

# GAPS PISA

## L'AZZARDO NEI COMUNI DELLA ZONA PISANA

Rapporto preliminare sulla diffusione del gioco d'azzardo nei comuni della Zona Pisana  
attraverso lo Studio GAPS - Gambling Adults Population Survey



a cura di  
Sonia Cerrai, Simone Sacco, Sabrina Molinaro



# L'AZZARDO NEI COMUNI DELLA ZONA PISANA DATI 2020

Rapporto preliminare di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo nei comuni della  
Zona Pisana attraverso lo studio  
GAPS - Gambling Adult Population Survey 2020

a cura di: Sonia Cerrai, Simone Sacco, Sabrina Molinaro



# SOMMARIO

---

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>6</b>
<b>IL FENOMENO IN SINTESI</b>	<b>8</b>
<b>1. IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: ASPETTI SOCIO-ECONOMICI DEL GIOCO</b>	<b>10</b>
1.1 <i>La rete di vendita</i>	10
1.2 <i>Volumi economici</i>	12
<b>2. LO STUDIO GAPS PISA</b>	<b>15</b>
2.1 <i>Le caratteristiche del campione</i>	15
<b>3. LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI</b>	<b>15</b>
3.1 <i>Servizi Sanitari generali</i>	18
3.2 <i>Servizi Sanitari specifici</i>	18
<b>4. GIOCO D’AZZARDO</b>	<b>20</b>
4.1 <i>Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze</i>	20
4.2 <i>Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco 25</i>	20
4.3 <i>Il gioco onsite</i>	26
4.4 <i>Il gioco online</i>	32
4.5 <i>I giocatori d’azzardo secondo i profili di rischio</i>	34
<b>5. GAMING</b>	<b>34</b>
<b>NOTE METODOLOGICHE</b>	<b>42</b>
<i>Lo studio: obiettivi generali e specifici</i>	
<i>Lo strumento di rilevazione</i>	
<i>Piano di campionamento e reclutamento dei partecipanti</i>	
<i>Invio, somministrazione e raccolta questionari</i>	
<i>Acquisizione, verifica e analisi di affidabilità. del database</i>	
<i>Analisi dei dati</i>	
<b>INDICE DELLE TABELLE</b>	<b>45</b>
<b>TABELLE</b>	



# INTRODUZIONE

---

## La rilevazione epidemiologica del fenomeno: strumenti e obiettivi

Per gioco d'azzardo si intende qualsiasi scommessa di denaro su di un evento il cui esito dipende completamente dal caso. In questa definizione sono dunque compresi i giochi di carte (poker, black jack ecc.), i giochi da casinò, le slot machine, il bingo, le lotterie (lotto, superenalotto, gratta e vinci), le scommesse sportive e i giochi online.

Questo fenomeno 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. In particolare, la **Regione Toscana** è stata una delle prime in Italia a dotarsi di una legge sulla ludopatia. Il **Piano regionale di contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico** approvato nel 2018, si pone 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**.

Dagli studi condotti dal dipartimento di Fisiologia Clinica del CNR è emerso come sia possibile osservare differenze tra le varie regioni e aree geografiche italiane, tanto rispetto alla prevalenza del gioco d'azzardo, quanto del livello di problematicità, riscontrando una relazione tra la presenza di politiche di contrasto al gioco problematico e/o patologico sul territorio e la diminuzione della diffusione e della problematicità nella popolazione.

In quest'ottica un livello di dettaglio regionale e intra-regionale permette la fruizione da parte dei decisori politici di uno strumento di monitoraggio diffuso in grado di supportare un'efficiente distribuzione delle risorse sul territorio in base ai bisogni e allo stesso tempo permette la verifica dell'efficacia delle misure e degli interventi adottati, e dunque del cosiddetto *return on investment*. A tal proposito risulta importante affiancare alla strategia regionale di contrasto al GAP (*Gioco d'Azzardo Patologico*), il supporto di un solido strumento di monitoraggio della diffusione del gioco e delle sue forme più problematiche sul territorio, con un livello di dettaglio anche superiore rispetto a quello regionale.

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 migliorare il quadro conoscitivo rispetto alle caratteristiche del fenomeno e alla diffusione del gioco d'azzardo sia in termini di prevalenza di giocatori francamente patologici (cioè bisognosi di assistenza clinica) che di giocatori problematici, cioè di persone con comportamento a rischio, ad elevata suscettibilità di un'evoluzione nella categoria precedente e di un intervento preventivo "secondario". Per questo fine è stata intrapresa l'indagine campionaria **GAPS Pisa - Gambling Adult Population Survey** rivolta alla popolazione generale di 18-84 anni residente nei comuni afferenti alla Società della Salute della Zona Pisana: Pisa, Calci, Cascina, Fauglia, Crespina-Lorenzana, Orciano Pisano, Vecchiano e Vicopisano.

Lo studio ha previsto inoltre i seguenti obiettivi specifici:

- Fornire stime di prevalenza del gioco d'azzardo, secondo i diversi profili di rischio (giocatore sociale, a rischio, problematico)
- Descrivere le caratteristiche dei giocatori, sulla base dei diversi profili di rischio (giocatore sociale, a rischio, problematico).

## Il monitoraggio integrato del fenomeno

Il carattere multidimensionale del gioco d'azzardo richiede uno studio approfondito mediante una moltitudine di indicatori. Risulta quindi interessante integrare agli aspetti epidemiologici di diffusione, i pattern e i setting di comportamento di gioco e la prevalenza di gioco a rischio/problematico con gli aspetti di tipo economico. 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 preliminari dello studio **GAPS Pisa - Gambling Adult Population Survey** (2020), integrati con i dati derivanti dallo studio **GAPS Toscana - Gambling Adult Population Survey** (2019), così da offrire un inquadramento del fenomeno nella popolazione generale e uno spaccato specifico relativo alla Zona Pisana al fine di 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

---

Il 69% degli intervistati, tutti residenti nel territorio della Zona Pisana e, in particolare, nei comuni di Pisa, Calci, Cascina, Fauglia, Crespina-Lorenzana, Orciano Pisano, Vecchiano e Vicopisano, in linea con la rilevazione regionale del 2019 e in quota più elevata rispetto al valore italiano rilevato nel 2017 (62,4%), riferisce di aver giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, con percentuali maggiori fra gli uomini. Il 37% afferma invece di aver giocato nei 12 mesi precedenti l'indagine, con quote maggiori fra i rispondenti di età compresa fra i 45 e i 64 anni e, anche in questo caso, fra gli uomini: il dato è inferiore sia rispetto al dato medio regionale (38,3%) che, soprattutto, al dato nazionale (41,4%).

Il gioco maggiormente praticato da coloro che hanno giocato nel corso degli ultimi 12 mesi è il Gratta&Vinci, indicato da 3 rispondenti su 4, seguito dal Superenalotto (60%), dalle scommesse sportive (29%), dalle Slot machine (18%) e dal Lotto (17%).

I giochi d'azzardo onsite, quelli cioè che si possono fare recandosi in luoghi fisici di gioco, presso ricevitorie, sale scommesse, edicole, bar o autogrill, sono stati praticati nella vita dal 66% del campione e dal 36% nei dodici mesi precedenti alla rilevazione, evidenziando per il genere maschile e per i 45-64enni una maggiore attrazione. I dati relativi alla prevalenza di gioco onsite, sia nella vita sia nell'arco dei 12 mesi risultano in linea con quelli stimati a livello regionale.

La maggior parte dei giocatori onsite (57%) si reca presso bar, tabacchi o ricevitorie per giocare d'azzardo.

I giochi più frequentemente praticati nei luoghi fisici di gioco sono i Gratta&Vinci, giocati dal 74% di coloro che riferiscono di aver giocato onsite nell'ultimo anno, seguiti da Superenalotto (46%) e scommesse sportive (42%).

Il 9% dei rispondenti, di età compresa fra i 18 e gli 84 anni, afferma di aver giocato online almeno una volta nella vita, mentre il 5% riferisce di averlo fatto nel corso dell'anno precedente alla rilevazione. Il gioco online risulta inoltre ampiamente più diffuso fra gli uomini rispetto alle donne e nella fascia di età compresa fra i 25 e i 44 anni.

In generale la prevalenza osservata di gioco d'azzardo online risulta in linea con quella stimata a livello regionale.

Per la maggioranza dei giocatori intervistati (86%) si rileva un comportamento di gioco definibile "non a rischio", per il 10% "a rischio minimo", per il restante 4% "a rischio moderato/severo". La percentuale di rispondenti con un comportamento di gioco "a rischio minimo", così come quella "a rischio moderato/severo" risulta in linea con la percentuale riportata a livello regionale e inferiore rispetto a quella rilevata sul territorio nazionale (8%).

Per quanto riguarda la spesa dei giocatori, il 73% afferma di non aver speso soldi negli ultimi 30 giorni, il 22% ha speso non più di 10 euro, il 4% fra 10 e 50 euro e solo l'1% ha speso oltre 50 euro in un mese.

Rispetto ai dati rilevati a livello regionale, la spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni dai giocatori mostra percentuali più elevate per le quote di spesa maggiori (11-50€ e oltre 50€).

Il 35% dei giocatori riferisce che il bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo nell'anno risulta "in pari" (né perdite né guadagni), mentre oltre la metà dei giocatori (54%) è "in rosso", ha cioè perso soldi giocando. Una quota intorno all'11% afferma invece di essere "in attivo" e di aver quindi guadagnato con il gioco d'azzardo.

Almeno una volta negli ultimi 12 mesi, il 34% del campione oggetto della ricerca di 18-84 anni ha giocato ai videogame e/o a giochi che si installano/praticano gratuitamente attraverso siti web/social network o attraverso un'applicazione (usando computer, tablet o smartphone).

Differenze nell'abitudine al videogioco si rilevano sia a livello di genere, sia a livello di età: i dati mostrano infatti come siano soprattutto gli intervistati di genere maschile e più giovani (tra i 18 e i 44 anni) a giocare.



# 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:

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

**Vincite:** totale delle somme vinte dalla collettività dei giocatori;

**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);

**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 2019 e riguardano esclusivamente la rete dei giochi fisici.

## 1.1 La rete di vendita

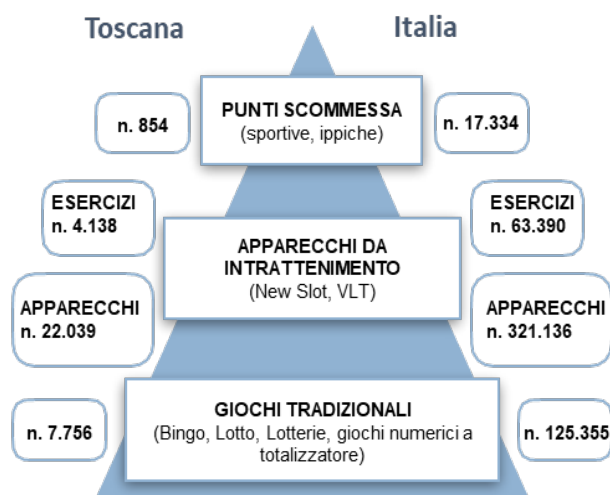
Nel complesso nella Regione Toscana sono poco meno di 13.000 i punti vendita di giochi pubblici e la maggior parte di questi riguarda le tipologie di gioco più tradizionali: lotterie, giochi numerici a totalizzatore (es. Superenalotto, Win for Life), Lotto e Bingo, con una distribuzione regionale pro-capite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

Quasi 22.000 sono gli apparecchi 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.

FIGURA 0.: OFFERTA DI GIOCO D'AZZARDO IN TOSCANA E IN ITALIA - ANNO 2019



Elaborazioni su dati ADM (2019) e Demo.Ista

Tabella 1.: Distribuzione della rete di vendita per tipologia di gioco – Regione Toscana e Italia – Anno 2019

	Punti di vendita		N. Punti di vendita per 1000 residenti	
	Toscana	Italia	Toscana	Italia
N. ESERCIZI/ PUNTI VENDITA/SALE				
Giochi numerici a totalizzatore	1.926	31.829	0,143	0,528
Lotto e lotterie	5.819	93.328	0,468	1,548
Bingo di sala	11	198	0,001	0,003
Totale Giochi tradizionali (% sul totale)	8.065 (60,7%)	7.756 (60,8%)	125.355 (60,8%)	0,612
Giochi a base sportiva	444	10.061	0,034	0,167
Giochi a base ippica	410	6.683	0,028	0,111
Totale Scommesse (% sul totale)	904 (6,8%)	854 (6,7%)	17.334 (8,4%)	0,062
New slot	3.801	58.472	0,281	0,970
VLT	337	4.918	0,020	0,082
Totale esercizi con apparecchi (% sul totale)	4.327 (32,5%)	4.138 (32,5%)	63.390 (30,8%)	0,302
<b>TOTALE esercizi con vincita di denaro</b>	<b>13.296</b>	<b>214.940</b>	<b>12.748</b>	<b>206.079</b>
N. APPARECCHI				
New slot	17.540	263.198	1,108	4,365
VLT	4.499	57.938	0,238	0,961
Totale n. apparecchi con vincita di denaro	21.738	22.039	321.136	1,346
Apparecchi da intrattenimento	6.395	97.335	0,184	1,6145

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 quota fissa 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 (2019) 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.

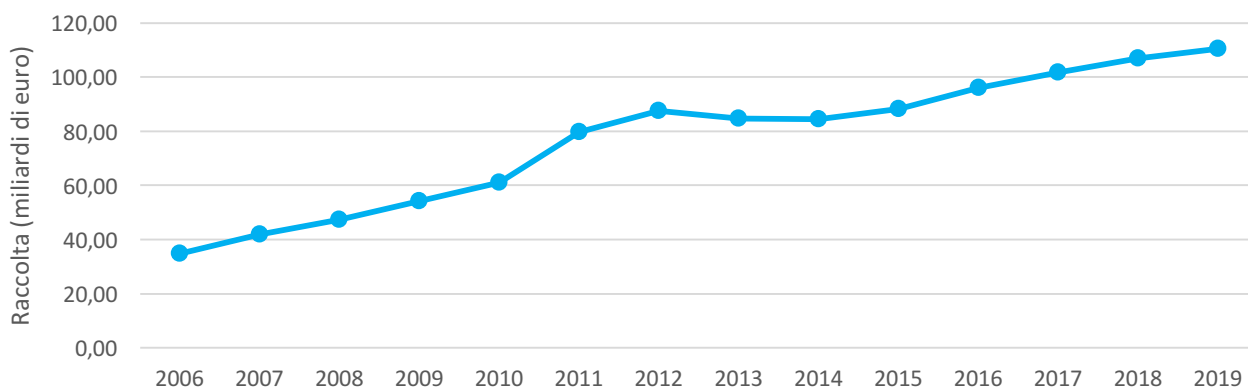
Di contro si registra un aumento della rete dei punti gioco legati alle scommesse sportive e ippiche.

## 1.2 Volumi economici

In Italia nel 2019 la Raccolta da gioco è stata di 110,5 miliardi di euro, di questi 91,1 miliardi sono Vincite (somme vinte dalla collettività dei giocatori) e i rimanenti 19,4 miliardi costituiscono la Spesa (somme perse dalla collettività dei

giocatori, al lordo delle somme destinate all'Erario, pari a 11,4 miliardi di euro): dal 2006 al 2019 la Raccolta complessiva è passata da 34,7 a 110,5 miliardi di euro, con un aumento del 318,4%.

Figura 1.: Raccolta da gioco in Italia - Anni 2006-2019



Elaborazione su dati ADM 2006-2019

I dati territoriali forniti da ADM riguardano solo i giochi distribuiti tramite rete fisica.

Nel 2019 la raccolta derivante dai giochi su rete fisica nella regione Toscana è stata pari a 4,87 miliardi di euro. Tale cifra corrisponde al 4,4% della raccolta nazionale.

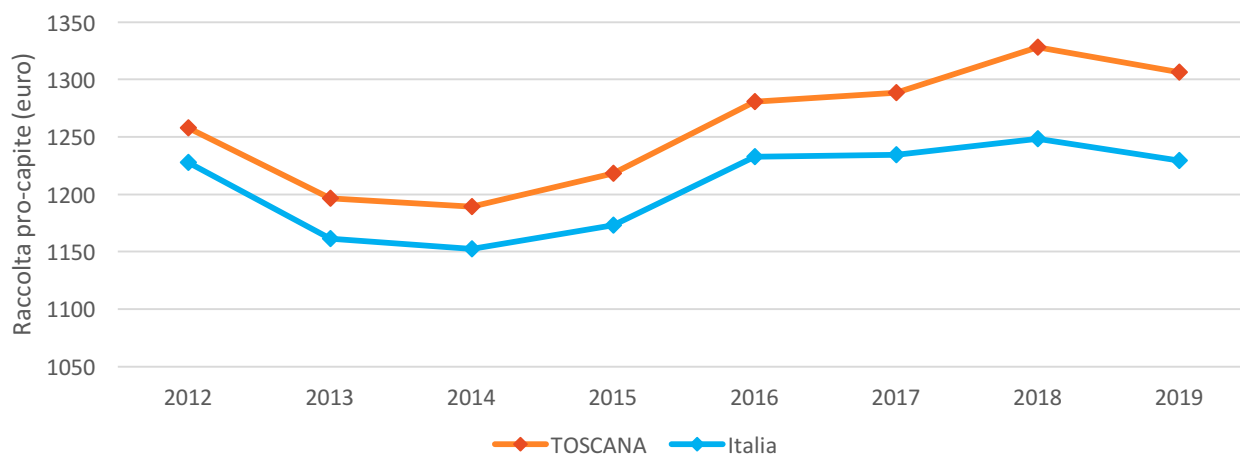
Rispetto ai dati del 2017 e del 2018, si registra un lieve aumento della raccolta da rete fisica, sia a livello regionale che a nazionale.

A livello nazionale negli ultimi anni la raccolta procapite 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. Anche per quanto riguarda la raccolta relativa all'anno 2019, i valori regionali risultano superiori a quelli nazionali. In Italia, essa ammonta a 1.243 euro mentre in Toscana è pari a 1.306 euro, in leggero calo rispetto al 2018.

Figura 1.3 La raccolta per residente da giochi onsite: il trend di Toscana e Italia dal 2012 al 2019



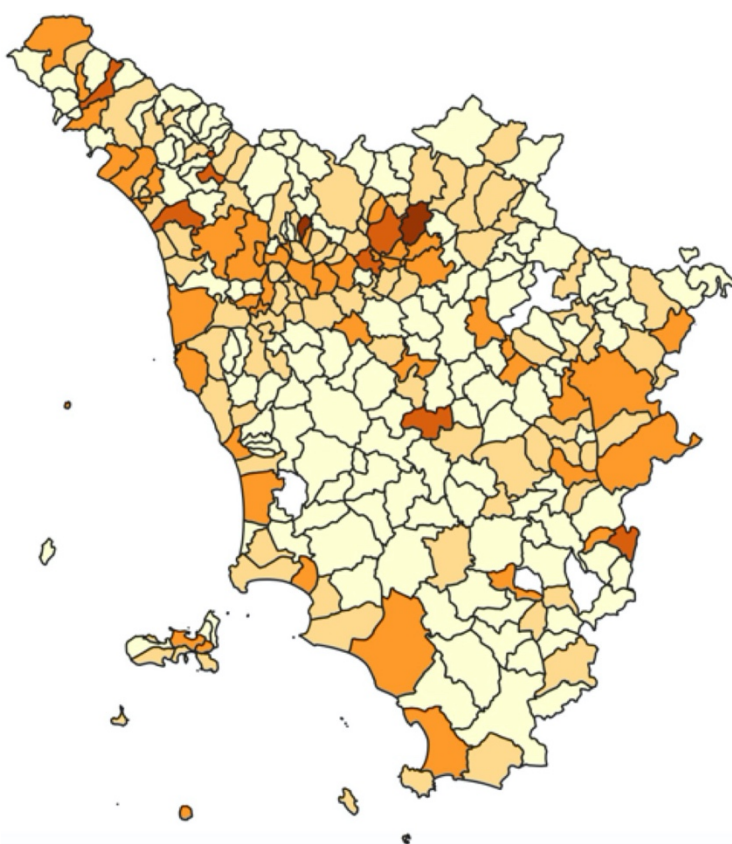
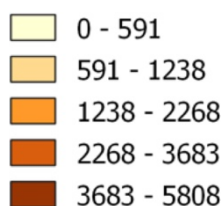
Elaborazioni su dati AMS (2019), Demo, Istat e Istat (2019)

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 1.3 La raccolta per residente da giochi onsite: il valore in euro per comune nel 2018**

Raccolta per residente  
COMUNI



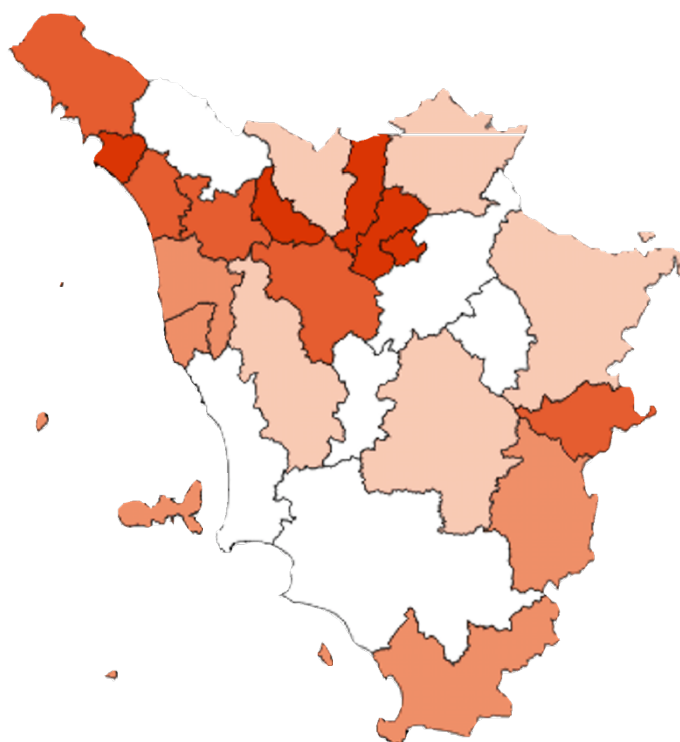
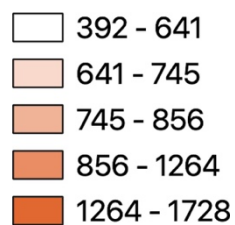
Elaborazione su dati ADM (2018) e Demo.ISTAT

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

Raccolta per residente  
Zona - Distretto



Elaborazione su dati ADM (2018) e Demo.ISTAT

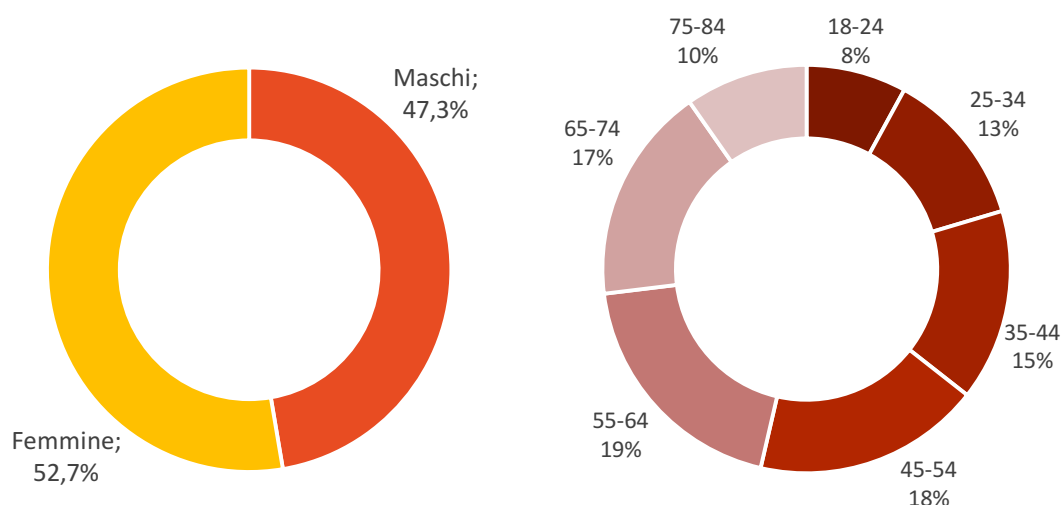
## 2. LO STUDIO GAPS PISA

### 2.1 Le caratteristiche del campione

Tra tutti i questionari rientrati, in conseguenza al processo di controllo qualità, sono stati considerati validi e analizzati 843 questionari. Sul totale, il 53% dei rispondenti è di genere femminile.

Il 20% è rappresentato da persone di età compresa tra i 18 e i 34 anni, il 33% da 35-54enni e il restante 47% da 55-84enni.

Figura 0.: I rispondenti: distribuzione percentuale per genere fascia di età



GAPS 2020 – Zona Pisana

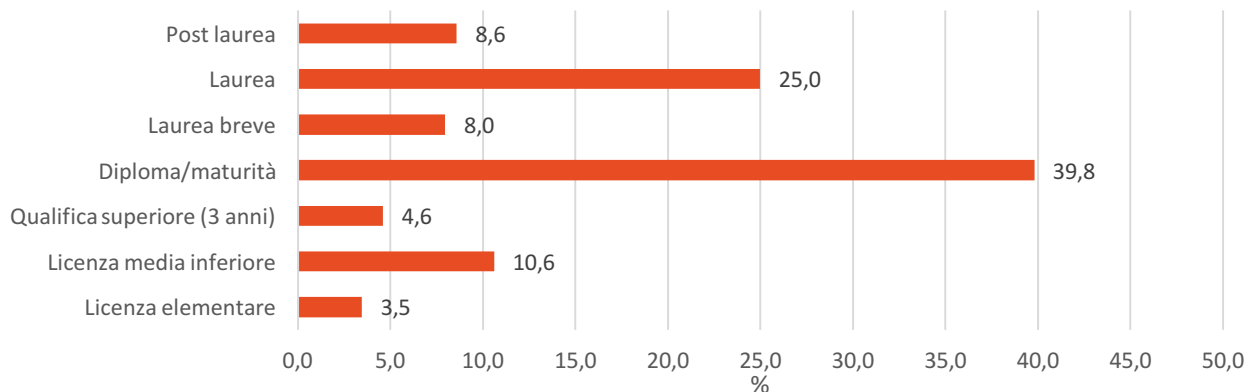
Per la quasi totalità dei rispondenti (99%) in famiglia si parla la lingua italiana, seguita da quella inglese o tedesca (4%) e francese (2%).

Oltre la metà dei rispondenti (64%) afferma di vivere con il coniuge o con il/la proprio/a convivente; il 18% vive da solo; il 17% con i genitori o con altri parenti, l'1% con amici o conoscenti e un altro 1% risiede in struttura pubblica/privata.

Quasi il 65% del campione selezionato ha inoltre riferito di avere dei figli.

Il 44% dei rispondenti ha conseguito una qualifica di scuola superiore (3 anni) o il diploma; il 42% ha conseguito un titolo di laurea breve o superiore mentre l'11% ha completato la scuola dell'obbligo e il 4% il solo ciclo elementare.

Figura 0.: Titolo di studio. Distribuzione percentuale



GAPS 2020 – Zona Pisana



Per quanto riguarda lo stato occupazionale, il 46% dei rispondenti risulta essere occupato, con percentuali leggermente superiori fra le donne e fra i 45–64enni. Fra gli occupati, il 60% ha un inquadramento da impiegato, in particolare le donne e i 25–44enni, mentre il 18% svolge il lavoro di operaio, soprattutto gli uomini e i 18-24enni. Il 9% ha un inquadramento quadro con percentuali simili fra gli uomini e donne, mentre circa l'8% occupa la posizione di dirigente, con percentuali doppie tra gli uomini rispetto alle donne. Il restante 5% del campione è rappresentato da apprendisti e lavoratori a domicilio per conto di imprese. Riguardo all'ambito lavorativo, il 26% riferisce di lavorare nell'istruzione, nella sanità o

nei servizi sociali, soprattutto le donne (maschi=18%; femmine=34%). Il 12% svolge mansioni nell'ambito dell'industria manifatturiera o dell'energia con percentuali maggiori fra gli uomini (maschi=16%; femmine=9%); l'11% lavora nell'ambito della pubblica amministrazione o della difesa; il 7% lavora nell'ambito del commercio e/o della ristorazione. Con percentuali fra l'1% e il 5% troviamo rispondenti che affermano di essere impiegati nel settore dei trasporti o delle comunicazioni, nel settore primario (agricoltura, caccia o pesca), nell'ambito delle costruzioni, e dell'intermediazione e noleggio. Infine, il 32% afferma di occuparsi di altri servizi.

**Tabella 0.: Inquadramento lavorativo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età**

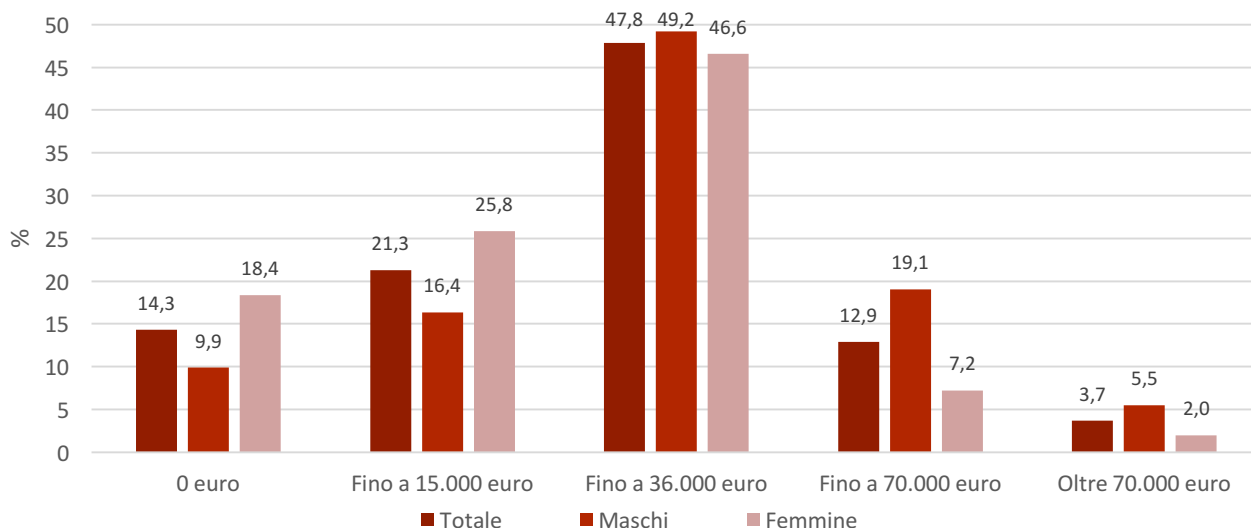
	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	65 - 84	Totale
Dirigente	11,0	5,7	5,3	4,8	10,0	22,9	8,4
Quadro	8,0	9,1	-	5,8	11,2	7,3	8,5
Impiegato	54,9	66,2	14,0	65,3	60,2	52,1	60,3
Operaio	21,4	14,3	28,1	20,1	16,2	12,5	18,0
Apprendista	2,5	2,0	47,4	1,5	-	-	2,2
Lavoratore presso il proprio domicilio	2,3	2,8	5,3	2,5	2,3	5,2	2,6

GAPS 2020 – Zona Pisana

Il 21% dei rispondenti al questionario afferma di avere un reddito personale (lordo) inferiore ai 15.000 euro, in particolare le donne. Il 48% guadagna fino a 36.000 euro lordi l'anno mentre il 13% fino a 70.000 euro, con percentuali maggiori

fra gli uomini e fra i 45–64enni per entrambe le fasce di reddito. Il 3% riferisce di guadagnare oltre 70.000 euro. Infine, il 14% del campione riferisce di non avere alcun reddito, soprattutto le donne e i rispondenti più giovani.

**Figura 0.: Il reddito personale lordo annuo: distribuzione percentuale per genere**



GAPS 2020 – Zona Pisana

Il 19% del campione ha riferito di avere un reddito netto mensile complessivo della famiglia pari o inferiore a 1.400 euro, il 45% tra i 1.400 e i 2.500 euro e per il restante 32% è superiore a 2.500 euro. Sono soprattutto le donne e le fasce di età superiore a riferire un reddito familiare inferiore ai 1.400€ netti mensili, mentre i più giovani

riferiscono in percentuale maggiore redditi netti familiari superiori ai 5.000€ mensili, senza differenze tra uomini e donne.

Il reddito netto mensile complessivo delle famiglie residenti nella Zona Pisana risulta generalmente in linea con quello regionale.

**Tabella 0.: Il reddito familiare netto mensile: distribuzione percentuale per genere e fascia di età**

	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	65 - 84	Totale	Toscana (2019)
Fino a 1.000€	4,6	9,1	8,3	9,4	3,8	8,2	6,9	9,5
Fino a 1.400€	11,3	13,2	17,2	13,9	12,4	9,6	12,3	12,5
Fino a 1.800€	17,0	17,4	10,9	17,9	14,8	20,7	17,2	15,5
Fino a 2.500€	29,4	27,0	28,6	27,2	28,5	29,2	28,2	30,3
Fino a 5.000€	29,5	25,7	17,7	23,4	34,9	24,0	27,5	27,2
Oltre 5.000 €	8,3	7,6	17,2	8,2	5,7	8,3	7,9	5,0

GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 – Regione Toscana

## 3. LA PERCEZIONE SUI SERVIZI SANITARI TERRITORIALI

### 3.1 Servizi Sanitari generali

Il 46% dei rispondenti riferisce di essere “per niente/poco” informato sulle modalità di accesso ai Servizi Sanitari territoriali, percentuale di poco superiore a quella rilevata a livello regionale.

In particolar modo la scarsa informazione si concentra nelle fasce di età più giovani.

Il 47% degli intervistati ritiene di avere “abbastanza” informazioni riguardo all’accesso ai

Servizi Sanitari locali, soprattutto tra le donne e fra i 45–64enni. Risponde di avere “molte” informazioni sull’accesso ai Servizi il 7% dei rispondenti, senza differenze tra i generi ma con percentuali più elevate tra i giovani (18-24enni: 11%).

*Tabella 0.: Conoscenza dei Servizi Sanitari generali: distribuzione per genere e fascia di età*

	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	65 - 84	Totale	Toscana (2019)
Per nulla	9,4	9,5	11,7	10,8	7,6	9,8	9,5	7,5
Poco	39,3	34,3	51,3	43,6	32,0	31,6	36,7	36,6
Abbastanza	44,4	49,5	26,4	39,9	53,2	51,6	47,1	48,5
Molto	6,8	6,8	10,7	5,7	7,2	6,9	6,8	7,4

GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 – Regione Toscana

### 3.2 Servizi Sanitari specifici

Spostando il focus sui Servizi Sanitari specifici per le dipendenze patologiche (SerD), il livello di informazione sulle modalità di accesso sembra diminuire.

Il 79% del campione (con quote superiori per le donne) si dice “per nulla/poco” informato sui Servizi Sanitari per le Dipendenze. Poco meno di un quinto dei rispondenti (19%) afferma di essere

“abbastanza” informato, mentre sono gli uomini e nuovamente i più giovani a riferire il livello di informazione più elevato.

I livelli di informazione riportati dai rispondenti residenti nella Zona Pisana risultano molto inferiori rispetto al dato rilevato a livello regionale.

*Tabella 0.: Conoscenza dei Servizi Sanitari Specifici: distribuzione per genere e fascia di età*

	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	65 - 84	Totale	Toscana (2019)
Per nulla	29,2	39,6	31,0	35,7	29,2	41,1	34,6	7,5
Poco	48,1	40,6	49,7	47,1	48,1	35,3	44,2	36,6
Abbastanza	19,7	18,3	14,2	16,6	19,5	21,3	19,0	48,5
Molto	3,0	1,5	5,1	0,5	3,2	2,3	2,2	7,4

GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 – Regione Toscana

La conoscenza dei diversi servizi per la cura delle dipendenze patologiche appare piuttosto bassa e tutti i servizi elencati riportano percentuali superiori al 70% per quanto riguarda i soggetti che affermano di non conoscere tale servizio.

In generale, i servizi meno conosciuti sono quelli di strada o le unità mobili e le helpline, seguiti dalle comunità terapeutiche accreditate, dai servizi di neuropsichiatria dell’infanzia e dell’adolescenza, dai servizi sociali degli enti locali, e dalle associazioni di volontariato. Per quanto riguarda

nello specifico il trattamento del gioco d'azzardo patologico, le percentuali di conoscenza dei servizi che si occupano di questo aspetto risultano più

basse rispetto alla conoscenza di quelli dedicati al trattamento dell'utilizzo di sostanze legali e/o illegali per tutte le tipologie di servizio.

**Tabella 0.: Il livello di conoscenza dei servizi per la cura delle dipendenze patologiche presenti sul territorio: distribuzione percentuale per genere e fascia di età**

		Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	65 - 84	Totale
Servizi per le Dipendenze Patologiche (SerD)	Sostanze legali	25,5	19,7	29,7	28,1	19,9	18,4	22,4
	Sostanze illegali	27,8	23,2	39,9	30,8	24,2	17,1	25,4
	Gioco d'Azzardo	17,3	10,5	20,9	16,4	13,5	9,5	13,7
	Non so	67,1	73,5	63,3	63,9	73,2	76,1	70,4
Servizi di strada/unità mobili	Sostanze legali	6,0	4,5	15,2	7,2	3,2	3,8	5,2
	Sostanze illegali	6,1	5,8	13,3	6,5	4,5	4,9	5,9
	Gioco d'Azzardo	1,7	0,5	3,2	1,3	1,0	0,4	1,1
	Non so	91,1	92,7	84,8	89,9	94,2	93,4	91,9
Centro di salute mentale	Sostanze legali	18,9	16,9	19,6	15,7	18,7	18,1	17,8
	Sostanze illegali	17,9	17,6	20,9	17,5	19,0	16,4	17,7
	Gioco d'Azzardo	11,6	11,0	15,8	12,1	12,3	8,5	11,3
	Non so	77,2	78,3	74,1	79,8	77,8	76,5	77,8
Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza	Sostanze legali	11,7	14,9	10,1	11,6	13,6	16,2	13,4
	Sostanze illegali	10,3	14,0	13,3	13,5	12,6	10,5	12,2
	Gioco d'Azzardo	6,5	7,3	-	6,7	8,4	7,0	6,9
	Non so	86,4	83,6	89,9	86,5	85,3	81,1	84,9
Servizio psichiatrico di diagnosi e cura	Sostanze legali	18,9	18,0	20,2	16,6	18,9	19,7	18,4
	Sostanze illegali	16,0	17,0	17,0	14,9	19,0	14,8	16,5
	Gioco d'Azzardo	11,7	10,6	9,8	10,7	12,6	10,3	11,1
	Non so	79,9	79,1	83,0	81,8	79,0	76,8	79,4
Comunità terapeutiche accreditate	Sostanze legali	12,5	9,3	26,8	13,2	7,6	10,0	10,8
	Sostanze illegali	14,2	12,2	26,8	15,1	13,4	7,9	13,1
	Gioco d'Azzardo	8,5	4,8	6,5	10,0	5,3	4,4	6,6
	Non so	83,7	86,2	76,5	84,2	84,8	88,0	85,0
Servizi sociali degli Enti locali	Sostanze legali	16,4	12,7	25,8	13,7	12,9	16,1	14,5
	Sostanze illegali	15,6	10,9	29,1	14,7	12,6	8,3	13,1
	Gioco d'Azzardo	13,0	6,6	27,1	10,2	9,3	6,1	9,6
	Non so	82,2	85,0	68,9	84,7	85,1	83,2	83,7
Associazioni dei volontari	Sostanze legali	18,1	11,8	24,6	17,1	11,4	15,0	14,8
	Sostanze illegali	13,3	8,6	21,6	13,1	10,0	7,2	10,9
	Gioco d'Azzardo	10,6	6,8	17,0	12,0	6,8	5,6	8,6
	Non so	80,9	85,7	77,2	81,2	86,8	82,3	83,4
Helpline	Sostanze legali	12,5	5,2	17,2	12,1	6,6	6,2	8,7
	Sostanze illegali	10,4	4,8	15,9	11,6	6,5	1,6	7,5
	Gioco d'Azzardo	8,1	4,0	11,0	10,8	4,7	1,1	6,0
	Non so	86,6	92,8	84,1	84,8	92,7	93,1	89,8

GAPS 2020 – Zona Pisana

## 4. GIOCO D'AZZARDO

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

Il 52% dei rispondenti ha riferito di abitare nei pressi di un luogo dove è possibile giocare d'azzardo, raggiungibile a piedi in meno di 5 minuti; il 30% impiegando da 5 a 10 minuti e il 18% più di 10 minuti. Analizzando la distanza dal luogo di lavoro o di studio, il 47% può raggiungere a piedi un esercizio di gioco in meno di 5 minuti, il 28% in 5-10 minuti e il 25% in più di 10 minuti.

In generale gli intervistati affermano meno spesso di avere luoghi di gioco vicino alla propria

abitazione o al luogo di lavoro/studio rispetto ai toscani in generale.

Ai rispondenti è stato inoltre chiesto quanto tempo sarebbero disposti a impiegare per raggiungere un luogo dove poter giocare e il 90% del campione ha risposto "meno di 5 minuti". Tuttavia, il restante 10% impiegherebbe oltre 5 minuti, con percentuali maggiori fra gli uomini (maschi = 12%; femmine = 9%).

**Tabella 0.: La distanza da un luogo di gioco da casa e dal luogo di lavoro/studio: distribuzione percentuale per genere e fascia di età**

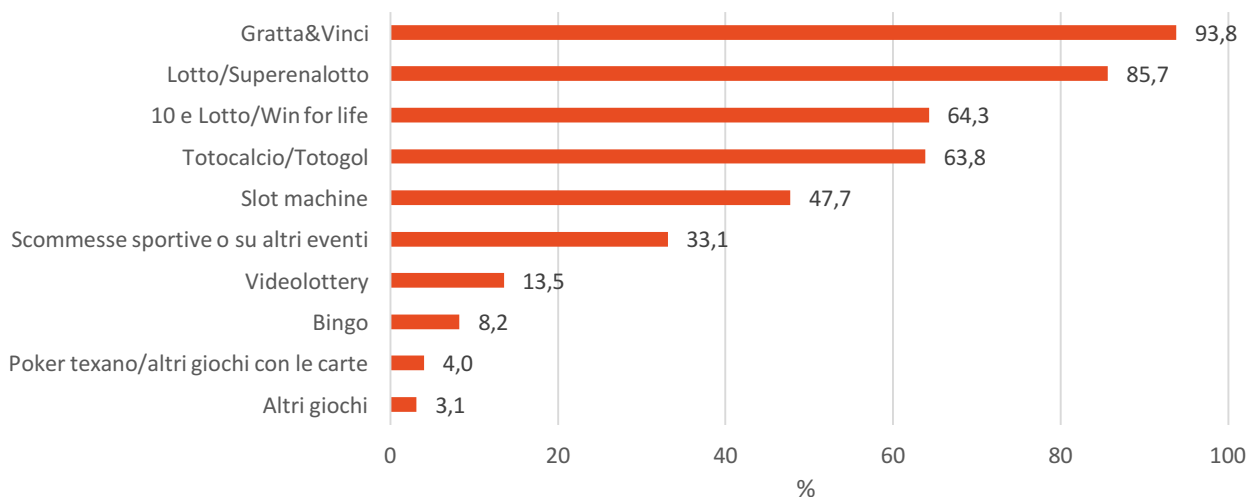
		Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	65 - 84	Totale	Toscana (2019)
Da casa	Meno di 5 minuti	56,1	47,7	57,0	60,6	48,9	42,8	51,8	53,6
	5-10 minuti	27,1	32,5	24,6	28,5	31,2	31,6	29,9	27,3
	Più di 10 minuti	16,8	19,8	18,4	10,9	19,9	25,6	18,3	19,1
Dal luogo di lavoro/studio	Meno di 5 minuti	47,2	46,5	44,3	51,4	46,7	25,2	46,9	50,4
	5-10 minuti	27,3	29,2	34,8	31,3	23,2	29,8	28,2	27,1
	Più di 10 minuti	25,5	24,3	20,9	17,2	30,1	45,0	24,9	22,5
Tempo disposti a impiegare	Meno di 5 minuti	88,1	91,4	86,5	90,2	90,5	88,9	89,7	92,1
	5-10 minuti	8,6	6,9	11,1	5,3	8,5	10,4	7,7	5,9
	Più di 10 minuti	3,3	1,7	2,4	4,5	1,0	0,7	2,5	2,0

GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 - Regione Toscana

Nei luoghi di gioco più facilmente raggiungibili, i Gratta&Vinci sono i giochi più frequentemente

disponibili, seguiti da Lotto e Superenalotto, 10 e Lotto/Win for Life e Totocalcio/Totogol.

**Figura 0.: I giochi disponibili nel luogo di gioco più vicino**



GAPS 2020 – Zona Pisana

Il 10,4% e il 5% del campione, soprattutto i rispondenti di genere maschile, sono a conoscenza delle regolamentazioni approvate rispettivamente

dalla propria Regione e dal Comune di residenza per la limitazione del gioco d'azzardo. Questi dati risultano in linea con il dato regionale.

**Tabella 0.: La conoscenza di regolamentazioni approvate da Regione/Comune per limitare il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età**

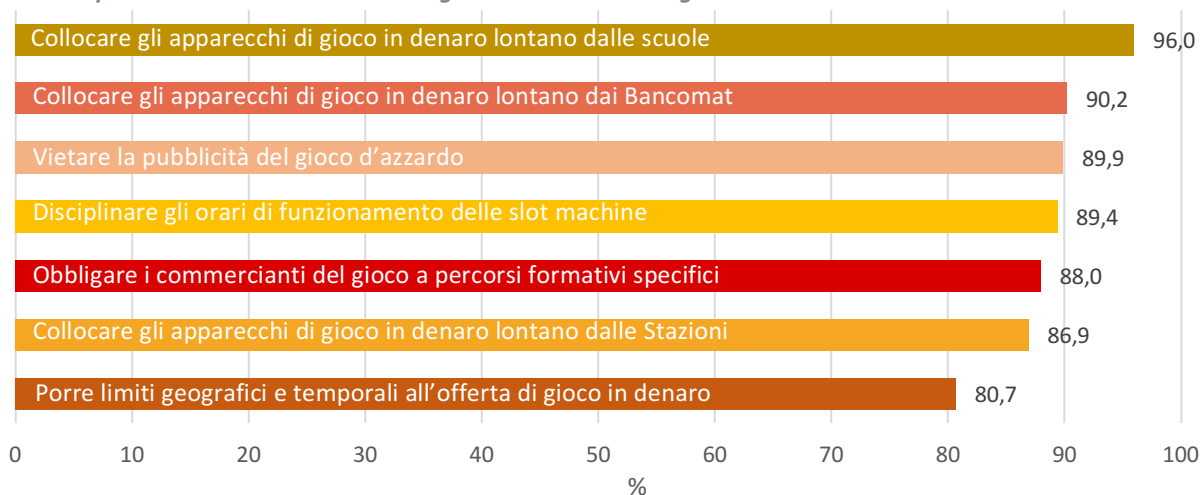
	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	65 - 84	Totale	Toscana (2019)
Regione	10,4	7,3	4,1	10,3	8,4	8,5	8,8	13,0
Comune	5,0	4,3	2,0	3,3	5,3	5,8	4,6	8,1

GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 - Regione Toscana

La quasi totalità dei rispondenti (96%) riferisce di essere “Molto/Abbastanza” d'accordo con la normativa che prevede di porre gli apparecchi di gioco a debita distanza dalle scuole, intorno al 90% con quella di collocarli lontano dai Bancomat, con la regolamentazione degli orari di funzionamento delle Slot machine, il divieto a pubblicizzare il

gioco e/o con l'obbligo per i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici. L'87% è molto o abbastanza favorevole alla decisione di collocare gli apparecchi di gioco lontano dalle stazioni. Infine, rispettivamente l'81% dei rispondenti è d'accordo nel porre limiti spaziali e temporali all'offerta di gioco d'azzardo.

**Figura 0.: Rispondenti in accordo con la regolamentazione del gioco d'azzardo**



GAPS 2020 – Zona Pisana

In generale, coloro che affermano di non aver giocato d'azzardo nei dodici mesi precedenti

risultano essere più spesso d'accordo con tutte le tipologie di regolamentazione del gioco d'azzardo.

**Tabella 0.: Rispondenti in accordo con la regolamentazione del gioco d'azzardo: percentuali tra i giocatori e i non giocatori (ultimi 12 mesi)**

	Non giocatori	Giocatori
Porre limiti geografici e temporali all'offerta di gioco in denaro	82,7	77,4
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle scuole	96,9	94,7
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat	90,8	89,4
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle Stazioni	87,9	85,5
Disciplinare gli orari di funzionamento delle slot machine	89,9	88,6
Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo	91,4	87,5
Obbligare i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici	88,9	87,0

GAPS 2020 – Zona Pisana

Il 50% dei rispondenti ritiene che giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana sia "Molto/Moderatamente" rischioso, percentuale che raggiunge l'85% in riferimento al gioco ripetuto più volte a settimana. Tra gli uomini vi è

una minore percezione del rischio associato a giocare una volta a settimana, viceversa per il gioco praticato più di frequente dove le donne mostrano una minore percezione del rischio.

Figura 0.: Il rischio percepito: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

**Giocare meno di una volta/settimana**

40,6	Nessun rischio/minimo
49,7	Rischio moderato/elevato
9,8	Non so
46,7	Nessun rischio/minimo
43,5	Rischio moderato/elevato
9,8	Non so
34,8	Nessun rischio/minimo
55,5	Rischio moderato/elevato
9,7	Non so
54,6	Nessun rischio/minimo
43,0	Rischio moderato/elevato
2,4	Non so
49,0	Nessun rischio/minimo
46,2	Rischio moderato/elevato
4,8	Non so
36,2	Nessun rischio/minimo
51,6	Rischio moderato/elevato
12,2	Non so
31,2	Nessun rischio/minimo
53,8	Rischio moderato/elevato
15,1	Non so

Totale

Maschi

Femmine

18-24 anni

25-44 anni

45-64 anni

65-84 anni

**Giocare più di una volta/settimana**

Nessun rischio/minimo	6,1
Rischio moderato/elevato	84,7
Non so	9,2
Nessun rischio/minimo	2,4
Rischio moderato/elevato	91,0
Non so	6,6
Nessun rischio/minimo	4,2
Rischio moderato/elevato	88,0
Non so	7,9
Nessun rischio/minimo	2,4
Rischio moderato/elevato	97,6
Non so	0
Nessun rischio/minimo	5,3
Rischio moderato/elevato	91,7
Non so	3,0
Nessun rischio/minimo	3,9
Rischio moderato/elevato	85,8
Non so	10,2
Nessun rischio/minimo	3,8
Rischio moderato/elevato	82,4
Non so	13,8

GAPS 2020 – Zona Pisana

La percezione del rischio associata al giocare d'azzardo risulta maggiore fra i non giocatori rispetto ai giocatori. Riguardo al giocare con una frequenza di oltre una volta a settimana, sono il

7,4% i giocatori che affermano che non sia rischioso o lo sia minimamente, percentuale di gran lunga più alta rispetto ai non giocatori (2,4%).

Tabella 0.: Il rischio percepito dai giocatori e dai non giocatori

		Non giocatori	Giocatori
<b>Giocare meno di una volta alla settimana</b>	Nessun rischio	5,6	13,2
	Rischio minimo	25,3	43,2
	Rischio moderato	34,8	24,2
	Rischio elevato	23,4	11,6
	Non so	10,9	7,8
<b>Giocare più di una volta alla settimana</b>	Nessun rischio	0,8	1,5
	Rischio minimo	1,6	5,9
	Rischio moderato	14,5	21,0
	Rischio elevato	75,3	64,1
	Non so	7,9	7,5

GAPS 2020 – Zona Pisana

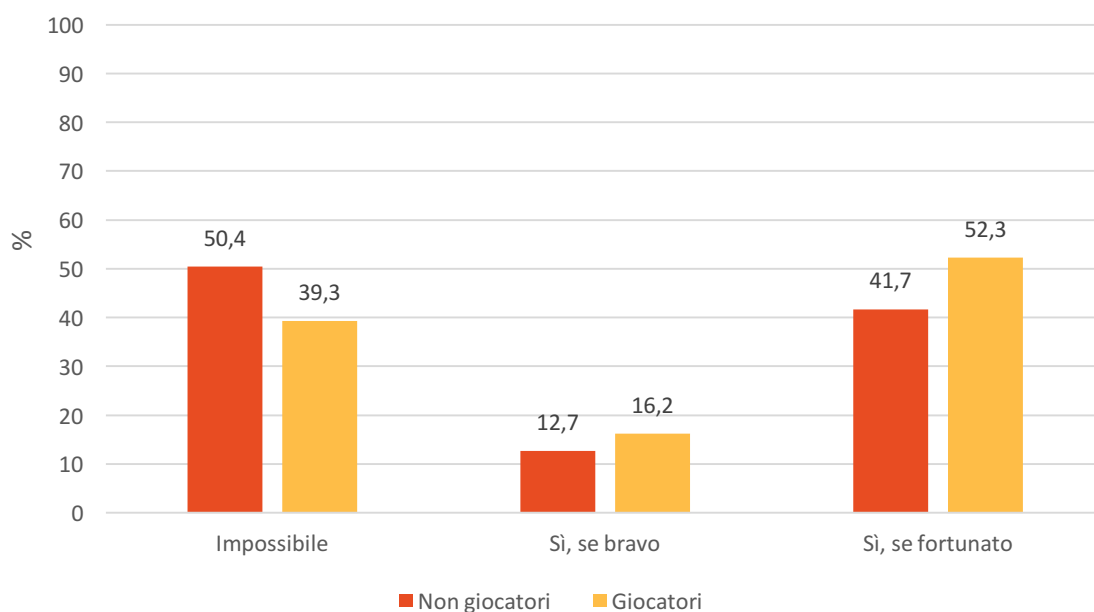
Il 46% degli intervistati nella Zona Pisana afferma che sia impossibile arricchirsi giocando d'azzardo, soprattutto le donne (49%) e le persone di età compresa fra i 65 e gli 84 anni (56%).

Di contro, oltre la metà dei rispondenti (54%) sostiene che sia possibile arricchirsi con il gioco. In particolare, il 14% afferma che ciò sia possibile se

il giocatore è bravo, mentre il 46% ritiene che possano arricchirsi i giocatori fortunati.

La percentuale di chi ritiene sia possibile arricchirsi giocando d'azzardo se si è bravi oppure se si è fortunati risulta maggiore tra quanti hanno giocato nel corso dell'ultimo anno rispetto ai non giocatori.

**Figura 0.: È possibile arricchirsi col gioco d'azzardo? Distribuzione percentuale dei giocatori e dei non giocatori**



GAPS 2020 – Zona Pisana

Circa il 38% dei rispondenti totali afferma che l'abilità del giocatore non influenza l'andamento di alcun gioco d'azzardo, in particolare le donne e i 65–84enni.

Al contrario il 49% afferma che nel Poker Texano e nei giochi di carte sia importante l'abilità del giocatore; il 36% ritiene che ciò sia vero per quanto riguarda il Totocalcio, il Totogol e le Scommesse sportive, mentre il 19% per quanto riguarda le scommesse su altri eventi non sportivi.

La percentuale di coloro che ritengono che l'abilità del giocatore non influenzi alcun gioco d'azzardo è

superiore fra i non giocatori (43% rispetto al 30% dei giocatori).

Viceversa, coloro che riferiscono di aver giocato nei dodici mesi precedenti l'indagine affermano più spesso che l'abilità del giocatore possa influenzare l'andamento di giochi quali il Poker Texano e/o altri giochi con le carte; il Totocalcio, il Totogol e/o le scommesse sportive e le scommesse su altri eventi.

Nessuno, sia dei giocatori sia dei non giocatori, ritiene che l'abilità del giocatore abbia un peso nel determinare l'andamento delle Videolottery.



**Tabella 0.: È importante l'abilità del giocatore? Percentuale dei giocatori e dei non giocatori**

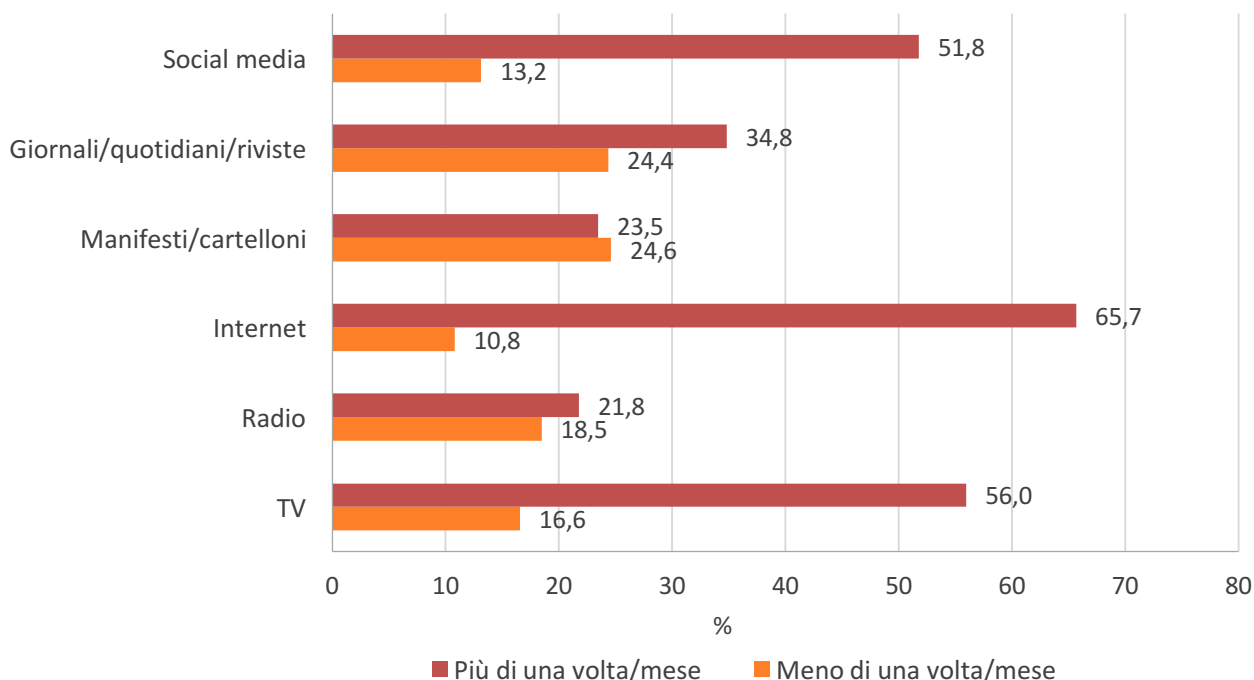
	Non giocatori	Giocatori
In nessun gioco	43,1	29,7
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for life	1,8	1,2
Lotto/Superenalotto	2,5	2,4
Totocalcio/Totogol/ Scommesse sportive	32,3	43,5
Scommesse su altri eventi	16,7	22,3
Bingo	2,1	1,8
Slot machine	2,1	2,8
Videolottery	1,1	0,4
Poker texano, altri giochi con le carte	44,2	56,1
Altri giochi	3,9	2,9
Scommesse virtuali	4,0	6,4

GAPS 2020 – Zona Pisana

Oltre la metà del campione afferma di aver visto o sentito più volte al mese spot pubblicitari legati al gioco d'azzardo, soprattutto gli uomini e i più giovani.

In particolare, il 66% afferma di averli visti su Internet; il 56% in televisione e il 52% sui social media.

**Figura 0.: 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 di risposta "Mai"

GAPS 2020 – Zona Pisana

La conoscenza del divieto di giocare d'azzardo online e onsite ai minori di 18 anni è generalmente diffusa fra la popolazione pisana

rispondente. In particolare si riscontrano percentuali maggiori fra gli uomini e fra i 18-44enni.

**Tabella 0.: Conoscenza del divieto di gioco ONLINE e ONSITE: distribuzione percentuale per genere e fascia di età**

		Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	65 - 84	Totale
<b>Giocare ONLINE</b>	Ai minori di 14 anni	9,7	11,8	3,3	8,2	11,5	14,5	10,8
	Ai minori di 16 anni	3,4	6,3	4,9	6,2	3,3	5,5	4,9
	Ai minori di 18 anni	67,3	53,0	79,7	75,1	61,2	33,5	59,9
	Non è vietato	2,9	2,3	0	2,6	3,1	3,3	2,6
	Non so	16,7	26,6	12,2	7,9	20,9	43,2	21,8
<b>Giocare ONSITE</b>	Ai minori di 14 anni	9,1	10,3	0	7,2	11,8	12,3	9,7
	Ai minori di 16 anni	5,4	4,9	6,9	5,9	4,1	4,8	5,1
	Ai minori di 18 anni	71,6	61,3	89,4	79,4	65,5	43,8	66,3
	Non è vietato	2,3	3,2	0,0	2,3	3,8	3,3	2,8
	Non so	11,7	20,2	3,7	5,2	14,7	35,8	16,1

GAPS 2020 – Zona Pisana

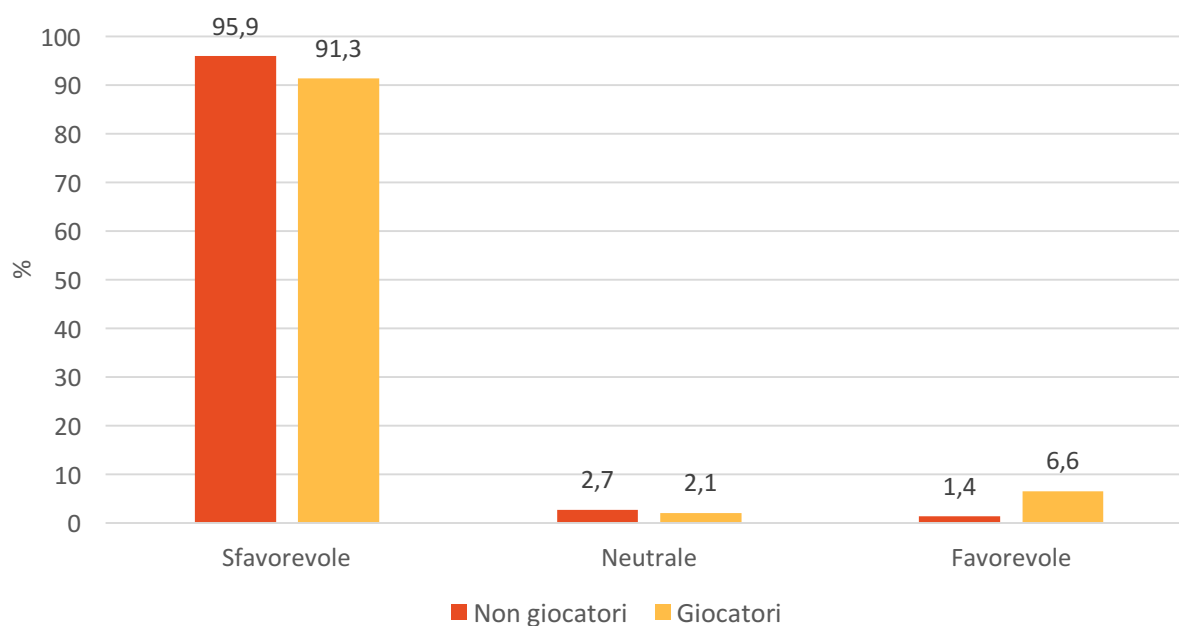
La grande maggioranza dei rispondenti (94%) ha un'attitudine sfavorevole verso il gioco d'azzardo, osservata tramite l'**Attitudes Towards Gambling Scale (ATGS)**.

Vi è tuttavia una quota di rispondenti (attorno al 3%) che risulta invece favorevole nei confronti del

gioco d'azzardo, in particolare gli uomini (maschi=5%; femmine=1%) e i più giovani).

Fra coloro che hanno giocato nei dodici mesi precedenti l'indagine, troviamo percentuali maggiori di soggetti che hanno un'attitudine favorevole nei confronti del gioco d'azzardo (7% contro l'1% dei non giocatori).

**Figura 0.: Attitudine verso il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori e dei non giocatori**



GAPS 2020 – Zona Pisana

## 4.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

Il 69% dei rispondenti della Zona Pisana riferisce di aver giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, con percentuali maggiori fra gli uomini. Il 37% afferma di aver giocato nei 12 mesi precedenti l'indagine, con quote maggiori fra gli intervistati di età compresa fra i 45 e i 64 anni e ancora una volta fra gli uomini.

Il dato sul gioco nella vita proveniente dai rispondenti pisani risulta in linea con quello regionale, a sua volta maggiore se confrontato a quello nazionale. Viceversa il gioco nell'anno fa registrare prevalenze inferiori al dato medio sia regionale sia, soprattutto, italiano.

**Tabella 0.: Prevalenze (dato osservato) di gioco d'azzardo per genere e fascia di età**

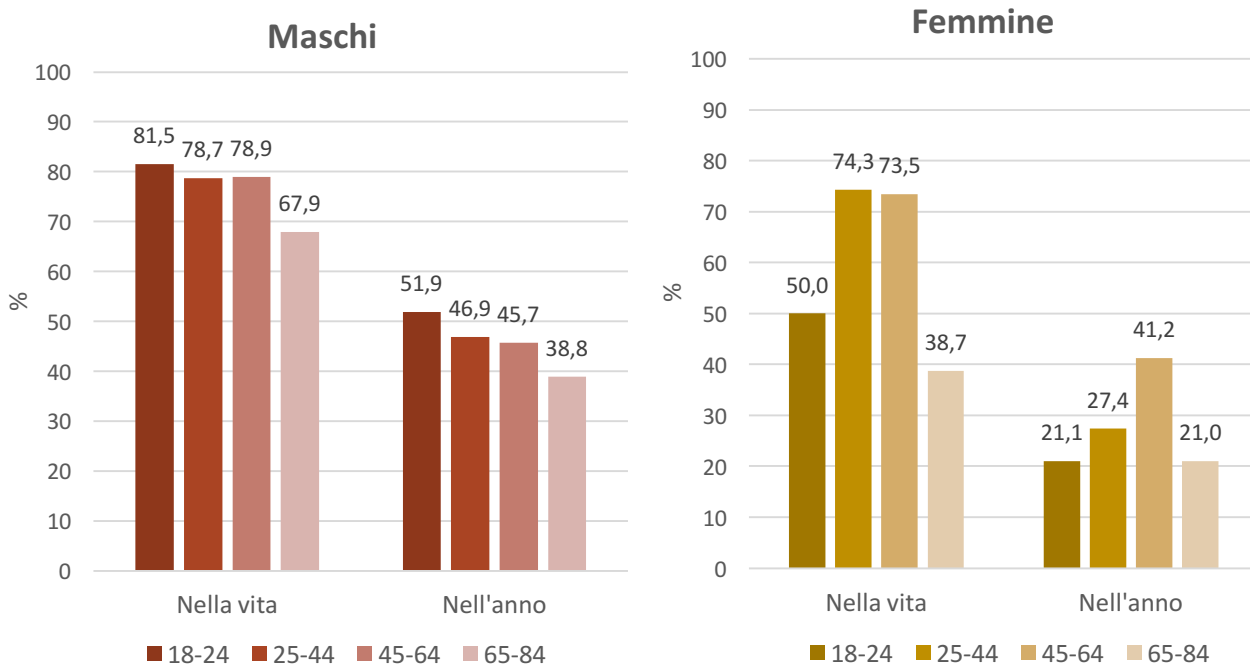
	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	65 - 84	Totale	Toscana (2019)	Italia (2017)
<b>Nella vita</b>	76,2	62,0	67,1	76,6	76,1	50,9	68,8	68,6	62,4
<b>Nell'anno</b>	44,9	29,8	37,7	37,6	43,4	28,5	37,1	38,3	41,4

GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 - Regione Toscana; IPSAD®2017

Osservando più nel dettaglio le differenze di genere si può notare che fra gli uomini sono soprattutto i più giovani a giocare d'azzardo.

Al contrario, fra le rispondenti di genere femminile, il gioco è maggiormente diffuso fra le 25-64enni.

**Figura 0.: Uomini e donne che hanno giocato d'azzardo nella vita e negli ultimi 12 mesi: percentuale per fascia di età**



GAPS 2020 – Zona Pisana

Per quanto riguarda lo stato civile, fra coloro che hanno giocato nel corso dell'ultimo anno, troviamo percentuali maggiori di persone coniugate/unite civilmente o divorziate. I giocatori sono inoltre più spesso occupati, studenti o in

cerca di una nuova occupazione mentre, per quanto riguarda il reddito lordo, troviamo una percentuale maggiore di soggetti con un introito annuo fino ai 36.000 euro.

**Tabella 0.: Le caratteristiche dei giocatori e dei non giocatori**

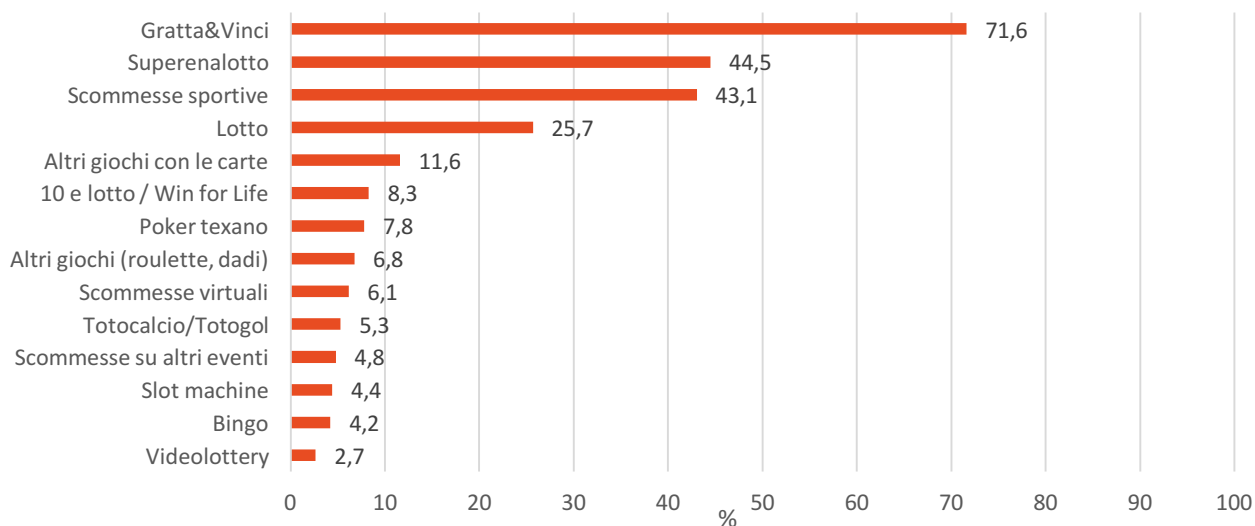
		Non giocatori	Giocatori
<b>Stato civile</b>	Celibe/Nubile	31,5	31,8
	Coniugato/unito civilmente	1,9	4,5
	Separato/a	52,1	52,4
	Divorziato/a	3,3	4,4
	Vedovo/a	5,0	3,4
<b>Titolo di studio</b>	Elementari	4,5	2,6
	Medie inferiori	9,6	13,3
	Qualifica Superiore (3 anni)	5,1	3,7
	Diploma/Maturità	36,5	44,7
	Laurea breve (3 anni)	6,5	10,5
	Laurea	27,6	19,9
	Post Laurea	10,3	5,4
<b>Stato occupazionale</b>	Occupato	53,8	63,4
	In cerca di nuova occupazione	5,2	7,4
	In cerca di prima occupazione	1,3	0,2
	Casalingo/a	8,7	5,9
	Studente	7,8	9,6
	Ritirato dal lavoro	25,3	19,9
<b>Reddito lordo annuo</b>	0 €	15,3	11,6
	Fino a 15.000€	20,5	22,3
	Fino a 36.000€	47,0	50,5
	Fino a 70.000€	12,3	13,8
	Fino a 100.000€	4,1	0,7
	Oltre 100.000€	0,8	1,1

GAPS 2020 – Zona Pisana

Il gioco maggiormente praticato da coloro che hanno giocato nel corso degli ultimi 12 mesi è il Gratta&Vinci, indicato da 3 rispondenti su 4,

seguito dal Superenalotto (60%), dalle scommesse sportive (29%), dalle Slot machine (18%) e dal Lotto (17%).

**Figura 0.: I giochi più giocati negli ultimi 12 mesi**



GAPS 2020 – Zona Pisana

La maggior parte dei rispondenti (69%) afferma di non conoscere nessuno che gioca o ha giocato d'azzardo. L'11% afferma invece di avere conoscenti che giocano d'azzardo o parenti che praticano il gioco; il 10% ha amici che giocano e altrettanti riferiscono che almeno uno dei genitori ha giocato d'azzardo. Nel 5% dei casi è il partner a giocare, mentre nell'1% sono i figli.

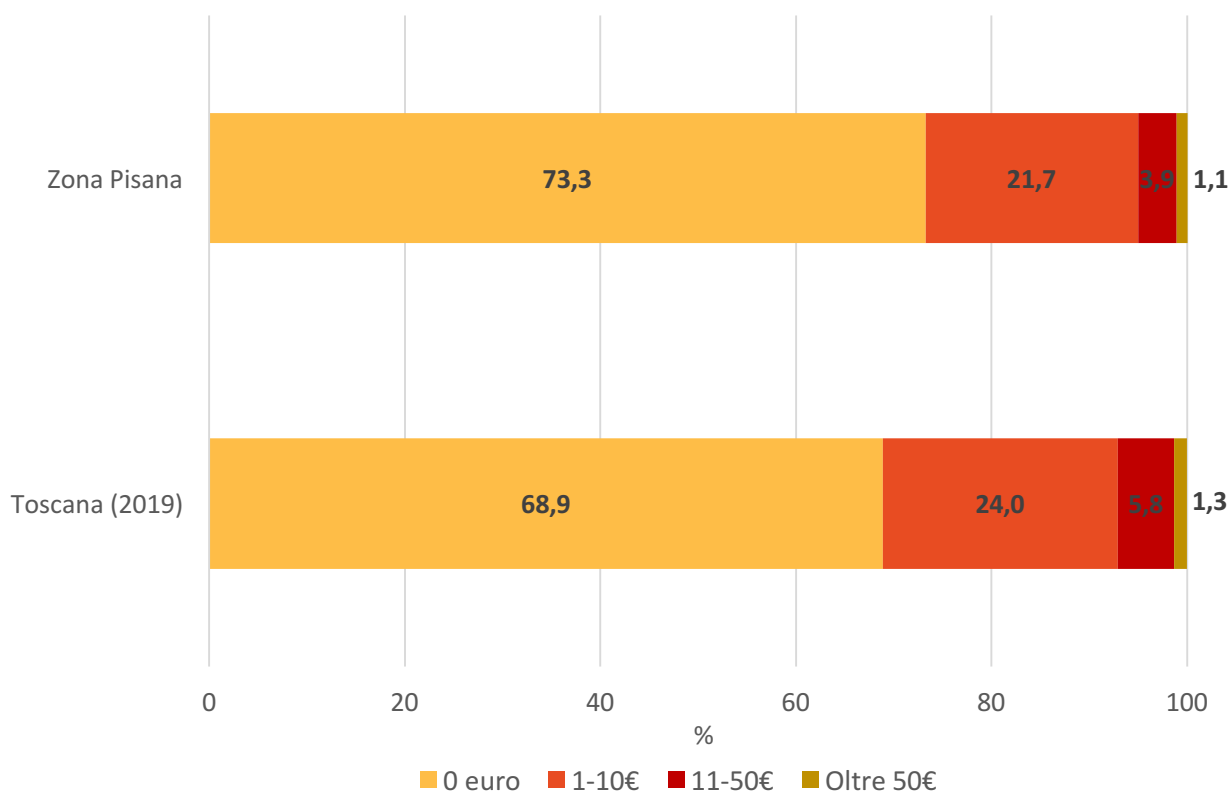
Fra coloro che hanno affermato di conoscere qualcuno che gioca d'azzardo, il 38% ritiene che tali persone giochino d'azzardo un po' troppo, mentre il 15% riferisce di non saper dare una valutazione in tal senso. Infine, fra coloro che affermano di avere un amico, un parente o un conoscente che gioca un po' troppo, il 16% riferisce che tale persona ha chiesto aiuto per ridurre il gioco o per smettere.

Circa il 4% del campione pisano riferisce di aver praticato nella vita giochi illegali o non autorizzati dalla legislazione italiana, soprattutto gli uomini (6%) e i rispondenti di età compresa fra i 18 e i 24 anni (12%). Inoltre, il 7% dei rispondenti conosce qualcuno che ha praticato questi giochi.

Per quanto riguarda la spesa dei giocatori, il 73% afferma di non aver speso soldi negli ultimi 30 giorni, il 22% ha speso non più di 10 euro, il 4% fra 10 e 50 euro e solo l'1% ha speso oltre 50 euro in un mese.

Rispetto ai dati rilevati a livello regionale, la spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni dai giocatori residenti pisani mostra percentuali più elevate per le quote di spesa maggiori (11-50€ e oltre 50€).

**Figura 0.: La spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni da chi ha giocato nell'ultimo anno: distribuzione percentuale nella Zona Pisana (2020) e in Toscana (2019)**



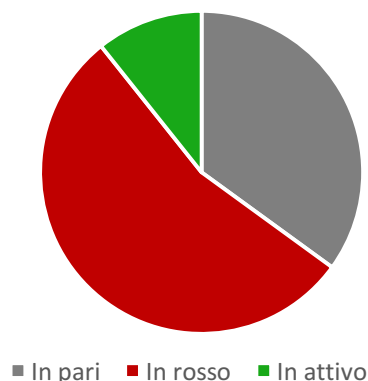
GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 - Regione Toscana

Il metodo di pagamento più largamente utilizzato per giocare d'azzardo è quello in contanti (89%). Il 16% utilizza carte di credito, mentre nessuno ha riferito di ricorrere a bonifici bancari.

Il 35% dei giocatori pisani riferisce che il bilancio economico derivante dal proprio giocare d'azzardo nell'anno risulta "in pari" (né perdite né guadagni), mentre oltre la metà dei giocatori (54%) è "in rosso", ha cioè perso soldi giocando. Una quota intorno all'11% afferma invece di essere "in attivo" e di aver quindi guadagnato con il gioco d'azzardo.

Il confronto tra i giocatori e i non giocatori mette in luce differenze anche nell'assunzione di comportamenti a rischio. Coloro che hanno giocato nei dodici mesi precedenti l'indagine affermano più spesso dei non giocatori di essersi ubriacati nel corso dell'ultimo anno. Analizzando i risultati del test di screening CAGE<sup>1</sup> non si osservano differenze sostanziali tra i giocatori

Figura 0.: Il bilancio da gioco d'azzardo: distribuzione percentuale



GAPS 2020 – Zona Pisana

d'azzardo e i non giocatori in relazione alle problematiche legate all'uso di alcool.

Ai rispondenti è stato inoltre somministrato il Cannabis Abuse Screening Test (CAST)<sup>2</sup>, dalla cui analisi è emerso che la metà dei giocatori (50%) fa un uso problematico di cannabis e, in generale, fuma cannabis in percentuale superiore rispetto ai non giocatori.

Tabella 0.: Uso di sostanze e gioco d'azzardo

	Non giocatori	Giocatori
Binge drinking*	22,6	23,5
Ubriacature	10,9	15,5
Uso problematico di alcool	4,5	4,2
Uso di cannabis	5,6	10,5
Uso problematico di cannabis	23,8	49,9

\*Bere cioè 5 o più bicchieri di alcol in un'unica occasione  
GAPS 2020 – Zona Pisana

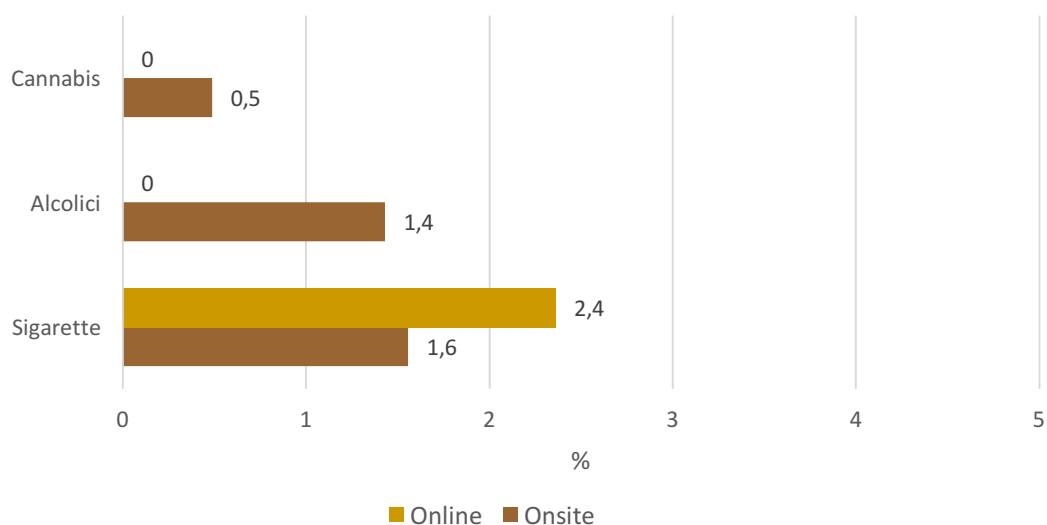
Una piccola percentuale dei giocatori afferma di bere alcolici mentre gioca d'azzardo onsite (1,4%)

e/o di fumare sigarette durante il gioco (online=2,4%; onsite=1,6%).

<sup>1</sup> Mayfield, D., McLeod, G., & Hall, P. (1974). The CAGE questionnaire: validation of a new alcoholism screening instrument. *American journal of psychiatry*, 131(10), 1121-1123.

<sup>2</sup> Bastiani, L., Potente, R., Scalese, M., Siciliano, V., Fortunato, L., & Molinaro, S. (2017). The Cannabis Abuse Screening Test (CAST) and its applications. In *Handbook of Cannabis and Related Pathologies* (pp. 971-980). Academic Press.

Figura 0.: Il consumo concomitante di sostanze legali: percentuali dei giocatori ONLINE e ONSITE



GAPS 2020 – Zona pisana

I giocatori d’azzardo rispondenti al questionario hanno riferito di aver utilizzato tranquillanti/ansiolitici (14% contro il 10% dei non giocatori) e antidepressivi (7% contro il 4% dei non giocatori) in percentuale maggiore rispetto ai non giocatori. Al contrario, si riscontrano percentuali minori di giocatori che hanno fatto uso di sonniferi. Il questionario GAPS prevede la somministrazione del test *Depression Anxiety Stress Scales (DASS)*<sup>3</sup>

per indagare la presenza di possibili sintomi ansiosi, depressivi o legati allo stress.

Da questi risultati è emerso che coloro che hanno giocato nel corso dell’ultimo anno presentano in percentuale minore sintomi elevati/ severi di stress e di ansia, in percentuale leggermente maggiore sintomi di depressione.

Tabella 0.: Il livello di depressione, ansia e stress: distribuzione percentuale dei giocatori e dei non giocatori

		Non giocatori	Giocatori
<b>Depressione</b>	Normale	73,9	73,8
	Leggera/moderata	22,0	21,3
	Elevata/severa	4,2	4,9
<b>Ansia</b>	Normale	82,1	85,1
	Leggera/moderata	14,9	12,5
	Elevata/severa	3,0	2,4
<b>Stress</b>	Normale	85,6	86,8
	Leggero/moderato	11,3	12,2
	Elevato/severo	3,1	1,0

GAPS 2020 – Zona Pisana

<sup>3</sup> Bottesi, G., Ghisi, M., Altoè, G., Conforti, E., Melli, G., & Sica, C. (2015). The Italian version of the Depression Anxiety Stress Scales-21: Factor structure and psychometric properties on

community and clinical samples. *Comprehensive psychiatry*, 60, 170-181.

### 4.3 Il gioco onsite

I giochi d'azzardo onsite, quelli cioè che si possono fare recandosi in luoghi fisici di gioco, presso ricevitorie, sale scommesse, edicole, bar o autogrill, sono stati praticati nella vita dal 66% dei rispondenti della Zona Pisana e dal 36% nei dodici mesi precedenti alla rilevazione, evidenziando per

il genere maschile e per i 45-64enni una maggiore attrazione. I dati relativi alla prevalenza di gioco onsite, sia nella vita sia nell'arco dei 12 mesi risultano in linea con quelli stimati a livello regionale.

**Tabella 0.: Prevalenze di gioco d'azzardo ONSITE (dato osservato) per genere e fascia di età**

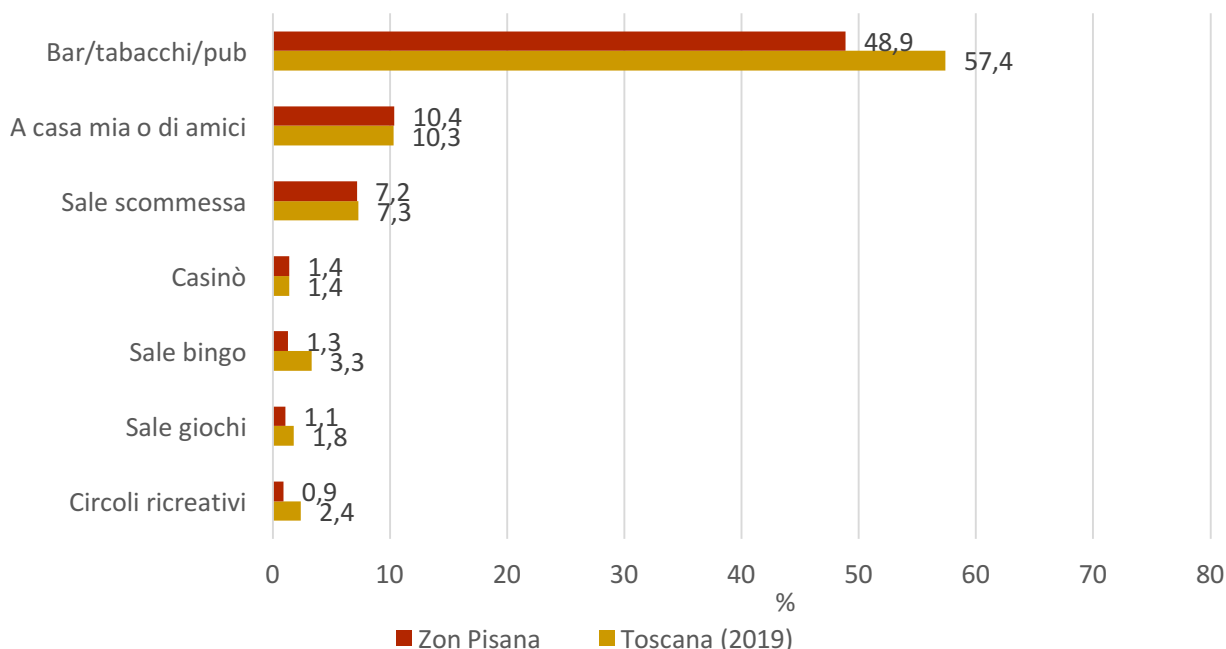
	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	65 - 84	Totale	Toscana (2019)
<b>Nella vita</b>	72,2	60,2	65,0	72,8	73,7	48,3	66,0	65,0
<b>Nell'anno</b>	42,3	29,2	37,7	35,4	42,3	26,6	35,5	36,4

GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 - Regione Toscana

La maggior parte dei giocatori onsite (57%) si reca presso bar, tabacchi o ricevitorie per giocare d'azzardo. Il 10% gioca presso l'abitazione propria o di amici, il 7% in sala scommesse e percentuali

intorno all'1% sono riferite per casinò, sale bingo, sale giochi e circoli ricreativi. Le percentuali sono in linea con il dato regionale, a eccezione degli esercizi bar/tabacchi/pub e delle sale bingo.

**Figura 0.: I luoghi di gioco frequentati nell'ultimo anno dai giocatori ONSITE: distribuzione percentuale in Toscana (2019) e nella Zona Pisana (2020)**



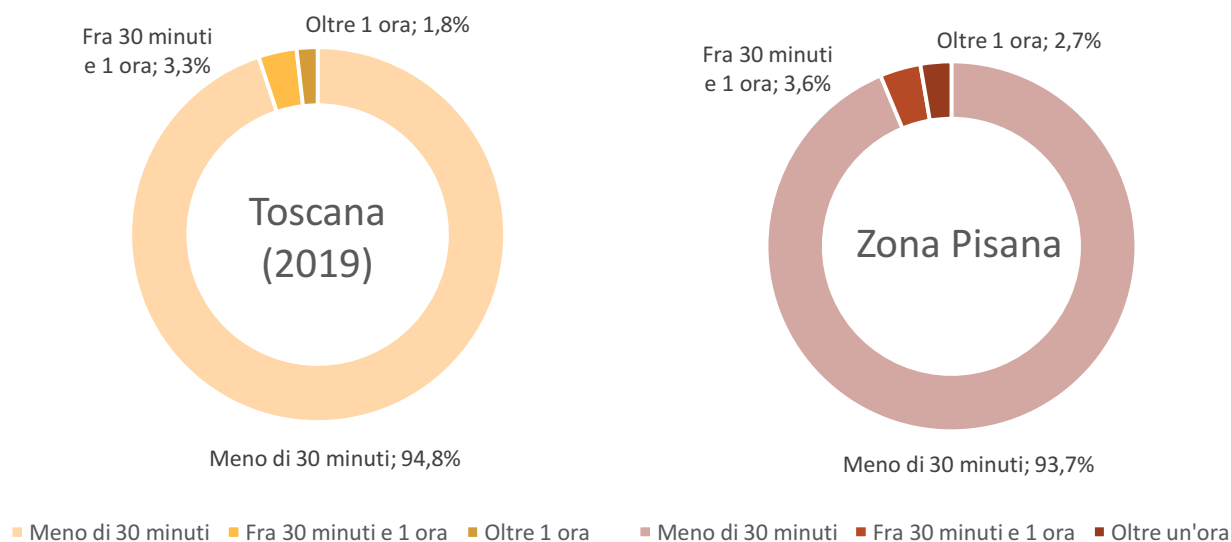
GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 - Regione Toscana

La quasi totalità (94%) dei pisani che hanno giocato d'azzardo onsite nell'ultimo anno, afferma di aver fatto sessioni di gioco non più lunghe di

mezz'ora. Il 4% ha fatto sessioni di durata compresa fra mezz'ora e un'ora mentre il restante 3% ha fatto sessioni di oltre un'ora.



**Figura 0.: Il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo ONSITE: distribuzione percentuale in Toscana (2019) e nella Zona Pisana (2020)**



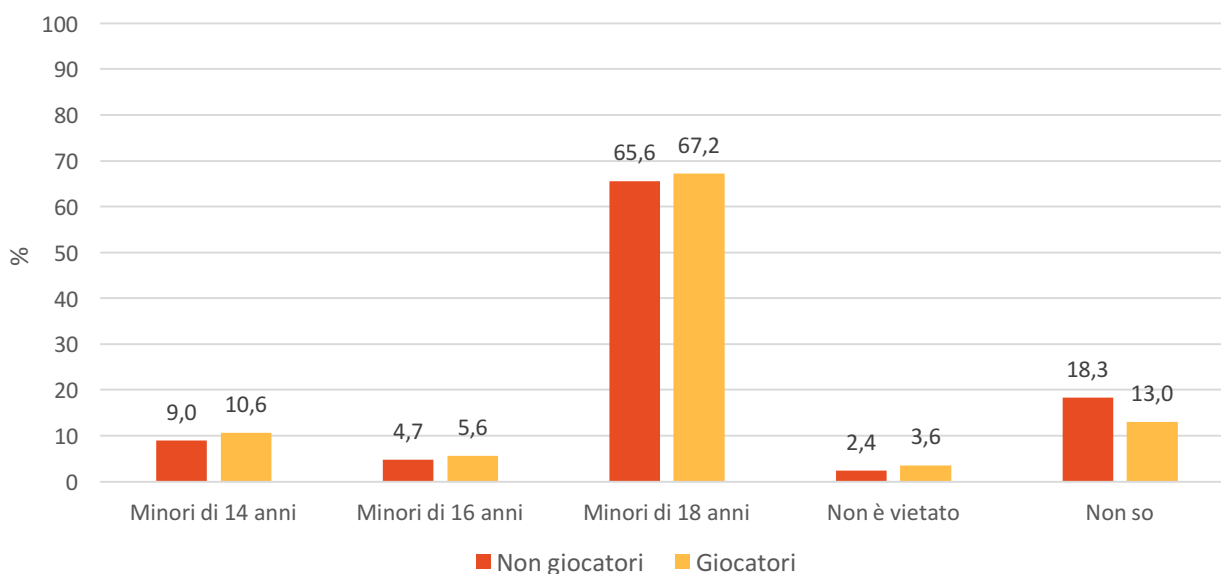
GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 - Regione Toscana

I giochi più frequentemente praticati nei luoghi fisici di gioco sono i Gratta&Vinci, giocati dal 74% di coloro che riferiscono di aver giocato onsite nell'ultimo anno, seguiti da Superenalotto (46%) e scommesse sportive (42%).

Nonostante la maggior parte dei rispondenti al questionario sia a conoscenza del divieto di giocare d'azzardo ai minori di 18 anni (il 66% dei non giocatori e il 67% dei giocatori), vi è una

percentuale che crede che giocare non sia vietato a nessuna età (il 2% dei giocatori e quasi il 4% dei giocatori), e una quota che ritiene sia vietato ai minori di 16 anni o 14 anni o che afferma di non essere a conoscenza della legislazione in merito. In generale, fra i giocatori troviamo percentuali maggiori di soggetti con una corretta conoscenza del divieto.

**Figura 0.: La conoscenza del divieto del gioco d'azzardo ONSITE: distribuzione percentuale tra giocatori e non giocatori**



GAPS 2020 – Zona Pisana

## 4.4 Il gioco online

Il 9% dei rispondenti, di età compresa fra i 18 e gli 84 anni, afferma di aver giocato online almeno una volta nella vita, mentre il 5% riferisce di averlo fatto nel corso dell'anno precedente alla rilevazione. Il gioco online risulta inoltre ampiamente più diffuso fra gli uomini rispetto alle

donne e nella fascia di età compresa fra i 25 e i 44 anni.

In generale la prevalenza osservata di gioco d'azzardo online fra i pisani risulta in linea con quella stimata a livello regionale.

**Tabella 0.: Prevalenze di gioco d'azzardo ONLINE per genere e fascia di età**

	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	65 - 84	Totale	Toscana (2019)
<b>Nella vita</b>	13,1	4,6	7,2	14,0	6,4	6,1	8,7	8,9
<b>Nell'anno</b>	8,3	2,4	2,0	8,5	3,5	4,8	5,3	5,5

GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 - Regione Toscana

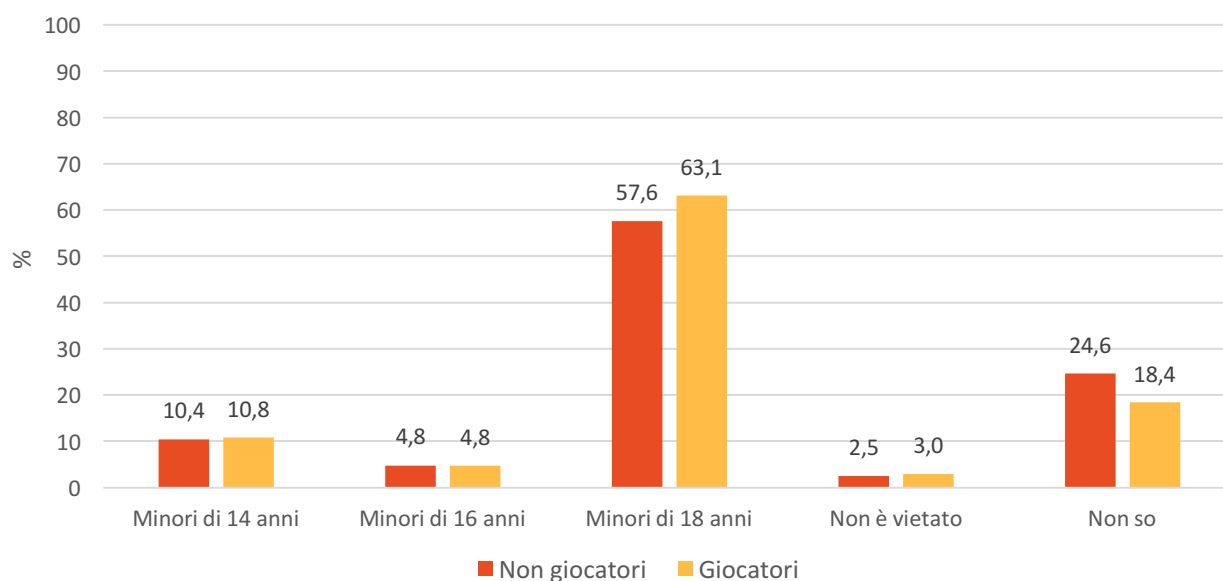
Tra coloro che hanno giocato online nell'ultimo anno, il 12% afferma di aver giocato in sessioni di oltre due ore. Nello specifico delle occasioni di gioco in sessioni continuative di oltre le due ore, il 5% riferisce di averlo fatto per 5 volte o meno nell'anno mentre il 7% lo ha fatto 20 volte o più.

Nonostante la maggior parte dei rispondenti sia a conoscenza del divieto di gioco d'azzardo online per i minori di 18 anni (il 58% dei non giocatori e il

63% dei giocatori), rimane una percentuale che crede che non sia vietato, che crede sia vietato ai minori di 16 anni o 14 anni o che afferma di non essere a conoscenza della legislazione in merito.

In generale, fra i giocatori (onsite e/o online) si trovano percentuali maggiori di soggetti a conoscenza del divieto. I risultati mostrano una minore conoscenza dei divieti in merito al gioco online rispetto al gioco onsite.

**Figura 0.: La conoscenza del divieto del gioco d'azzardo ONLINE: distribuzione percentuale tra giocatori e non giocatori**



GAPS 2020 – Zona Pisana

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

Fra i rispondenti al questionario GAPS - Pisa, nessuno riferisce di aver chiesto aiuto per ridurre il proprio gioco d'azzardo o per smettere.

Sulla base delle risposte fornite al test di screening *CPGI (Canadian Problem Gambling Index)*<sup>4</sup> fornite da coloro che hanno giocato d'azzardo durante l'anno, per la maggioranza dei giocatori pisani (86%) si rileva un comportamento di gioco definibile "non a rischio", per il 10% "a rischio minimo", per il restante 4% "a rischio

moderato/severo": nel complesso, a livello regionale, circa 1 giocatore ogni 8 risulta a rischio di sviluppare un comportamento di gioco problematico.

La percentuale di rispondenti con un comportamento di gioco "a rischio minimo", così come quella "a rischio moderato/severo" risulta in linea con la percentuale riportata a livello regionale e inferiore rispetto a quella rilevata sul territorio nazionale (8%).

**Tabella 0.: I profili di rischio di chi ha giocato durante l'anno: distribuzione percentuale**

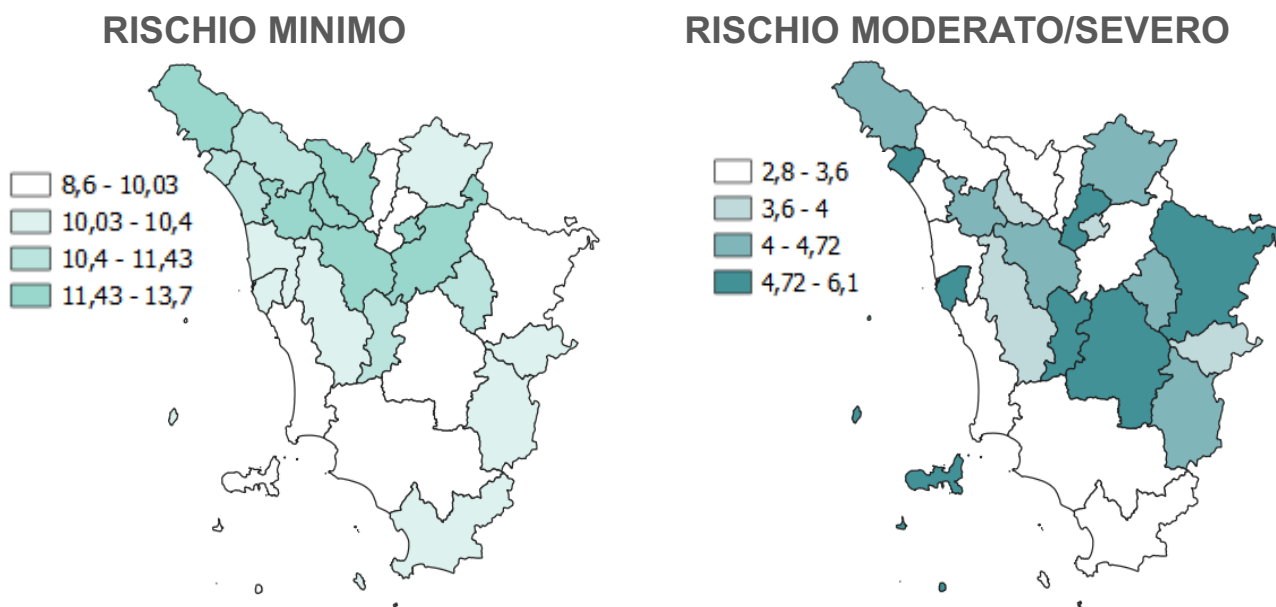
	Zona Pisana (2020)	Toscana (2019)	Italia (2017)
<b>Nessun rischio</b>	86,0	85,4	77,8
<b>Rischio minimo</b>	10,4	10,8	14,4
<b>Rischio moderato/severo</b>	3,6	3,8	7,8

GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 - Regione Toscana; IPSAD®2017

La distribuzione territoriale dei profili di rischio mostrata in figura rivela che la percentuale dei giocatori con comportamento di gioco a rischio moderato/severo risulta meno elevata rispetto

alla media nella Zona Pisana, mentre risulta nella media la percentuale relativa al profilo di rischio minimo.

**Figura 0.: 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 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 - Regione Toscana

<sup>4</sup> Bastiani, L., Gori, M., Colasante, E., Siciliano, V., Capitanucci, D., Jarre, P., & Molinaro, S. (2013). Complex factors and behaviors in the gambling

population of Italy. *Journal of Gambling Studies*, 29(1), 1-13.

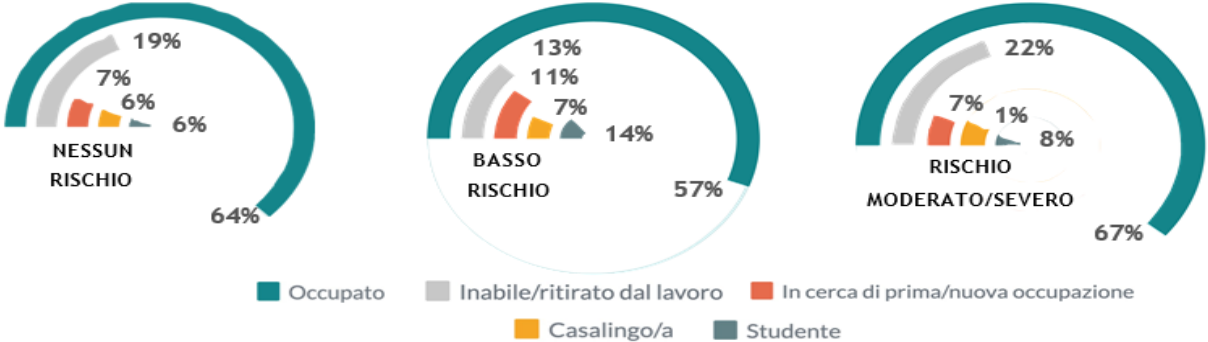
Per le informazioni di dettaglio riportate a seguire nel presente paragrafo, la numerosità campionaria della rilevazione effettuata nella Zona Pisana non consente una valutazione statisticamente affidabile. Da un'analisi interna risulta tuttavia che il dato pisano è tendenzialmente in linea con quello medio regionale, che costituisce pertanto la fonte dati cui si fa riferimento qui di seguito.

Oltre il 54% dei giocatori toscani 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 toscani 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 profilo 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.

La maggior parte dei giocatori riferisce di avere un'occupazione lavorativa, soprattutto quelli con comportamento a rischio moderato/severo (67%). Sempre tra questi ultimi, il 7% è in cerca di una nuova occupazione mentre il 22% è inabile/ritirato dal lavoro.

Figura 0.: Percentuale dei giocatori secondo lo stato occupazionale per profilo di gioco

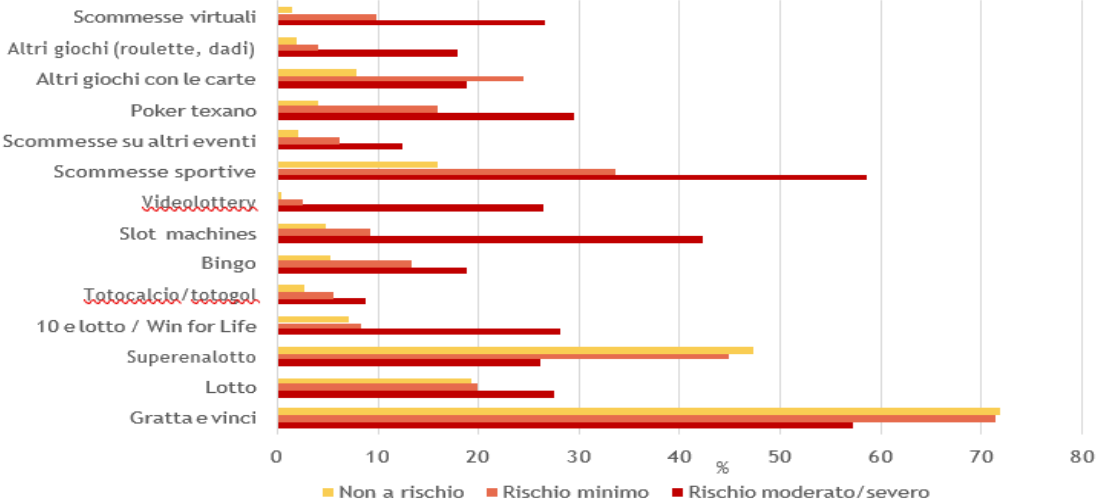


GAPS 2019 - Regione Toscana

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 machine, Videolottery e Poker texano.

Figura 0.: Il profilo di rischio per le tipologie di giochi praticati: percentuale per profilo di gioco



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.

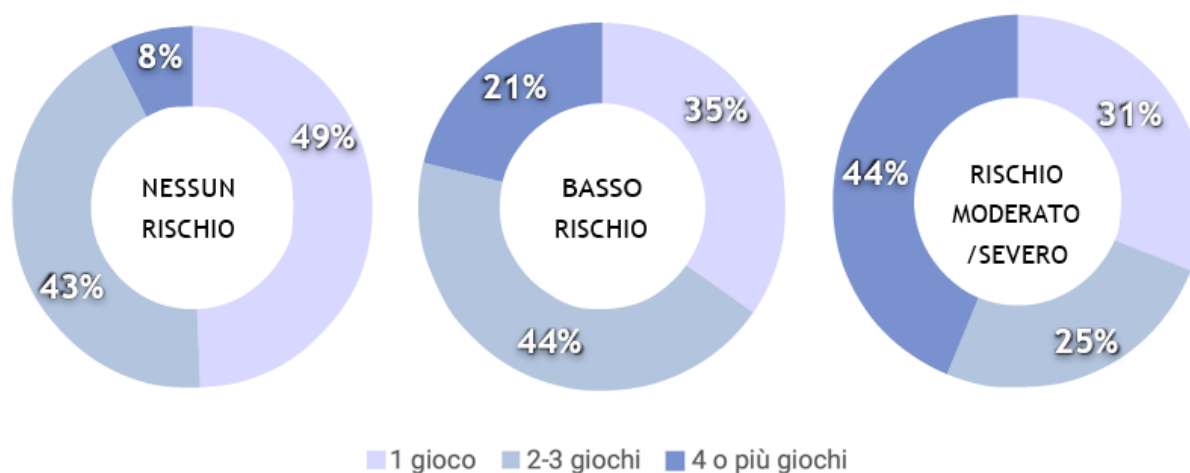
I diversi profili di giocatore si distinguono inoltre per il tempo mediamente trascorso in un giorno a giocare onsite: oltre il 90% dei giocatori senza rischio e a basso rischio gioca non più di mezz'ora e la quasi totalità non supera l'ora, mentre 1 giocatore a rischio moderato/severo ogni 8 gioca

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 0.: Il profilo di rischio per il numero di giochi praticati: distribuzione percentuale per profilo di gioco



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 0.: Il bilancio da gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profilo di gioco

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

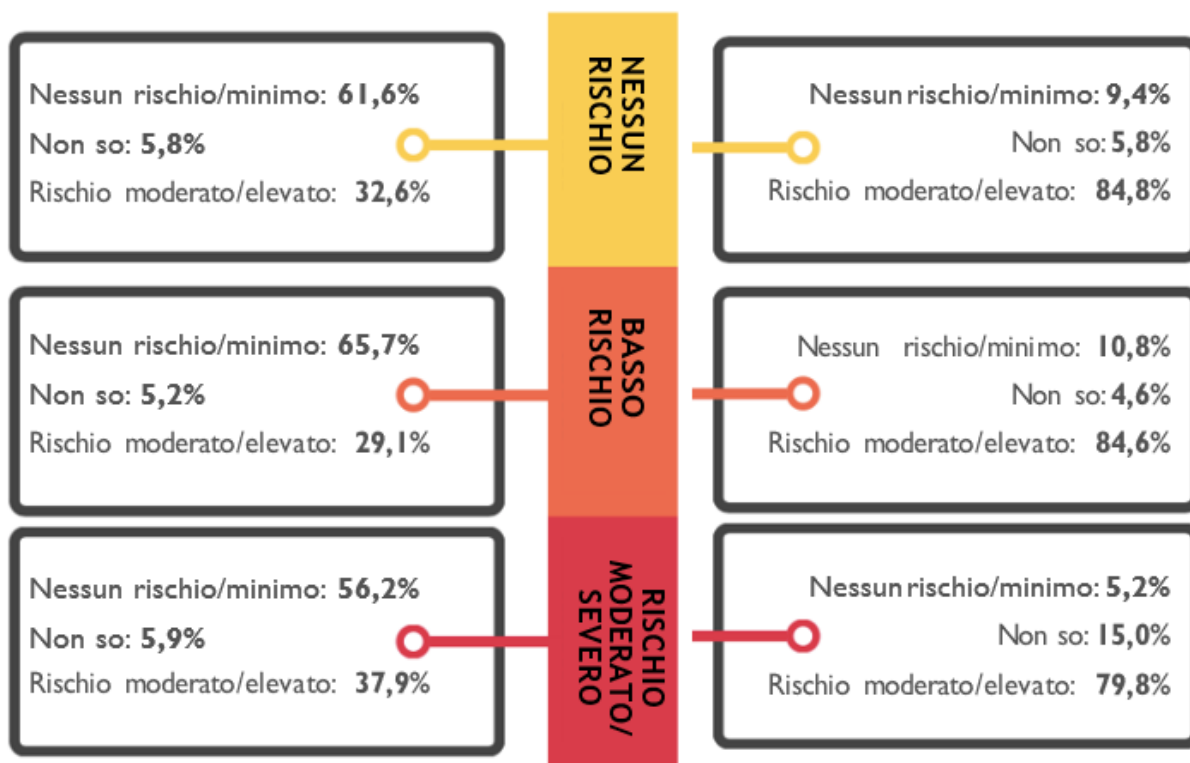
Un terzo dei giocatori, a prescindere dal profilo di gioco, ritiene che il rischio di danneggiarsi giocando d'azzardo meno di una volta alla settimana sia "moderato/elevato" (33%); quando

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 0.: Il rischio percepito nel giocare meno o più di una volta alla settimana: distribuzione percentuale per profilo di gioco

**GIOCARE MENO DI UNA VOLTA A SETTIMANA**

**GIOCARE PIÙ DI UNA VOLTA A SETTIMANA**



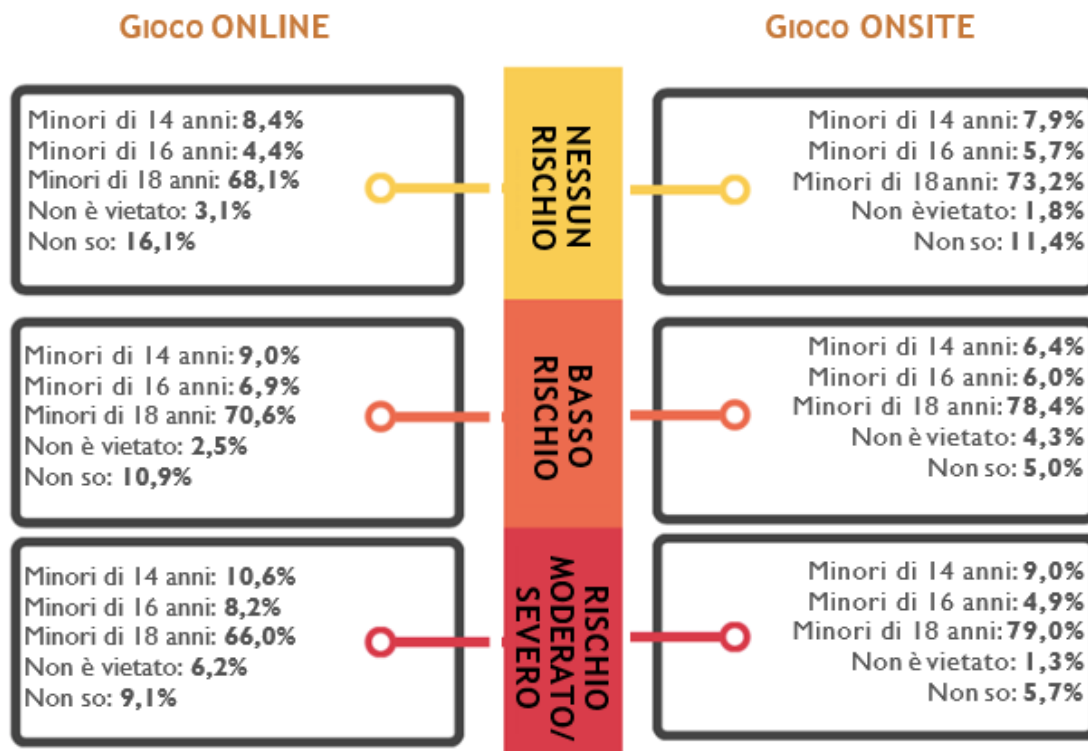
GAPS 2019 - Regione Toscana

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

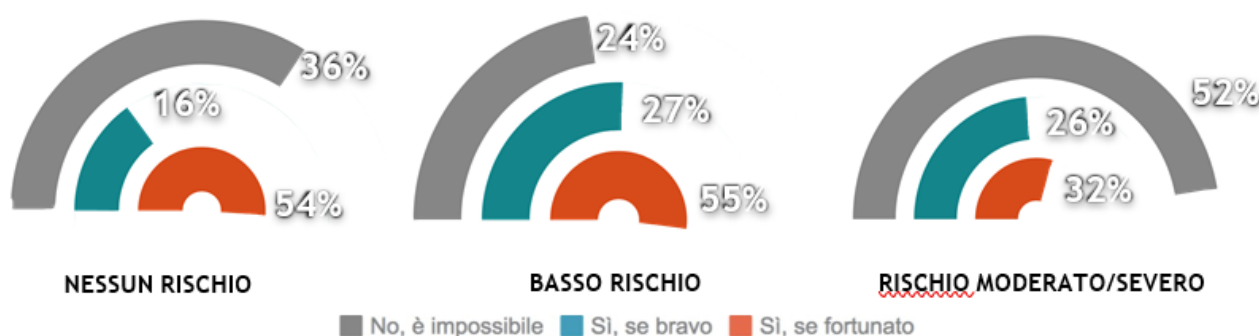


GAPS 2019 - Regione Toscana

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, 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 0.: 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 0.: La prossimità di gioco: distribuzione percentuali per profilo di gioco**

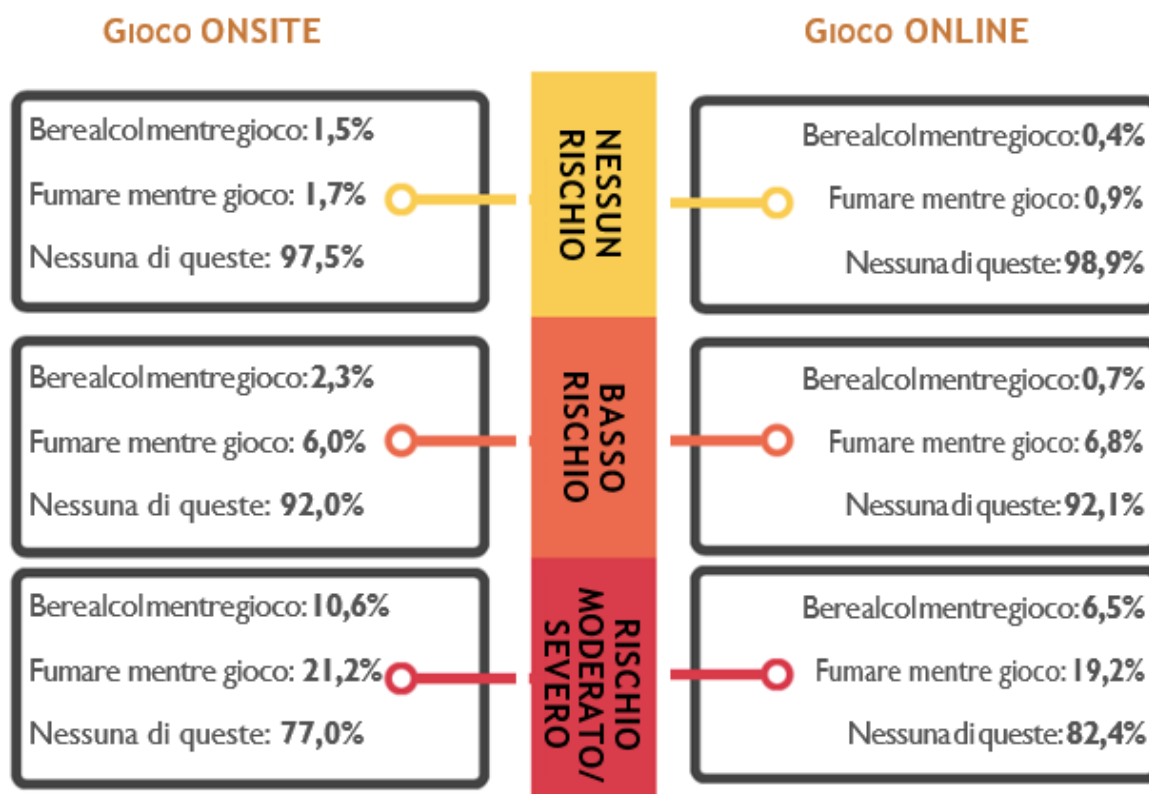
	Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Partner	11,1	9,4	16,9
Madre/Padre	14,0	10,6	10,9
Amici	14,0	24,8	20,2
Figli	2,6	1,6	8,7
Parenti	14,3	14,4	24,1
Conoscenti	15,2	19,7	16,9
Nessuno	55,4	46,9	36,3

GAPS 2019 - Regione Toscana

È soprattutto tra i giocatori toscani 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 0.: Il consumo concomitante di sostanze legali: percentuali per profilo 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 0.: Il livello di depressione, ansia e stress: distribuzione percentuale per profilo di gioco**

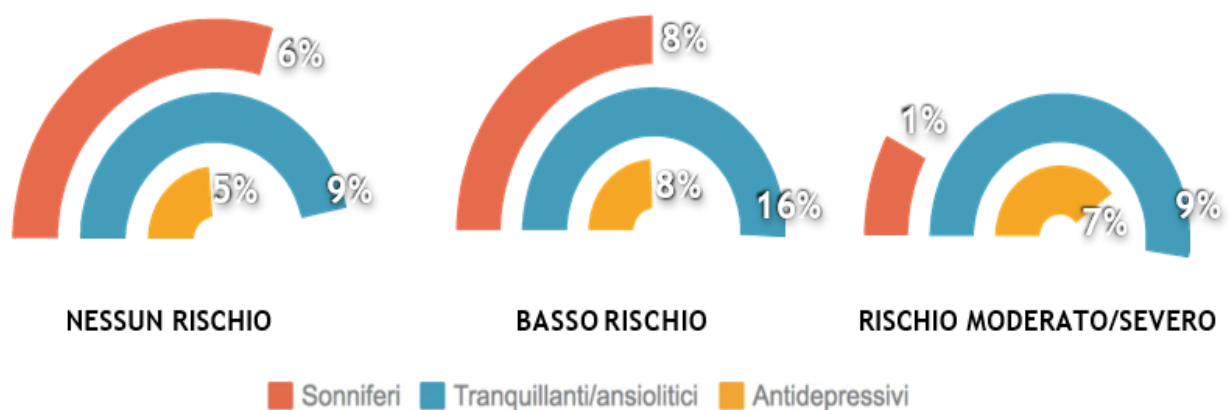
		Nessun rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Depressione</b>	Normale	73,6	65,7	62,4
	Leggera/moderata	21,8	25,4	28,7
	Elevata/severa	4,6	8,8	8,9
<b>Ansia</b>	Normale	83,3	80,4	76,4
	Leggera/moderata	13,7	11,4	17,2
	Elevata/severa	3,0	8,2	6,4
<b>Stress</b>	Normale	85,8	80,9	76,3
	Leggero/moderato	12,4	13,1	18,8
	Elevato/severo	1,8	6,1	4,9

GAPS 2019 - Regione Toscana

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

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

**Figura 0.: Il consumo concomitante di sostanze legali: percentuali dei giocatori per profilo di gioco**



GAPS 2019 - Regione Toscana

## 5. GAMING

Almeno una volta negli ultimi 12 mesi, il 34% del campione ha giocato ai videogame e/o a giochi che si installano/praticano gratuitamente attraverso siti web/social network o attraverso un'applicazione (usando computer, tablet o smartphone).

Differenze nell'abitudine al videogioco si rilevano sia a livello di genere, sia a livello di età: i dati mostrano infatti come siano soprattutto i rispondenti di genere maschile e più giovani (tra i 18 e i 44 anni) a giocare.

**Tabella 0.: Prevalenze di gioco ai videogame per genere e fascia di età**

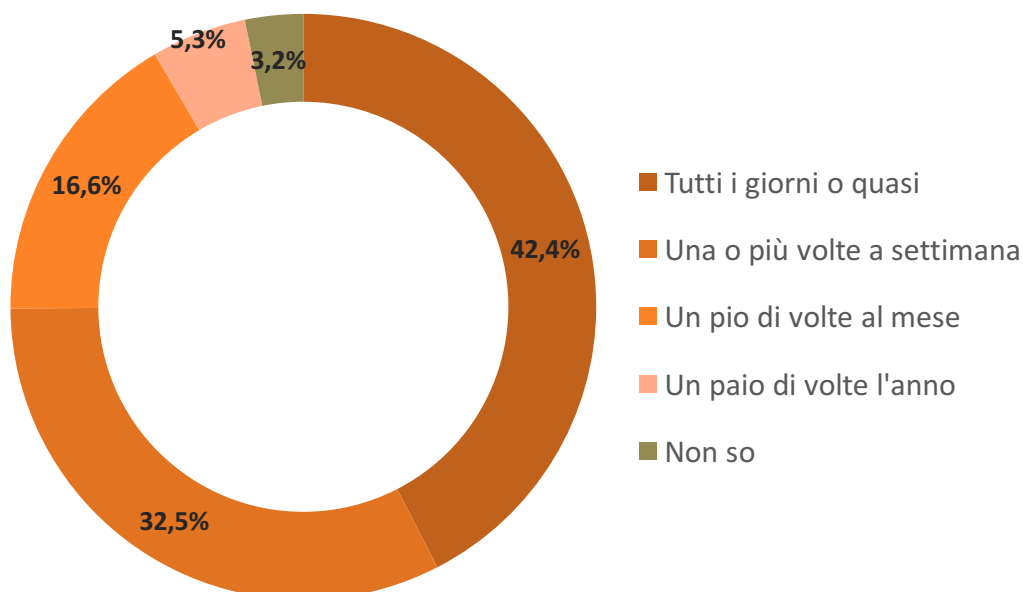
	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	65 - 84	Totale	Toscana (2019)
Nell'anno	41,6	26,4	81,6	52,8	28,2	10,4	33,6	32,5

GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 - Regione Toscana

Il 91% dei giocatori che hanno giocato ai videogame nell'ultimo anno afferma di non aver speso soldi per giocare. Fra questi, quasi la metà

riferisce di giocare quotidianamente, il 32% gioca una o più volte alla settimana e il 22% alcune volte al mese.

**Figura 0.: La frequenza di gioco (senza spendere soldi) negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale dei giocatori di videogame**



GAPS 2020 – Zona Pisana

Il restante 9% dei giocatori di videogame afferma invece di aver speso soldi ai videogame per le seguenti motivazioni: continuare la partita, per aumentare le proprie possibilità di vincita, per

avanzare di livello, per ricevere gadget o optional aggiuntivi oppure per supportare la community del gioco.

# NOTE METODOLOGICHE

---

## Lo studio: obiettivi generale e specifici

La rilevazione **GAPS Pisa (Gambling Adult Population Survey)**, fortemente incoraggiata dal distretto socio-sanitario della Zona Pisana come approfondimento della rilevazione campionaria GAPS Toscana condotta nell'ambito del Piano regionale 2016-2017 contro il Gioco d'Azzardo Patologico, è stata condotta dal Laboratorio di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari afferente all'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche). La raccolta dati è stata rivolta alla popolazione di 18-84 anni 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.

Il campione finale, composto di 843 residenti, è rappresentativo della popolazione 18-84enne residente nei comuni selezionati. La numerosità campionaria è tale da soddisfare i requisiti di precisione dei risultati fissati a priori. In particolare, oltre alla prevalenza attesa, sono stati fissati il margine di errore accettabile e il livello di confidenza, ovvero la probabilità che la stima si collochi all'interno di un intervallo definito secondo i margini d'errore stabiliti.

## 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 ON-SITE

- 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 (on-site e online)

- 28 item riguardanti il gioco d'azzardo in generale, la spesa sostenuta per giocare e il bilancio economico (attivo/passivo), il grado di problematicità del comportamento di gioco (rilevato tramite il test di *screening* 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, presenza 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 del distretto Zona Pisana.

Le anagrafi dei comuni campionati sono state contattate e invitate a inviare le proprie liste anagrafiche all'interno delle quali 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").

## 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 target (Zona Pisana).

# INDICE DELLE TABELLE

---

Tabella 1: I rispondenti: distribuzione percentuale per genere fascia di età. ....	47
Tabella 2: La lingua parlata dai rispondenti. ....	47
Tabella 3: Titolo di studio: distribuzione percentuale per genere e fascia di età. ....	47
Tabella 4: Hai figli? Con chi abiti? Distribuzione percentuale per genere e fascia di età.....	48
Tabella 5: Stato occupazionale: distribuzione percentuale per genere e fascia di età. ....	48
Tabella 6: Ambito di lavoro: distribuzione percentuale per genere e fascia di età. ....	48
Tabella 7: Il reddito personale lordo annuo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età.....	48
Tabella 8: Quante ore dormi in media a notte? Hai difficoltà a dormire? Distribuzione per genere e fascia di età. ....	49
Tabella 9: Causa delle difficoltà a dormire tra quanti hanno difficoltà a dormire. ....	49
Tabella 10: I giochi disponibili nel luogo di gioco più vicino: percentuale per genere e fascia di età. ....	50
Tabella 11: Le opinioni dei rispondenti rispetto alla regolamentazione del gioco d'azzardo: percentuale per genere e fascia di età.....	50
Tabella 12: Il rischio percepito: distribuzione percentuale per genere e fascia di età.....	50
Tabella 13: È possibile arricchirsi col gioco d'azzardo? Distribuzione percentuale per genere e fascia di età. ....	51
Tabella 14: È possibile arricchirsi col gioco d'azzardo? Distribuzione percentuale dei giocatori e dei non giocatori.....	51
Tabella 15: È importante l'abilità del giocatore? Percentuale per tipo di gioco, per genere e per fascia di età. ....	51
Tabella 16: L'esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi secondo la tipologia di canale: distribuzione percentuale per frequenza nel mese, per genere e per fascia di età.....	51
Tabella 17: Attitudine verso il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età.....	52
Tabella 18: Attitudine verso il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori e dei non giocatori. ....	52
Tabella 19: Uomini e donne che hanno giocato d'azzardo nella vita e negli ultimi 12 mesi: percentuale per fascia di età. ....	53
Tabella 20: i giochi più giocati negli ultimi 12 mesi.....	53
Tabella 21: Avere parenti/amici/conoscenti che giocano d'azzardo: percentuale per genere e fascia di età.....	53
Tabella 22: Avere parenti/amici/conoscenti che giocano d'azzardo un po' troppo. ....	53
Tabella 23: I tuoi parenti/amici/conoscenti che hanno giocato un po' troppo hanno chiesto aiuto? Distribuzione percentuale.....	54
Tabella 24: Hai mai praticato giochi illegali? Conosci una o più persone che lo hanno fatto? Percentuale per genere e fascia di età.....	54
Tabella 25: La spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni da chi ha giocato nell'ultimo anno: distribuzione percentuale in Toscana (2019) e nella Zona Pisana (2020).....	54
Tabella 26: Il bilancio da gioco d'azzardo: distribuzione percentuale.....	54
Tabella 27: Il metodo di pagamento utilizzato. ....	54
Tabella 28: Il consumo concomitante di sostanze legali: percentuali dei giocatori ONLINE e ONSITE. ....	54
Tabella 29: Uso di psicofarmaci e gioco d'azzardo. ....	54
Tabella 30: I luoghi di gioco d'azzardo ONSITE frequentati negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale in Toscana (2019) e nella Zona Pisana (2020). ....	55
Tabella 31: Giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo ONSITE: distribuzione percentuale in Toscana (2019) e nella Zona Pisana (2020).....	55
Tabella 32: I giochi giocati ONSITE negli ultimi 12 mesi.....	55
Tabella 33: La conoscenza del divieto del gioco d'azzardo ONSITE: distribuzione percentuale dei giocatori e dei non giocatori. ....	55
Tabella 34: Quante volte hai giocato d'azzardo ONLINE per più di 2 ore di fila?.....	56
Tabella 35: La conoscenza del divieto del gioco d'azzardo ONLINE: distribuzione percentuale dei giocatori e dei non giocatori. ....	56
Tabella 36: Hai mai chiesto aiuto per diminuire o smettere di giocare d'azzardo? Distribuzione percentuale per genere e fascia di età.....	57
Tabella 37: Il profilo di rischio* dei giocatori: distribuzione percentuale per zona-distretto. ....	57
Tabella 38: Il profilo di rischio per le tipologie di giochi praticati: percentuale per profilo* di gioco. ....	58
Tabella 39: Il profilo di rischio per il numero di giochi praticati: distribuzione percentuale per profilo* di gioco. ....	58
Tabella 40: Frequenza di gioco: distribuzione percentuale per profilo* di gioco. ....	59

Tabella 41: Luoghi frequentati per giocare d'azzardo ONSITE: percentuale per profilo* di gioco.....	59
Tabella 42: Tempo trascorso in media in un giorno a giocare d'azzardo ONSITE: distribuzione percentuale per profilo* di gioco. ....	59
Tabella 43: Rischio attribuito al gioco d'azzardo, meno o più di 1 volta a settimana: distribuzione percentuale per profilo* di gioco. ....	60
Tabella 44: Conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo, ONLINE e ONSITE: distribuzione percentuale per profilo* di gioco. ....	60
Tabella 45: è possibile arricchirsi giocando d'azzardo? Percentuale per profilo* di gioco. ....	60
Tabella 46: Contiguità con persone che giocano d'azzardo illegalmente: percentuale per profilo* di gioco...	61
Tabella 47: Stato occupazionale: distribuzione percentuale per profilo* di gioco.....	61
Tabella 48: Stato civile: distribuzione percentuale per profilo* di gioco.....	61
Tabella 49: Titolo di studio: distribuzione percentuale per profilo* di gioco. ....	61
Tabella 50: Il consumo di sostanze concomitante al gioco, ONLINE e ONSITE: percentuale per profilo* di gioco. ....	62
Tabella 51: La frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari: distribuzione percentuale per profilo* di gioco. ....	62
Tabella 52: Uso di psicofarmaci: percentuale per profilo* di gioco. ....	62
Tabella 53: La frequenza di gioco: distribuzione percentuale per profilo* di gioco.....	63
Tabella 54: Quante volte hai giocato d'azzardo ONLINE per più di 2 ore di fila? Distribuzione percentuale per profilo* di gioco. ....	63
Tabella 55: Metodo di pagamento per il gioco d'azzardo: percentuale per profilo* di gioco. ....	63
Tabella 56: l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' o 'bonifico' sul proprio gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profilo* di gioco. ....	63
Tabella 57: È importante l'abilità del giocatore? Percentuale per profilo* di gioco.....	64
Tabella 58: L'atteggiamento** espresso verso il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profilo* di gioco. ....	64
Tabella 59: Le opinioni rispetto al gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profilo* di gioco.....	65
Tabella 60: La frequenza di gioco (senza spendere soldi) negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale dei giocatori di videogame .....	65





# TABELLE

## Le caratteristiche del campione

**Tabella 1: I rispondenti: distribuzione percentuale per genere fascia di età**

Rispondenti		
Sesso	Maschi	47,3
	Femmine	52,7
Età	18 - 24 anni	7,9
	25 - 34 anni	12,5
	35 - 44 anni	15,2
	45 - 54 anni	18,0
	55 - 64 anni	19,5
	65 - 74 anni	17,2
	75 - 84 anni	9,7

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 2: La lingua parlata dai rispondenti**

Lingua italiana	99,4
Lingua Spagnola/Portoghese	0,5
Lingua Inglese/Tedesca	3,6
Lingua Francese	2,1
Lingua Slava	0,6
Lingua Rumena	0,3
Lingua Cinese	0
Lingua Araba	0
Lingua Indiana/Filippina	0,4
Lingua Senegalese/Ghanese/Nigeriana	0
Lingua Albanese	0,4
Altre lingua	0,8

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 3: Titolo di studio: distribuzione percentuale per genere e fascia di età**

	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	Totale
Licenza elementare	2,7	4,2	0	0	0	12,8	3,5
Licenza media inferiore	11,2	10,1	1,3	4,1	13,0	16,6	10,6
Qualifica Superiore (3 anni)	5,0	4,2	4,4	1,2	4,7	8,5	4,6
Diploma / Maturità	40,7	39,0	76,3	38,0	39,6	33,9	39,8
Laurea breve (3 anni)	7,2	8,7	15,3	15,9	4,0	2,7	8,0
Laurea	26,4	23,7	2,6	29,3	28,3	22,1	25,0
Post Laurea	6,8	10,1	0	11,5	10,4	3,4	8,6

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 4: Hai figli? Con chi abiti? Distribuzione percentuale per genere e fascia di età**

		Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	Totale
<b>Hai figli?</b>	No	38,1	34,6	100,0	65,6	22,3	10,1	36,2
	Sì	61,9	65,4	0	34,4	77,7	89,9	63,8
<b>Con chi abiti?</b>	Da solo	13,9	17,5	7,0	15,1	13,1	21,2	15,8
	Con coniuge/convivente	66,4	63,5	2,7	53,6	79,1	71,7	64,9
	Con genitori e/o parenti	17,2	17,0	87,0	27,7	7,0	5,0	17,1
	Con amici/conoscenti	2,2	1,3	3,2	3,7	0,8	0,7	1,8
	Struttura pubblica/privata	0,3	0,8	0	0	0	1,4	0,5

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 5: Stato occupazionale: distribuzione percentuale per genere e fascia di età**

	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	Totale
Occupato	63,8	53,1	21,9	79,2	83,0	9,3	58,2
In cerca di nuova occupazione	5,7	6,3	4,0	13,7	4,3	0	6,0
In cerca di prima occupazione	0,7	1,1	7,5	1,4	0	0	0,9
Casalingo/a	1,1	13,8	0	0,8	6,7	18,9	7,8
Studente	11,0	6,8	76,7	11,2	0	1,0	8,8
Inabile al lavoro	0,8	0	0	0	0,6	0,7	0,4
Ritirato dal lavoro	22,4	21,2	0	0,4	6,2	73,3	21,8

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 6: Ambito di lavoro: distribuzione percentuale per genere e fascia di età**

	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	Totale
Agricoltura, caccia, pesca	3,1	2,0	5,0	4,0	1,2	3,6	2,6
Industria manifatturiera, energia	15,7	9,0	5,0	14,5	12,5	0	12,4
Costruzioni	5,1	1,0	13,3	1,3	3,7	7,0	3,1
Commercio, ristorazione	6,5	7,9	8,3	8,9	6,2	3,5	7,2
Trasporti, comunicazioni	4,8	4,2	10,0	3,8	5,0	3,5	4,5
Intermediazione, noleggio	1,6	1,3	0	0,5	2,5	0	1,4
Pubblica amministrazione, difesa	12,2	10,3	0	5,9	15,8	18,2	11,3
Istruzione, sanità, servizi sociali	17,6	34,3	18,3	22,8	25,1	52,4	25,9
Altri servizi	33,3	30,0	40,0	38,2	28,0	11,9	31,7

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 7: Il reddito personale lordo annuo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età**

	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	Totale
0€	9,9	18,4	73,0	13,7	7,0	10,2	14,3
Fino a 15.000€	16,4	25,8	22,5	30,0	14,9	19,9	21,3
Fino a 36.000€	49,2	46,6	4,5	47,0	55,8	48,8	47,8
Fino a 70.000€	19,1	7,2	0	9,3	18,7	13,0	12,9
Oltre 70.000€	5,5	2,0	0	0	3,6	8,1	3,7

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 8: Quante ore dormi in media a notte? Hai difficoltà a dormire? Distribuzione per genere e fascia di età**

		Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	Totale
<b>Ore dormite a notte in media</b>	Meno di 5 ore	4,3	6,2	4,2	2,9	4,7	9,1	5,3
	5-6 ore	31,7	25,5	19,5	26,5	29,0	32,1	28,5
	6-7 ore	34,3	39,1	31,6	41,0	36,5	32,6	36,8
	7-8 ore	28,0	26,3	41,6	28,7	28,2	21,5	27,1
	Più di 8 ore	1,7	2,9	3,2	0,9	1,7	4,7	2,3
<b>Difficoltà a dormire</b>	Sì	35,5	39,7	35,8	39,0	39,2	34,2	37,7
	No	64,5	60,3	64,2	61,0	60,8	65,8	62,3

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella : Causa delle difficoltà a dormire tra quanti hanno difficoltà a dormire**

Eventi di vita	85,4
Orari di lavoro	22,8

GAPS 2020 – Zona Pisana

## Disponibilità, percezione del rischio, opinioni e credenze

Tabella 10: I giochi disponibili nel luogo di gioco più vicino: percentuale per genere e fascia di età

	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	Totale
Gratta&Vinci	92,8	94,8	93,2	96,2	92,9	91,8	93,8
10 e Lotto/Win for life	66,7	62,0	73,1	76,8	63,6	45,5	85,7
Lotto/Superenalotto	85,5	85,9	88,5	90,0	83,3	81,7	64,3
Totocalcio/Totogol	64,5	63,2	57,7	68,6	61,2	61,6	63,8
Scommesse sportive o su altri eventi	37,0	29,4	49,6	39,0	28,5	26,6	47,7
Slot machine	51,5	44,1	62,8	49,9	48,8	38,1	33,1
Videolottery	16,8	10,4	15,4	16,1	13,5	9,8	13,5
Poker texano, altri giochi con le carte	4,5	3,5	6,8	3,7	3,5	4,4	8,2
Bingo	8,1	8,4	10,3	9,2	6,7	7,8	4,0
Altri giochi	3,4	2,8	12,4	1,0	3,2	3,2	3,1

GAPS 2020 – Zona Pisana

Tabella 11: L'accordo\* dei rispondenti rispetto alla regolamentazione del gioco d'azzardo: percentuale per genere e fascia di età

	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	Totale
Porre limiti geografici e temporali all'offerta di gioco in denaro	77,1	84,2	72,6	81,2	81,2	81,8	80,7
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle scuole	94,8	97,2	98,0	95,6	96,4	95,2	96,0
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dai Bancomat	86,9	93,5	88,5	91,5	89,8	89,3	90,2
Collocare gli apparecchi di gioco in denaro lontano dalle Stazioni	83,5	90,3	74,5	86,1	89,2	88,5	86,9
Disciplinare gli orari di funzionamento delle slot machine	88,3	90,5	91,4	90,7	87,9	88,9	89,4
Vietare la pubblicità del gioco d'azzardo	88,0	91,7	79,8	87,0	91,7	93,7	89,9
Obbligare i commercianti del gioco a percorsi di formazione specifici	87,0	88,9	86,6	88,7	86,8	88,6	88,0

GAPS 2020 – Zona Pisana

\*la percentuale è riferita alle opzioni di risposta "abbastanza d'accordo" e "molto d'accordo"

Tabella 12: Il rischio percepito: distribuzione percentuale per genere e fascia di età

		Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	Totale
<b>Giocare meno di una volta alla settimana</b>	Nessun rischio	11,7	5,4	10,8	8,6	9,1	6,7	8,5
	Rischio minimo	35,0	29,4	43,8	40,4	27,1	24,4	32,1
	Rischio moderato	27,5	34,1	33,7	27,6	33,9	29,5	30,9
	Rischio elevato	16,0	21,4	9,2	18,5	17,6	24,3	18,8
	Non so	9,8	9,7	2,4	4,8	12,2	15,1	9,8
<b>Giocare più di una volta alla settimana</b>	Nessun rischio	1,4	0,5	0	0,9	0,3	2,2	0,9
	Rischio minimo	4,7	1,9	2,4	4,3	3,6	1,5	3,3
	Rischio moderato	18,6	15,0	24,5	23,7	11,9	11,7	16,7
	Rischio elevato	66,1	76,0	73,1	68,0	74,0	70,7	71,2
	Non so	9,2	6,6	0	3,0	10,2	13,8	7,9
	Nessun rischio	11,7	5,4	10,8	8,6	9,1	6,7	8,5

