun rischio	8,7	13,4
	Non so	20,0	22,7
Giocare soldi meno di una volta a settimana	Rischio elevato	42,9	25,2
	Rischio moderato	28,1	35,6
	Rischio minimo	8,1	11,5
	Nessun rischio	1,6	5,7
	Non so	19,3	22,0

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Tabella 98. Percentuali per profilo di giocatore secondo l'opinione se sia possibile diventare ricchi giocando d'azzardo

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
<i>È impossibile</i>	11,0	9,4
<i>Si, è raro, ma è possibile se è molto bravo</i>	32,2	35,1
<i>Si, è raro, ma è possibile se è molto fortunato</i>	40,0	37,5
<i>Si, è raro, ma è possibile se è molto bravo e fortunato</i>	16,7	18,1

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Tabella 99. Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo il contesto socio-economico familiare

		<b>Giocatori non problematici</b>	<b>Giocatori a rischio/ problematici</b>
<b>Titolo di studio conseguito padre</b>	Licenza elementare	6,1	8,3
	Licenza media	42,1	37,4
	Diploma istruzione secondaria superiore	30,0	34,6
	Laurea	15,3	13,1
	Non so	4,7	4,0
	Non posso rispondere alla domanda	1,8	2,6
<b>Titolo di studio conseguito madre</b>	Licenza elementare	4,1	4,3
	Licenza media	39,3	42,4
	Diploma di istruzione secondaria superiore	34,4	32,5
	Laurea	16,4	15,5
	Non so	3,5	2,2
	Non posso rispondere alla domanda	2,1	3,0
<b>Status occupazionale padre</b>	Occupato	81,1	84,2
	Casalingo/Altra occupazione	10,7	7,4
	Disoccupato	1,7	3,0
	Pensionato/inabile al lavoro	2,8	2,6
	Non so	1,5	0,8
	Non posso rispondere alla domanda	2,2	2,1
<b>Status occupazionale madre</b>	Occupata	69,6	67,6
	Casalinga/ Altra occupazione	21,3	24,7
	Disoccupata	3,8	2,7
	Pensionata/inabile al lavoro	1,4	2,6
	Non so	1,4	1,6
	Non posso rispondere alla domanda	2,4	0,9
<b>Percezione condizione economica familiare</b>	Tantissimo/molto/al di sopra della media	24,2	25,5
	Nella media	66,0	60,0
	Tantissimo /molto/al di sotto della media	9,8	14,5

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Tabella 100. Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo le caratteristiche familiari

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Avere genitori che sanno dove si trascorre il sabato sera	Sempre/abbastanza spesso	89,6	82,3
	Qualche volta/in genere non lo sanno	10,4	17,7
Avere genitori che fissano regole sul comportamento dentro/fuori casa	Quasi sempre/spesso	41,1	48,3
	Qualche volta	26,4	23,5
	Di rado/quasi mai	32,5	28,1
Avere genitori che sanno con chi/dove si trascorrono le uscite serali	Quasi sempre/spesso	85,8	78,2
	Qualche volta	7,8	11,3
	Di rado/quasi mai	6,3	10,5
Sentirsi sostenuti affettivamente dai genitori	Quasi sempre/spesso	79,6	74,6
	Qualche volta	13,3	12,6
	Di rado/quasi mai	7,2	12,8
Avere genitori che danno soldi senza problemi	Quasi sempre/spesso	72,4	69,6
	Qualche volta	19,6	17,4
	Di rado/quasi mai	8,0	12,9
Avere genitori che regalano facilmente soldi	Quasi sempre/spesso	37,8	43,2
	Qualche volta	34,0	22,9
	Di rado/quasi mai	28,2	33,9
Prendere facilmente soldi dai genitori	Quasi sempre/spesso	33,8	43,6
	Qualche volta	23,6	21,5
	Di rado/quasi mai	42,6	34,8

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

Tabella 101. Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo la tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
<i>Aver fatto zuffe o risse</i>	50,9	66,0
<i>Aver avuto rapporti sessuali non protetti</i>	19,7	33,3
<i>Rubare oggetti del valore di 10 euro o più</i>	7,8	24,1
<i>Aver avuto problemi con la Polizia e/o segnalazioni al Prefetto</i>	8,2	22,5
<i>Danneggiare di proposito beni pubblici o privati</i>	7,3	21,1
<i>Vendere oggetti rubati</i>	1,5	9,3

ESPAD@Italia 2019 - Regione Toscana

## Gaming tra gli studenti

Tabella 102. Distribuzione percentuale degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno riferito di aver giocato ai videogame secondo le ore trascorse in media a giocare negli ultimi 30 giorni, nei giorni di scuola e nei giorni non di scuola, per genere e fasce di età

		Totale	Genere		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Nei giorni di scuola	Non ho giocato	18,1	11,6	31,1	17,1	19,6
	Meno di 30 minuti	18,9	13,2	30,8	19,1	18,6
	30 minuti -1 ora	21,7	22,3	20,3	21,8	21,5
	1 -2 ore	21,1	27,0	8,9	22,2	19,4
	2 -4 ore	12,6	15,8	5,8	13,0	12,0
	4 -6 ore	3,8	4,6	2,1	3,4	4,4
	>6 ore	3,9	5,4	1,0	3,5	4,6
Nei giorni non di scuola	Non ho giocato	8,4	5,8	13,4	7,5	9,8
	Meno di 30 minuti	14,9	8,5	27,8	13,8	16,6
	30 minuti -1 ora	18,6	15,8	24,4	18,4	18,9
	1 -2 ore	22,9	25,8	17,1	23,4	22,2
	2 -4 ore	18,8	23,1	10,4	19,8	17,3
	4 -6 ore	8,3	10,4	3,8	9,2	7,2
	>6 ore	8,0	10,6	3,1	8,0	8,1

ESPAD@Italia 2019-Regione Toscana

Tabella 103. Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato ai videogame negli ultimi 12 mesi secondo il tempo speso in media a giocare per ogni sessione di gioco senza interruzioni, nei giorni di scuola e nei giorni non di scuola

		Totale	Genere		Fasce di età	
			Maschi	Femmine	15-17	18-19
Nei giorni di scuola	Non ho giocato	16,0	10,9	26,6	15,3	17,1
	Meno di 30 minuti	33,2	26,8	46,7	33,0	33,5
	30 minuti -1 ora	24,3	28,4	16,1	26,3	21,3
	1 -2 ore	16,8	21,3	7,3	15,9	18,1
	2 -4 ore	6,6	8,5	2,5	6,5	6,7
	4 -6 ore	1,8	2,5	0,4	1,8	1,9
	>6 ore	1,3	1,6	0,4	1,2	1,4
Nei giorni non di scuola	Non ho giocato	6,3	4,9	9,2	5,9	6,8
	Meno di 30 minuti	25,6	16,8	43,5	23,9	28,1
	30 minuti -1 ora	25,1	25,2	24,8	25,2	25,0
	1 -2 ore	21,6	25,6	13,3	22,4	20,4
	2 -4 ore	13,4	17,5	5,2	14,1	12,3
	4 -6 ore	4,6	5,7	2,2	4,7	4,4
	>6 ore	3,5	4,3	1,8	3,8	3,0

ESPAD@Italia 2019-Regione Toscana



# IL GIOCO D'AZZARDO

## nella Regione Toscana

Rapporto di Ricerca integrato sulla diffusione  
del gioco d'azzardo in Toscana

### INDICE DEGLI AUTORI:

Sonia Cerrai	Loredana Fortunato
Claudia Luppi	Lucia Fortunato
Marco Scalese Urcioli	Michela Franchini
Federica Baldini	Antonella Pardini
Marina Baroni	Stefanella Pardini
Elisa Benedetti	Stefania Pieroni
Silvia Biagioni	Roberta Potente
Milena Bonini	Simone Sacco
Emanuela Colasante	Chiara Sbrana
Rodolfo Cotichini	Rita Taccini
Arianna Cutilli	Sabrina Molinaro
Francesca Denoth	

ISBN 978-88-7958-052-6 (electronic edition)



Regione Toscana



Consiglio Nazionale delle Ricerche  
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica