

GROSSETO D'AZZARDO

Un approfondimento sul gioco d'azzardo nella Provincia di Grosseto

Premessa

Di cosa stiamo parlando

Quando in Italia si parla di gioco d'azzardo legale si parla di:

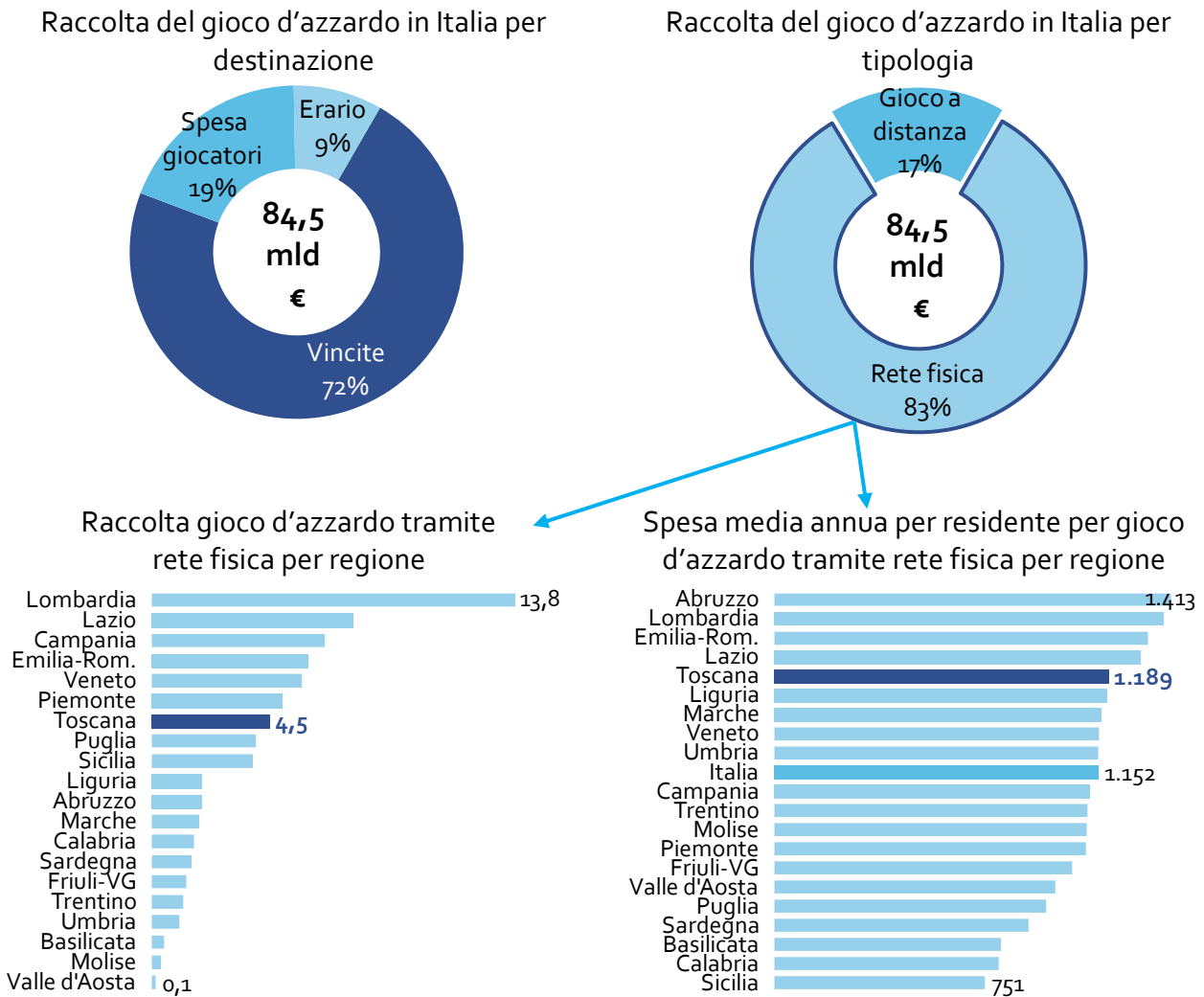
- ▶ Gioco del Lotto
- ▶ Giochi numerici a totalizzatore (Superenalotto, SuperStar, SiVinceTutto Superenalotto, Eurojackpot, Win For Life, Raccolta a distanza)
- ▶ Giochi a base sportiva (Totocalcio e Il9, Totogol, Scommesse a quota fissa, Scommesse virtuali, Big Match, Big Race, Manifestazioni sportive autorizzate ai sensi della Legge 23 dicembre 2014, n. 190, art. 1, comma 644, lettera b)
- ▶ Giochi a base ippica
- ▶ Apparecchi da intrattenimento (Newslot, Sistemi di gioco VLT, Apparecchi da divertimento senza vincita in denaro)
- ▶ Giochi di abilità, carte, sorte a quota fissa
- ▶ Lotterie (istantanee, telematiche istantanee, tradizionali, etc)
- ▶ Bingo (a distanza e di sala)
- ▶ Gioco a distanza

Il gioco d'azzardo in cifre

In **Italia** nel 2014 la raccolta del gioco d'azzardo è stata di **84,5 miliardi di €**, di cui il 72% 'è stato restituito in vincite (**67 miliardi di €**), il 9% è andato come introito allo Stato (**8 miliardi di €**) ed il 19% è stato perduto dai giocatori (**17,5 miliardi di €**). La spesa media nazionale per residente in gioco d'azzardo è stata di **1.152 €**. Si stima che il gioco d'azzardo costituisca la terza industria italiana per fatturato e che quasi 1 milione di italiani siano affetti da gioco d'azzardo patologico.

In **Toscana** sono stati giocati circa **4,5 miliardi di €** dei 70 giocati tramite la rete fisica (le giocate a distanza non sono territorialmente riconducibili) con una spesa media per residente di **1.189 €** (quarta regione in Italia).

Figura 1: Raccolta del gioco d'azzardo in Italia e in Toscana (2014)



Fonte: Agenzia delle Dogane e dei Monopoli – Organizzazione, attività e statistica. Anno 2014

Questo focus

Il presente documento cerca di mettere insieme i dati pubblici attualmente disponibili riguardanti il gioco d'azzardo sul territorio grossetano.

Il report si compone di due parti:

- ▶ la prima prende in esame le abitudini sul gioco d'azzardo dei **giovani grossetani** attraverso due specifiche indagini:
 - l'indagine EDIT dell'Agenzia Regionale di Sanità, che agisce su un campione rappresentativo a livello di AUSL;
 - l'indagine effettuata da Coeso – SdS zona Grossetana in un liceo di Grosseto nell'ambito del progetto "Giovani, alcol e stili di vita", che estende il questionario EDIT ad un campione più esteso di giovani grossetani.
- ▶ La seconda parte invece focalizza l'attenzione sulla presenza di esercizi con **news slot e videolottery**, una delle nuove frontiere del gioco d'azzardo che sta assumendo sempre maggiore rilevanza nel fenomeno del gioco d'azzardo patologico (GAP).

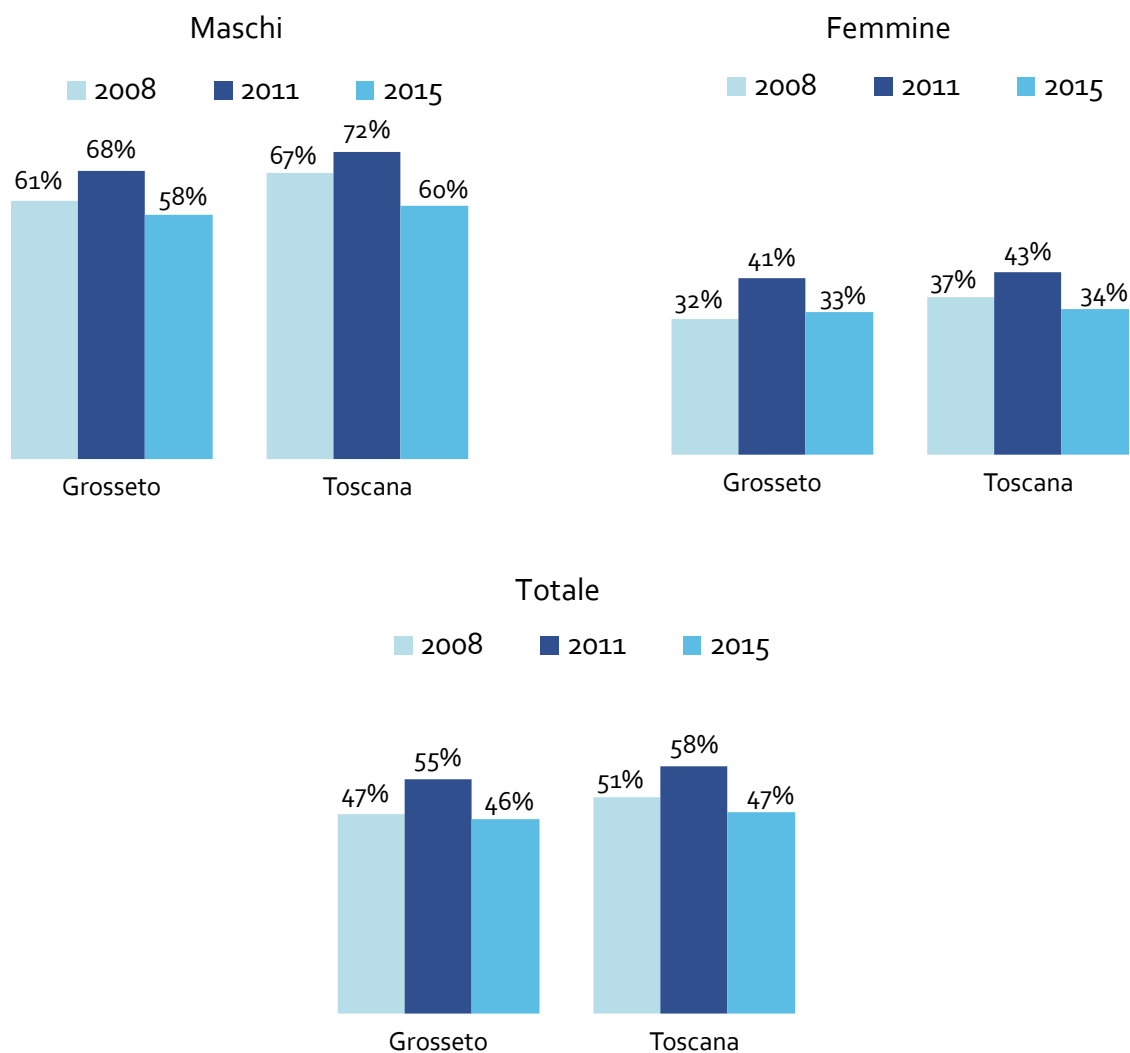
1. Il gioco d'azzardo tra i giovani grossetani

1.1. I dati dell'Agenzia Regionale di Sanità

L'indagine EDIT condotta dall'Agenzia Regionale di Sanità mette in evidenza alcuni punti:

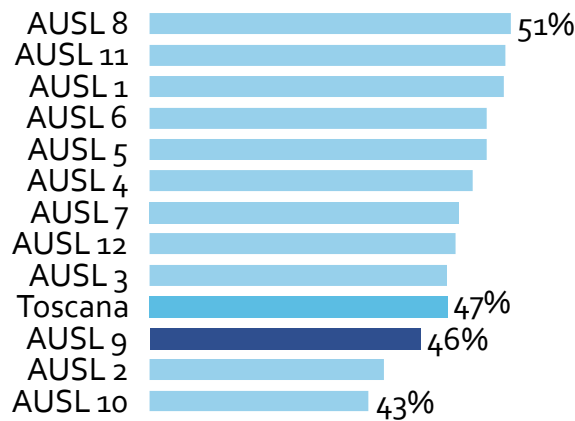
- ▶ il **46%** dei grossetani tra 14 e 19 anni hanno sperimentato in qualche modo il gioco d'azzardo, dato in linea con quello dei coetanei toscani;
- ▶ il **maschi** giocano molto di più delle femmine;
- ▶ rispetto a quattro anni prima migliora il dato sugli sperimentatori di giochi e sul GAP;
- ▶ Grosseto è uno dei territori toscani dove la percentuale di sperimentatori del gioco d'azzardo è più bassa (era la seconda AUSL nel 2011).

Figura 2: Giovani 14-19 anni che hanno giocato d'azzardo almeno una volta nella vita per genere Confronto Grosseto-Toscana (2008-2015)



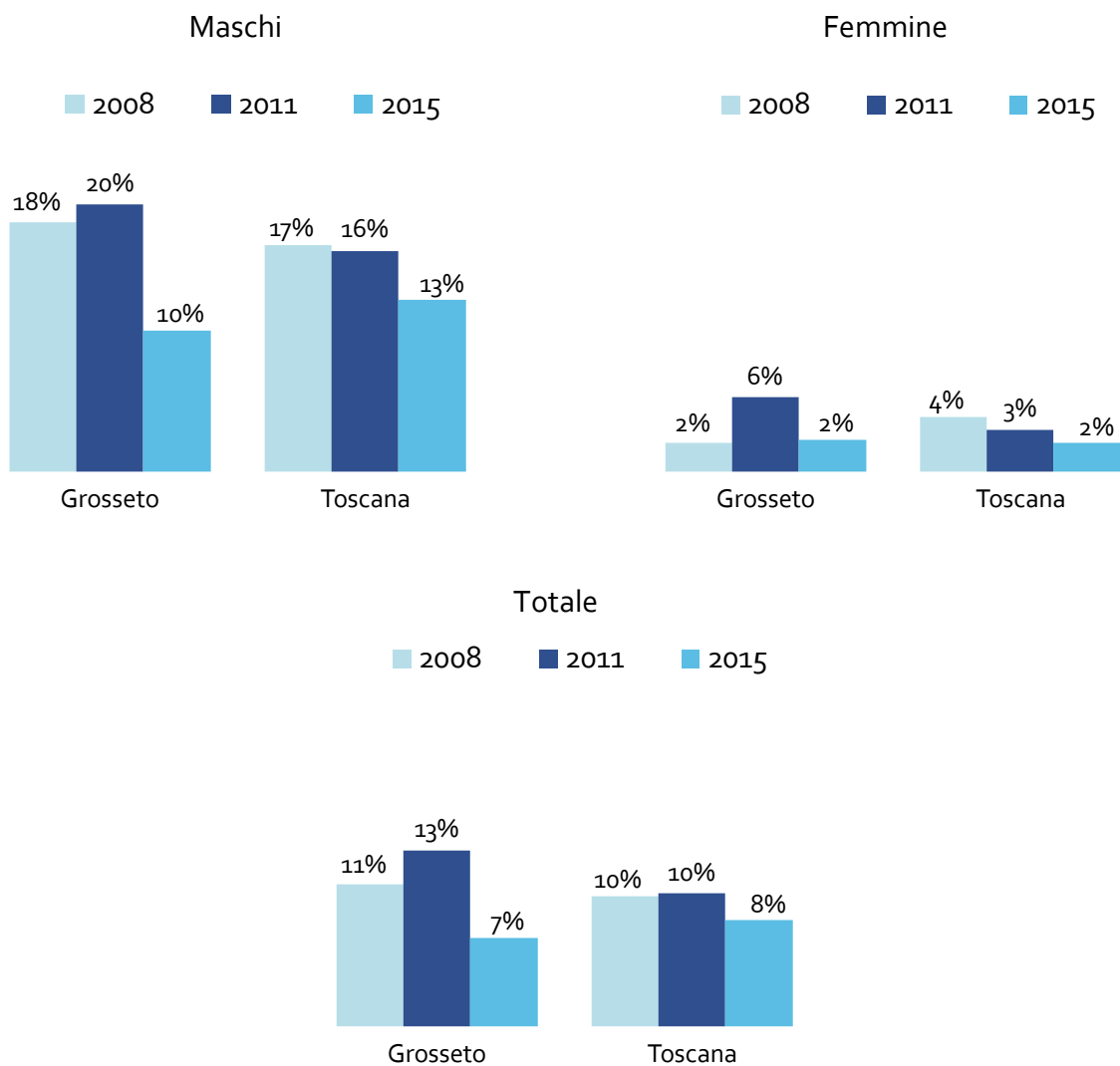
Fonte: Agenzia regionale di Sanità Toscana – Indagine EDIT (<https://www.ars.toscana.it/it/edit.html>)

Figura 3: Giovani 14-19 anni che hanno giocato d'azzardo almeno una volta nella vita per AUSL (2015)



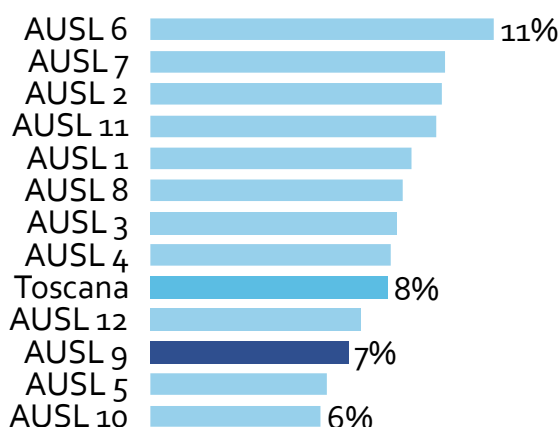
Fonte: Agenzia regionale di Sanità Toscana – Indagine EDIT (<https://www.ars.toscana.it/it/edit.html>)

Figura 3: Giovani con segnali di gioco d'azzardo problematico per genere Confronto Grosseto-Toscana (2008-2015)



Fonte: Agenzia regionale di Sanità Toscana – Indagine EDIT (<https://www.ars.toscana.it/it/edit.html>)

Figura 4: Giovani con segnali di gioco d'azzardo problematico per AUSL (2015)

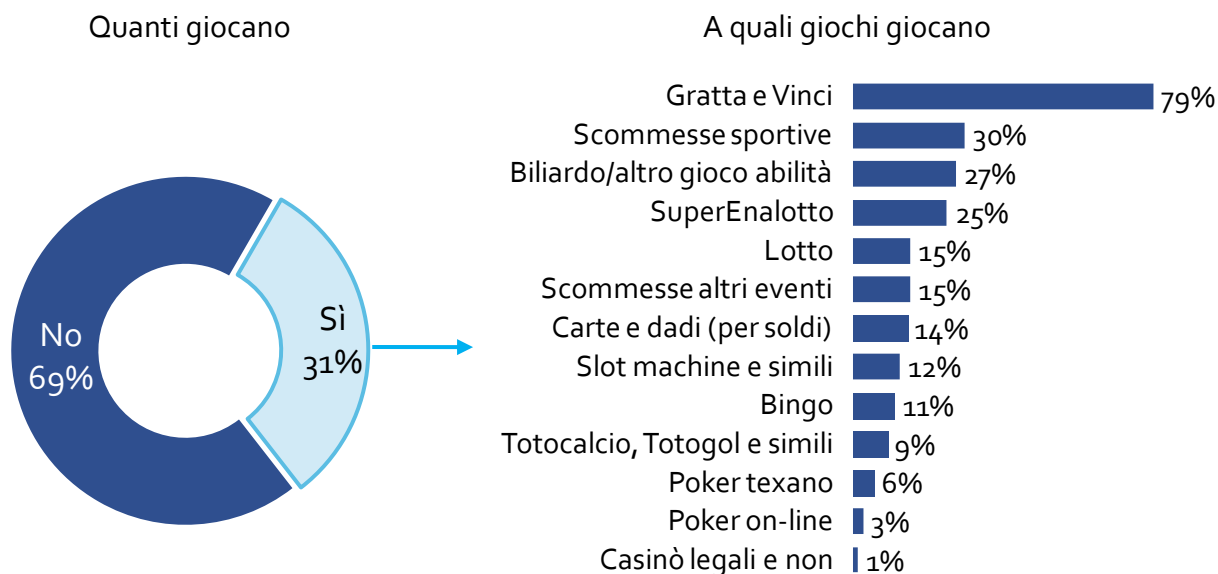


Fonte: Agenzia regionale di Sanità Toscana – Indagine EDIT (<https://www.ars.toscana.it/it/edit.html>)

1.2. L'indagine in un liceo di Grosseto

La ricerca condotta tra circa 800 liceali grossetani (in prevalenza femmine e con età media di 15,8 anni), oltre a confermare molti degli aspetti dell'indagine EDIT, ha messo in rilievo che il gioco maggiormente praticato da chi ha giocato o gioca d'azzardo è il **Gratta e vinci**, seguito a considerevole distanza da **Scommesse sportive**, **Biliardo o altro gioco di abilità** e **Superenalotto**.

Figura 5: Quanti giocano e a cosa giocano (2015)



Fonte: Coeso SdS Area Grossetana – progetto Giovani, alcol e stili di vita

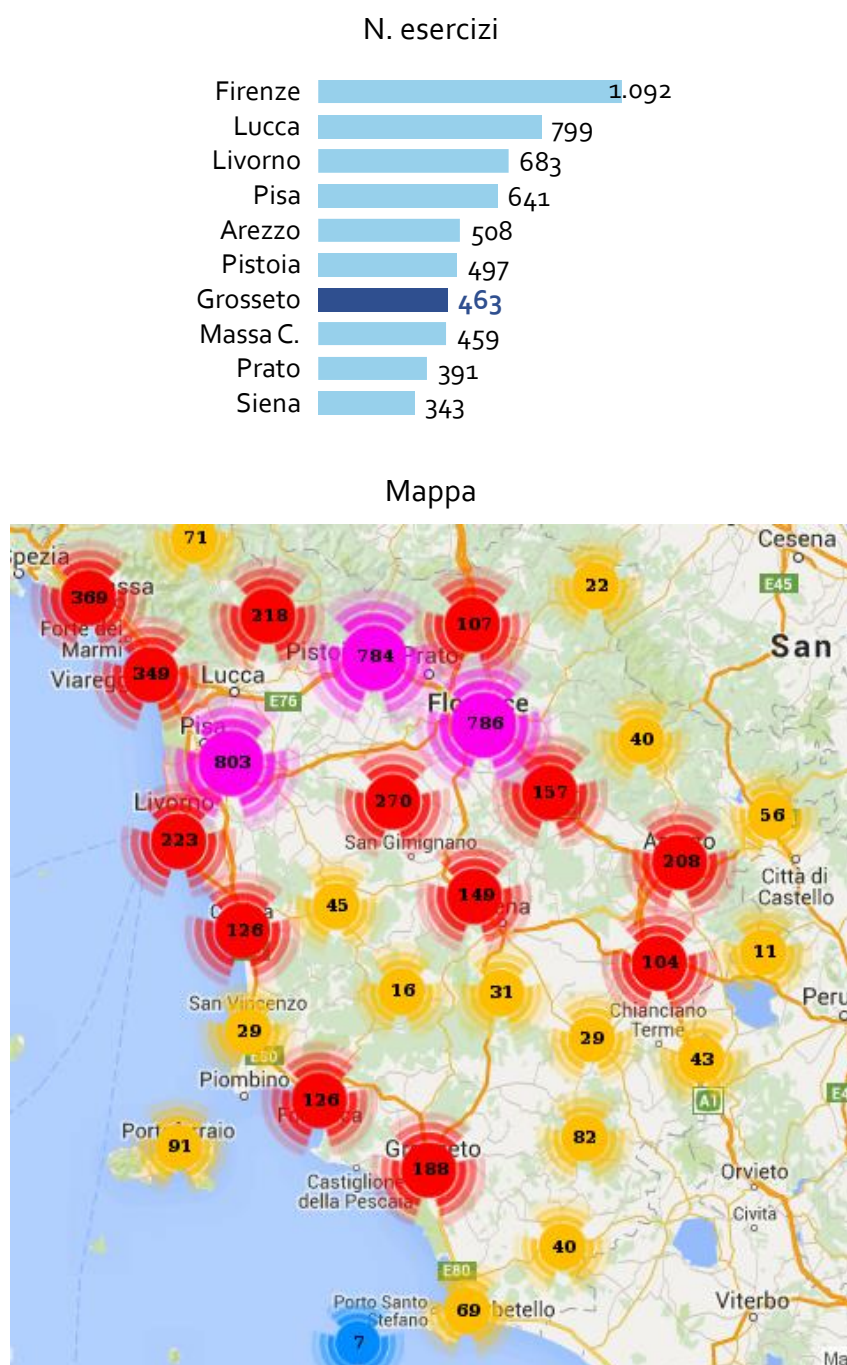
2. Newslot e Videolottery: la provincia, le zone sociosanitarie, i comuni

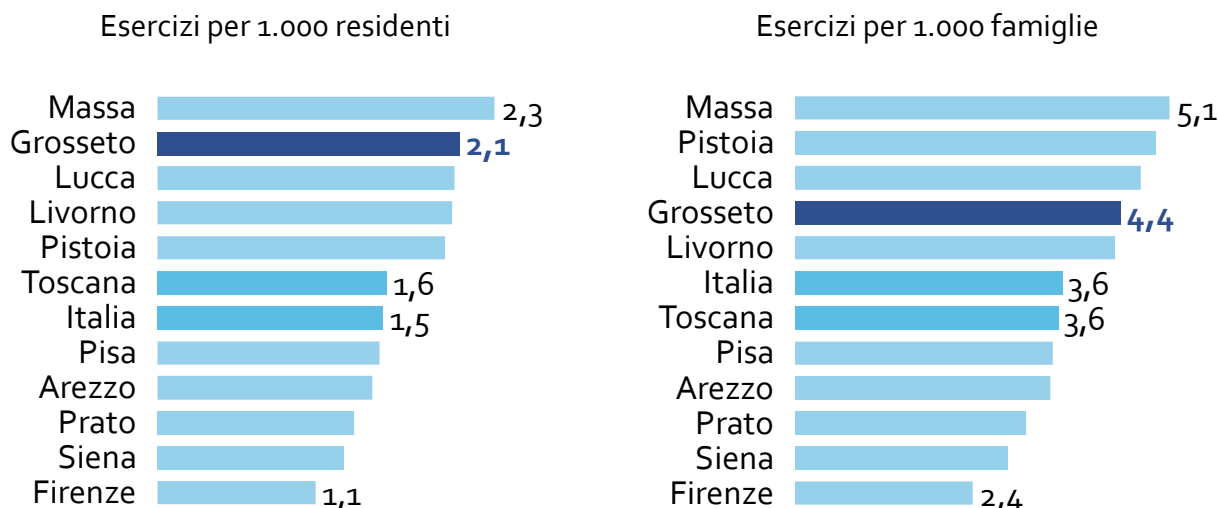
2.1. Grosseto nel panorama toscano

L'analisi dei dati mette di fonte Agenzia delle Dogane e dei Monopoli in luce che:

- ▶ al 2014 a Grosseto sono presenti **463** esercizi con newslot e videolottery;
- ▶ sono presenti **2,1 esercizi ogni 1.000 residenti** e Grosseto è la seconda provincia in Toscana per presenza di esercizi, dato superiore alla media regionale e nazionale.

Figura 6: Esercizi con newslot e videolottery in Toscana per provincia
Valori assoluti, mappa territoriale, indicatori di presenza sul territorio (2014)



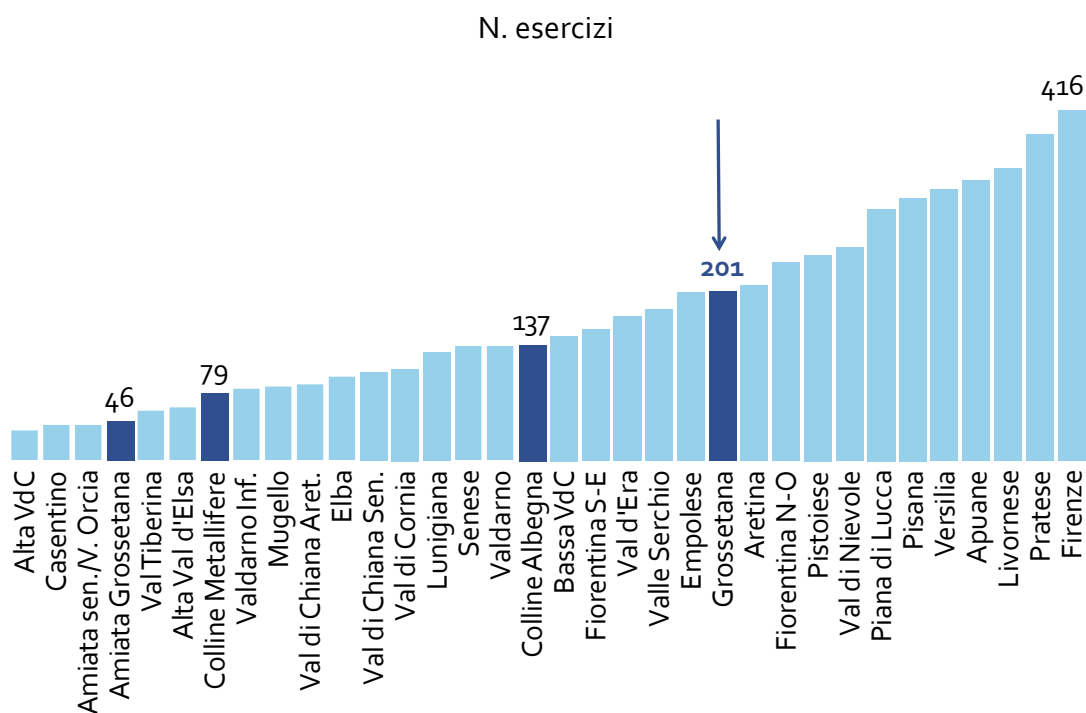


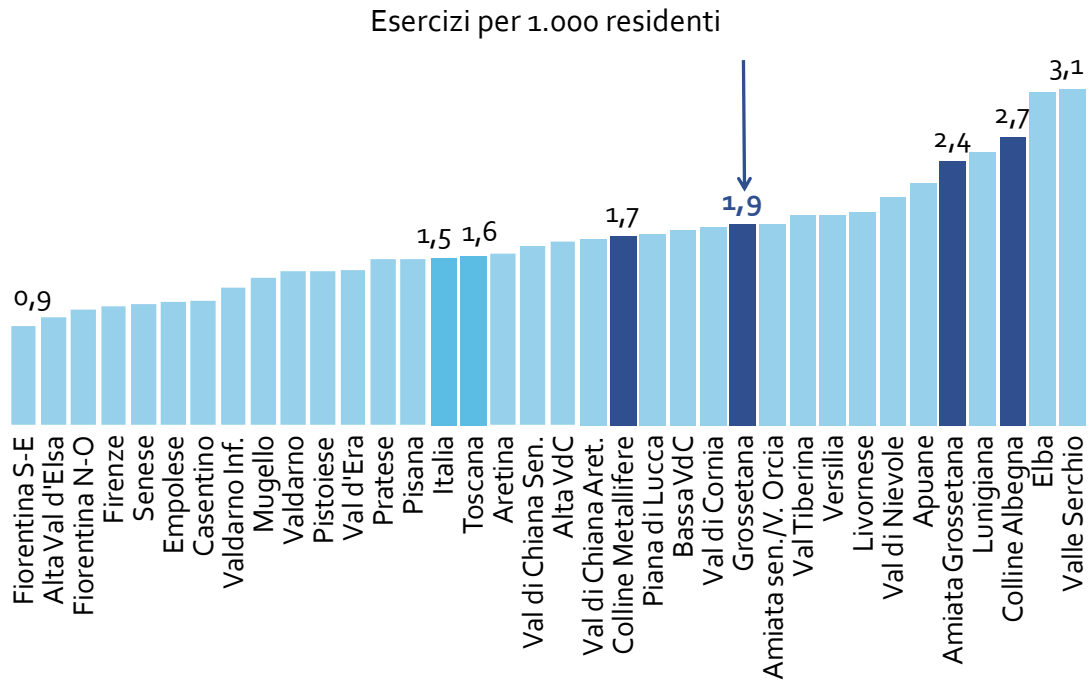
Fonte: elaborazioni su dati Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

2.2. La situazione nelle zone sociosanitarie

La principale evidenza che emerge dall'analisi zonale è che tutte le zone sociosanitarie del territorio grossetano hanno valori superiori alla media regionale e nazionale riguardo alla presenza del fenomeno: da 1,7 a 2,7 esercizi per 1.000 residenti.

Figura 6: Esercizi con newslot e videolottery in Toscana per zona sociosanitaria
Valori assoluti e indicatori di presenza sul territorio (2014)



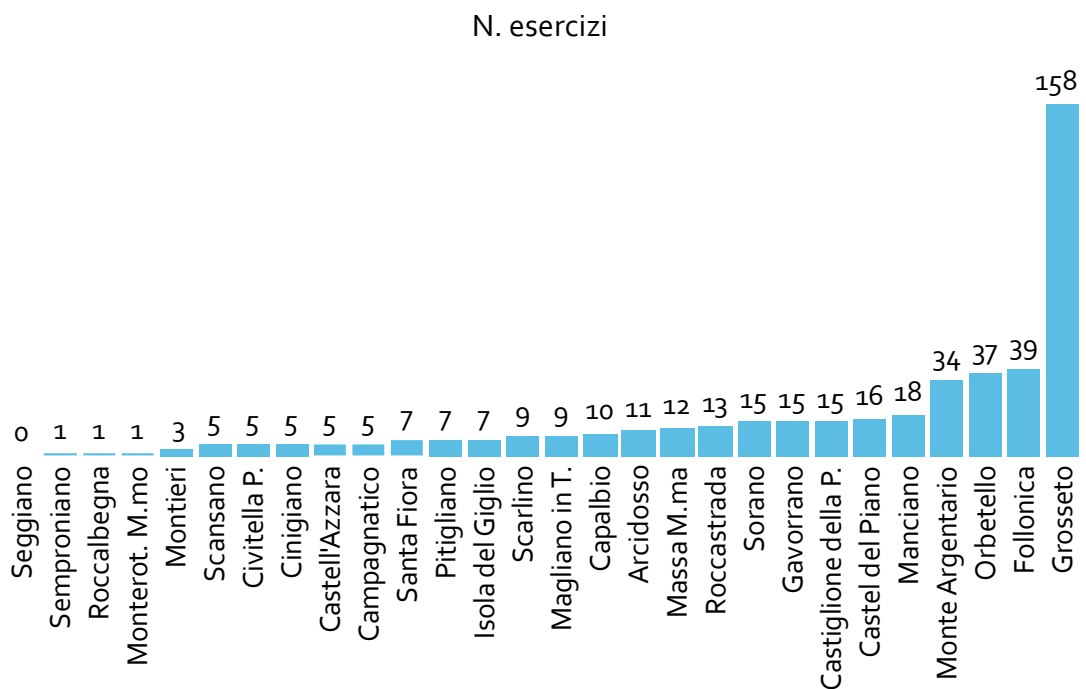


Fonte: elaborazioni su dati Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

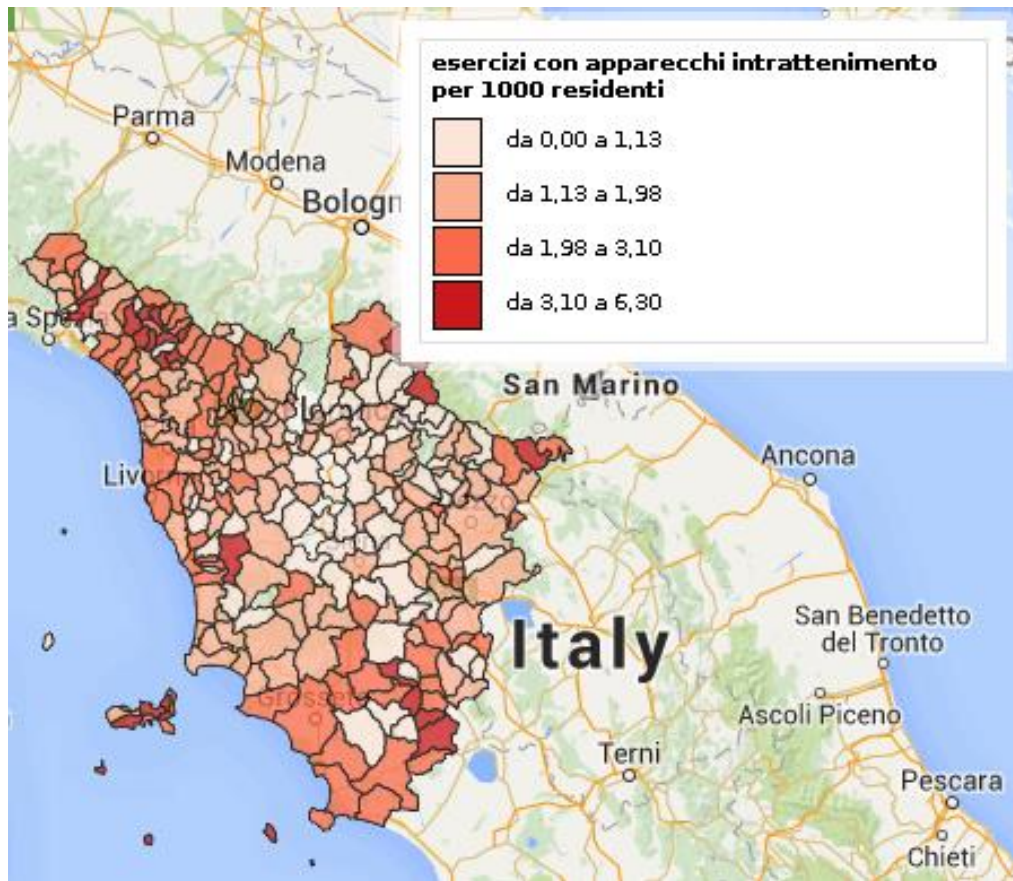
2.3. Il dettaglio comunale

Dal dettaglio comunale si nota chiaramente come il fenomeno sia numericamente più rilevante nei **centri maggiormente urbanizzati e turistici** (capoluogo, Follonica, Orbetello, Argentario) e come questi mostrino valori di presenza superiori alla media regionale e nazionale.

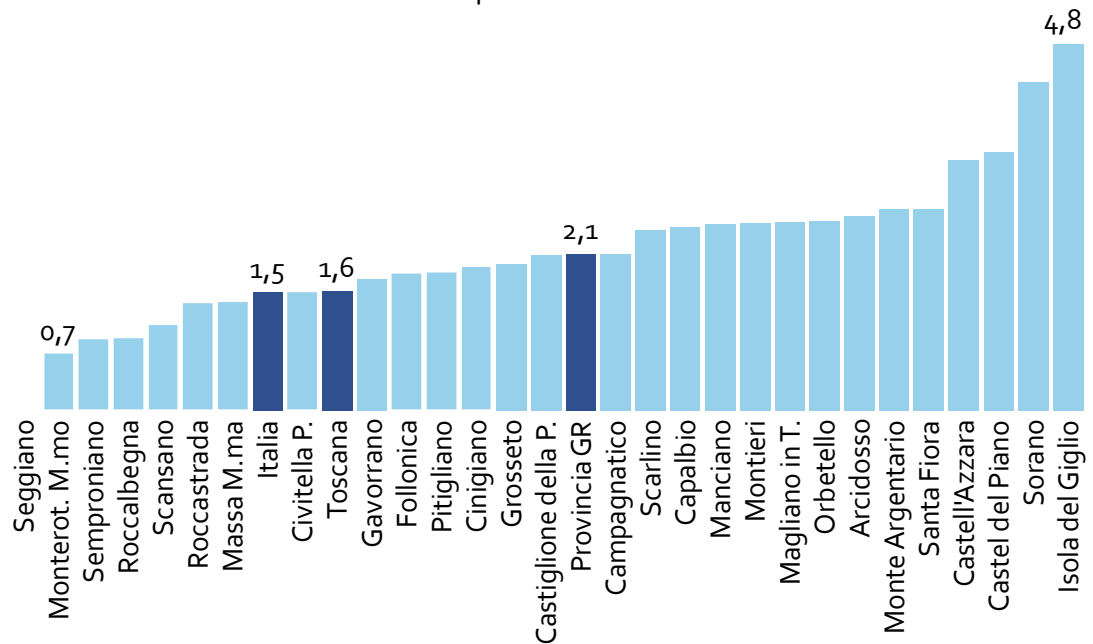
Figura 7: Esercizi con newslot e videolottery a Grosseto per comune
Valori assoluti, mappa territoriale, indicatori di presenza sul territorio (2014)



Mappa



Esercizi per 1.000 residenti



Fonte: elaborazioni su dati Agenzia delle Dogane e dei Monopoli