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 13: È possibile arricchirsi col gioco d'azzardo? Distribuzione percentuale per genere e fascia di età**

	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	Totale
È impossibile	42,8	49,3	16,5	39,4	50,9	55,8	46,1
Sì, se è bravo	16,0	12,7	32,5	21,7	9,4	7,0	14,3
Sì, se è fortunato	49,6	41,7	65,0	49,1	43,5	38,6	45,5

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 14: È possibile arricchirsi col gioco d'azzardo? Distribuzione percentuale dei giocatori e dei non giocatori**

	Non giocatori	Giocatori
È impossibile	50,4	39,3
Sì, se è bravo	12,7	16,2
Sì, se è fortunato	41,7	52,3

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 15: È importante l'abilità del giocatore? Percentuale per tipo di gioco, per genere e per fascia di età**

	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	Totale
In nessun gioco	32,9	42,1	25,1	26,1	43,0	50,0	37,6
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for life	0,9	2,2	2,5	1,7	0,9	1,1	1,6
Lotto/Superenalotto	1,7	3,3	2,5	3,1	1,7	1,8	2,5
Totocalcio/Totogol/ Scommesse sportive	39,8	33,1	48,6	37,3	36,0	32,6	36,4
Scommesse su altri eventi	20,3	18,1	27,6	22,0	16,6	17,2	19,2
Bingo	1,1	3,0	4,5	2,0	2,0	0,9	2,0
Slot machine	1,8	2,9	2,5	2,2	2,0	2,8	2,4
Videolottery	0,6	1,0	1,2	0,5	1,3	0,5	0,8
Poker texano, altri giochi con le carte	54,4	44,0	67,1	65,1	41,9	32,3	49,2
Altri giochi	1,4	5,4	6,2	7,0	1,3	0,9	3,5
Scommesse virtuali	5,5	4,5	5,3	8,5	3,0	2,6	5,0

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 16: L'esposizione ai messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi secondo la tipologia di canale: distribuzione percentuale per frequenza nel mese, per genere e per fascia di età**

		Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	Totale
<b>TV</b>	Mai	11,7	5,4	10,8	8,6	9,1	6,7	8,5
	Meno di una volta al mese	16,0	21,4	9,2	18,5	17,6	24,3	18,8
	Più di una volta al mese	9,8	9,7	2,4	4,8	12,2	15,1	9,8
<b>Radio</b>	Mai	1,4	0,5	0	0,9	0,3	2,2	0,9
	Meno di una volta al mese	9,2	6,6	0	3,0	10,2	13,8	7,9
	Più di una volta al mese	11,7	5,4	10,8	8,6	9,1	6,7	8,5
<b>Internet (banner/ pop up)</b>	Mai	11,7	5,4	10,8	8,6	9,1	6,7	8,5
	Meno di una volta al mese	16,0	21,4	9,2	18,5	17,6	24,3	18,8
	Più di una volta al mese							
<b>Manifesti/ Cartelloni</b>	Mai							
	Meno di una volta al mese							
	Più di una volta al mese							
<b>Giornali/ quotidiani/ riviste</b>	Mai							
	Meno di una volta al mese							
	Più di una volta al mese							
<b>Social Media</b>	Mai							
	Meno di una volta al mese							
	Più di una volta al mese	9,8	9,7	2,4	4,8	12,2	15,1	9,8

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 17: Attitudine verso il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fascia di età**

	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	Totale
Sfavorevole	92,6	95,9	90,0	95,4	95,8	93,4	94,3
Neutrale	2,0	2,7	0	1,1	1,0	5,8	2,4
Favorevole	5,3	1,4	10,0	3,5	3,2	0,8	3,3

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 18: Attitudine verso il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale dei giocatori e dei non giocatori**

	Non giocatori	Giocatori
Sfavorevole	95,9	91,3
Neutrale	2,7	2,1
Favorevole	1,4	6,6

GAPS 2020 – Zona Pisana

## Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

**Tabella 19: Uomini e donne che hanno giocato d'azzardo nella vita e negli ultimi 12 mesi: percentuale per fascia di età**

	Maschi				Femmine			
	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84
Nella vita	81,5	78,7	78,9	67,9	50,0	74,3	73,5	38,7
Nell'anno	51,9	46,9	45,7	38,8	21,1	27,4	41,2	21,0

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 20: I giochi più giocati negli ultimi 12 mesi**

Gratta&Vinci	71,6
10 e Lotto/Win for life	8,3
Lotto	25,7
Superenalotto	44,5
Totocalcio/Totogol	5,3
Bingo	4,2
Slot machine	4,4
Videolottery	2,7
Scommesse sportive	43,1
Scommesse su altri eventi	4,8
Poker texano	7,8
Altri giochi con le carte	11,6
Altri giochi	6,8
Scommesse virtuali	6,1

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 21: Avere parenti/amici/conoscenti che giocano d'azzardo: percentuale per genere e fascia di età**

	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	Totale
Partner	1,8	8,0	2,4	8,0	4,1	3,4	5,0
Madre/Padre	12,0	7,3	17,1	18,3	6,7	0,5	9,5
Amici	16,0	4,6	29,7	20,0	4,1	1,0	10,1
Figli	1,5	1,1	0	0	1,8	2,6	1,3
Parenti	12,1	9,9	15,0	18,2	8,5	3,6	10,9
Conoscenti	12,8	9,7	21,1	15,9	11,8	2,3	11,2
Nessuno	64,9	72,2	45,1	55,1	70,4	89,7	68,7

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 22: Avere parenti/amici/conoscenti che giocano d'azzardo un po' troppo**

<b>Parenti/amici/conoscenti che giocano d'azzardo un po' troppo</b>	Sì	37,9
	No	47,1
	Non so	15,0
<b>Se sì, chi?</b>	Partner	6,5
	Madre/Padre	9,5
	Amici	22,4
	Figli	3,2
	Parenti	34,8
	Conoscenti	31,4

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 23: I tuoi parenti/amici/conoscenti che hanno giocato un po' troppo hanno chiesto aiuto? Distribuzione percentuale**

Sì	16,4
No	62,2
Non so	21,4

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 24: Hai mai praticato giochi illegali? Conosci una o più persone che lo hanno fatto? Percentuale per genere e fascia di età**

	Maschi	Femmine	18 - 24	25 - 44	45 - 64	45 - 84	Totale
Li ho praticati	5,6	1,8	11,6	2,8	4,0	2,0	3,6
Conosco qualcuno	10,8	2,7	13,8	6,2	7,2	4,0	6,6

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 25: La spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni da chi ha giocato nell'ultimo anno: distribuzione percentuale in Toscana (2019) e nella Zona Pisana (2020)**

	Toscana (2019)	Zona Pisana
0 euro	68,9	73,3
1-10€	24	21,7
11-50€	5,8	3,9
più di 50€	1,3	1,1

GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 - Regione Toscana

**Tabella 26: Il bilancio da gioco d'azzardo: distribuzione percentuale**

In pari	35,0
In rosso	54,3
In attivo	10,7

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 27: Il metodo di pagamento utilizzato**

Carta di credito	16,4
Bonifico	1,1
Contanti	88,7

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 28: Il consumo concomitante di sostanze legali: percentuali dei giocatori ONLINE e ONSITE**

		Giocatori
<b>ONSITE</b>	Sigarette	3,5
	Alcolici	1,8
	Cannabis	0
<b>ONLINE</b>	Sigarette	2,3
	Alcolici	2,3
	Cannabis	4,5

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 29: Uso di psicofarmaci e gioco d'azzardo**

	Non giocatori	Giocatori
Uso di sonniferi	8,0	4,5
Uso di tranquillanti/ansiolitici	9,7	14,0
Uso di antidepressivi	4,1	7,1

GAPS 2020 – Zona Pisana



## Il gioco onsite

**Tabella 30: I luoghi di gioco d'azzardo *ONSITE* frequentati negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale in Toscana (2019) e nella Zona Pisana (2020)**

	Toscana (2019)	Zona Pisana
Sale scommessa	7,3	7,2
Sale bingo	3,3	1,3
Casinò	1,4	1,4
Circoli ricreativi	2,4	0,9
Bar/tabacchi/pub	57,4	48,9
Sale giochi	1,8	1,1
A casa propria o di amici	10,3	10,4

GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 - Regione Toscana

**Tabella 31: Giocatori nell'anno secondo il tempo medio giornaliero trascorso a giocare d'azzardo *ONSITE*: distribuzione percentuale in Toscana (2019) e nella Zona Pisana (2020)**

	Toscana (2019)	Zona Pisana
Meno di 30 minuti	94,8	93,7
Fra 30 minuti e 1 ora	3,3	3,6
Oltre 2 ore	1,8	2,7

GAPS 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 - Regione Toscana

**Tabella 32: I giochi giocati *ONSITE* negli ultimi 12 mesi**

Gratta&Vinci	74,1
10 e Lotto/Win for life	8,0
Lotto	26,0
Superenalotto	45,8
Totocalcio/Totogol	95,0
Bingo	3,8
Slot machine	4,2
Videolottery	2,1
Scommesse sportive	42,5
Scommesse su altri eventi	4,4
Poker texano	5,7
Altri giochi con le carte	8,9
Altri giochi	2,5
Scommesse virtuali	4,1

GAPS 2020 – Zona Pisana

**Tabella 33: La conoscenza del divieto del gioco d'azzardo *ONSITE*: distribuzione percentuale dei giocatori e dei non giocatori**

	Non giocatori	Giocatori
Ai minori di 14 anni	9,0	10,6
Ai minori di 16 anni	4,7	5,6
Ai minori di 18 anni	65,6	67,2
Non è vietato	2,4	3,6
Non so	18,3	13,0

GAPS 2020 – Zona Pisana

## Il gioco online

**Tabella 34: Quante volte hai giocato d'azzardo ONLINE per più di 2 ore di fila?**

	<b>Giocatori</b>
Mai	87,5
1-5 volte	5,4
6-19 volte	0
20 o più volte	7,2

*GAPS 2020 – Zona Pisana*

**Tabella 35: La conoscenza del divieto del gioco d'azzardo ONLINE: distribuzione percentuale dei giocatori e dei non giocatori**

	<b>Non giocatori</b>	<b>Giocatori</b>
Ai minori di 14 anni	10,4	10,8
Ai minori di 16 anni	4,8	4,8
Ai minori di 18 anni	57,6	63,1
Non è vietato	2,5	3,0
Non so	24,6	18,4

*GAPS 2020 – Zona Pisana*

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

Tabella 36: Hai mai chiesto aiuto per diminuire o smettere di giocare d'azzardo? Distribuzione percentuale

Sì	0
No	100,0

GAPS 2020 – Zona Pisana

Tabella 37: Il profilo di rischio\* dei giocatori: distribuzione percentuale per zona-distretto

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

\*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 2020 – Zona Pisana; GAPS 2019 - Regione Toscana

**NOTA: per questioni di affidabilità statistica, le tabelle di seguito riportate (da Tabella 38 a Tabella 59) riportano il dato regionale, come opportunamente riferito in nota a ciascuna tabella.**

**Tabella 38: Il profilo di rischio per le tipologie di giochi praticati: percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Gratta e vinci	71,9	71,5	57,4
Lotto	19,2	19,9	27,6
Superenalotto	47,4	44,9	26,4
10 e lotto / Win for Life	7,2	8,6	28,2
Totocalcio/Totogol	2,9	5,6	8,9
Bingo	5,4	13,4	18,9
Slot machine	4,9	9,4	42,3
Videolottery	0,4	2,6	26,5
Scommesse sportive	16,1	33,6	58,7
Scommesse su altri eventi	2,1	6,3	12,5
Poker texano	4,0	16,0	29,5
Altri giochi con le carte	8,0	24,5	18,9
Altri giochi (roulette, dadi)	1,9	4,1	18,0
Scommesse virtuali	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.

GAPS 2019 - Regione Toscana

**Tabella 39: Il profilo di rischio per il numero di giochi praticati: distribuzione percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
1 gioco	51,1	35,0	31,0
2 giochi	31,2	29,3	12,3
3 giochi	10,4	14,7	12,9
4 giochi	5,2	12,7	11,0
5 giochi	1,4	2,1	11,9
6 giochi	0,2	1,4	8,8
7 giochi	0,3	1,6	1,8
8 giochi	-	2,6	4,7
9 giochi	0,1	0,6	-
10 giochi	-	-	1,9
11 giochi	-	-	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 40 Frequenza di gioco: distribuzione percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Meno di 30 minuti	71,9	71,5	57,4
30 minuti - 1 ora	19,2	19,9	27,6
1 - 2 ore	1,9	4,1	18,0
Più di 2 ore	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.

GAPS 2019 - Regione Toscana

**Tabella 41: Luoghi frequentati per giocare d'azzardo ONSITE: percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Sale scommessa	4,9	15,9	22,2
Sale bingo	2,6	7,3	9,7
Casinò	0,7	2,4	4,8
Circoli ricreativi	1,1	9,6	8,6
Bar/tabacchi/pub	57,3	50,4	33,0
Sale giochi	0,4	7,3	14,2
Casa propria o di amici	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 42: Tempo trascorso in media in un giorno a giocare d'azzardo ONSITE: distribuzione percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Meno di 10 minuti	93,0	80,7	84,8
10 - 30 minuti	5,5	16,8	7,2
Più di 30 minuti	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 43: Rischio attribuito al gioco d'azzardo, meno o più di 1 volta a settimana: distribuzione percentuale per profilo\* di gioco**

		Giocatori nell'anno	Profili di rischio		
			Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Giocare d'azzardo meno di una volta a settimana	Nessun rischio	20,5	21,3	20,1	18,7
	Rischio minimo	40,9	40,3	45,5	37,5
	Rischio moderato	23,8	24,0	23,8	20,4
	Rischio elevato	9,2	8,6	5,3	17,5
	Non so	5,7	5,8	5,2	5,9
Giocare d'azzardo più di una volta a settimana	Nessun rischio	1,4	1,4	0,9	3,3
	Rischio minimo	7,8	8,0	9,9	2,0
	Rischio moderato	24,5	23,1	28,7	26,0
	Rischio elevato	60,6	61,8	55,9	53,8
	Non so	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 44: Conoscenza dei limiti di età per giocare d'azzardo, ONLINE e ONSITE: distribuzione percentuale per profilo\* di gioco**

		Giocatori nell'anno	Profili di rischio		
			Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Divieto ai minori gioco ONLINE	Minori di 14 anni	9,2	8,4	9,0	10,6
	Minori di 16 anni	5,0	4,4	6,9	8,2
	Minori di 18 anni	68,1	68,1	70,6	66,0
	Non è vietato	3,0	3,1	2,5	6,2
	Non so	14,7	16,1	10,9	9,1
Divieto ai minori gioco ON SITE	Minori di 14 anni	8,3	7,9	6,4	9,0
	Minori di 16 anni	5,9	5,7	6,0	4,9
	Minori di 18 anni	73,2	73,2	78,4	79,0
	Non è vietato	2,1	1,8	4,3	1,3
	Non so	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 45: è possibile arricchirsi giocando d'azzardo? Percentuale per profilo\* di gioco**

	Giocatori nell'anno	Profili di rischio		
		Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Impossibile	34,6	35,6	24,3	52,5
Sì se bravo	18,1	15,8	27,1	25,8
Sì se fortunato	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 46: Contiguità con persone che giocano d'azzardo illegalmente: percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
Conosci una o più persone che praticano giochi illegali	6,9	15,1	15,4
Hai mai praticato giochi illegali	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 47: Stato occupazionale: distribuzione percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Occupato	63,7	57,4	67,3
In cerca di nuova occupazione	5,5	9,6	3,7
In cerca di prima occupazione	1,2	1,2	3,0
Casalingo/a	6,0	7,3	1,2
Studente	6,4	14,5	8,0
Inabile al lavoro	0,5	1,4	6,8
Ritirato dal lavoro	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 48: Stato civile: distribuzione percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
Celibe/nubile	33,1	54,5	45,5
Coniugato/a - unito/a civilmente	52,8	33,6	47,2
Separato/a - divorziato/a	8,4	7,2	7,2
Vedovo/a	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 49: Titolo di studio: distribuzione percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
Nessuno	-	-	-
Elementari	4,3	4,0	1,8
Medie inferiori	14,4	9,5	25,4
Qualifica superiore (3 anni)	7,4	8,7	12,0
Diploma/maturità	44,5	57,6	33,7
Laurea breve (3 anni)	8,8	6,2	7,1
Laurea	15,9	12,1	13,0
Post laurea	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 50: Il consumo di sostanze concomitante al gioco, ONLINE e ONSITE: percentuale per profilo\* di gioco**

		Profili di rischio		
		Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
<b>Gioco ON SITE</b>	Sigarette	1,7	6,0	21,2
	Alcolici	1,5	2,3	10,6
	Cannabis	0,3	0,3	3,2
	Nessuna	97,5	92,0	77,0
<b>Gioco ONLINE</b>	Sigarette	0,9	6,8	19,2
	Alcolici	0,4	0,7	6,5
	Cannabis	0,2	1,8	1,3
	Nessuna	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 51: La frequenza di problemi a casa, al lavoro, finanziari: distribuzione percentuale per profilo\* di gioco**

		Profili di rischio		
		Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Problemi a casa	Mai	21,7	12,7	27,9
	A volte	56,4	55,2	47,4
	Spesso/quasi sempre	21,9	32,1	24,7
Problemi al lavoro	Mai	30,8	25,3	34,5
	A volte	41,5	30,5	41,4
	Spesso/quasi sempre	27,7	44,2	24,1
Problemi finanziari	Mai	48,4	36,0	32,6
	A volte	36,3	42,8	37,1
	Spesso/quasi sempre	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 52: Uso di psicofarmaci: percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
Sonniferi	6,0	8,0	1,3
Tranquillanti/ansiolitici	9,4	16,3	8,7
Antidepressivi	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 53: La frequenza di gioco: distribuzione percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
1-5 volte	71,5	56,4	37,2
6-19 volte	16,7	20,6	12,6
20 o più volte	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 54: Quante volte hai giocato d'azzardo ONLINE per più di 2 ore di fila? Distribuzione percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Mai	94,6	87,9	67,6
1-5 volte	4,1	5,6	13,3
6-19 volte	0,0	1,9	7,5
20 o più volte	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 55: Metodo di pagamento per il gioco d'azzardo: percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/ severo
Carta di credito	9,3	19,3	34,7
Bonifico	0,4	-	4,1
Contanti	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 56: l'impatto percepito del metodo di pagamento 'carta di credito' o 'bonifico' sul proprio gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Non ha alcun impatto sulla spesa	84,2	67,4	45,5
Fa aumentare la cifra spesa	11,9	22,0	42,5
Fa diminuire la cifra spesa	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 57: È importante l'abilità del giocatore? Percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	Rischio moderato/severo
Gratta e vinci/10 e Lotto/Win for Life	0,2	2,0	1,3
Lotto/Superenalotto	2,3	2,2	6,9
Totocalcio/totogol/scommesse sportive	40,4	49,4	41,9
Scommesse su altri eventi	23,0	34,1	28,6
Bingo	0,9	2,8	4,8
Slot machine	0,9	3,0	2,1
Videolottery	0,1	0,0	1,3
Poker texano/altri giochi con le carte	53,1	65,4	54,6
Altri giochi	3,0	8,2	10,5
Scommesse virtuali	5,2	9,2	14,9
Nessuno	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 58: L'atteggiamento\*\* espresso verso il gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profilo\* di gioco**

	Profili di rischio		
	Non a rischio	Rischio minimo	schio moderato/ severo
Sfavorevole	94,6	93,4	85,5
Neutrale	2,5	4,5	1,3
Favorevole	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 59: Le opinioni rispetto al gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per profilo\* di gioco**

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

Tutti i giorni o quasi	49,6
Una o più volte a settimana	24,6
Un paio di volte al mese	18,3
Un paio di volte l'anno	1,7
Non so	5,8

GAPS 2020 – Zona Pisana





## INDICE DEGLI AUTORI

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



Consiglio Nazionale delle Ricerche  
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica