

EPIDEMIOLOGIA DELLE DIPENDENZE

Dai numeri alle politiche sanitarie

DATI EPIDEMIOLOGICI E GOVERNANCE DELLA SALUTE PUBBLICA

Sabrina Molinaro e Claudia Luppi

Lab. Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari
Istituto di Fisiologia Clinica
Consiglio Nazionale delle Ricerche
Crotone, 7 ottobre 2026



 **IFC** - Istituto di Fisiologia Clinica
Consiglio Nazionale delle Ricerche
Lab. Epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari

AGENDA

1

DIMENSIONE ECONOMICA DELL' AZZARDO

2

DAI NUMERI ALLE POLITICHE SANITARIE

3

IL GIOCO D'AZZARDO NELLA POPOLAZIONE GIOVANILE

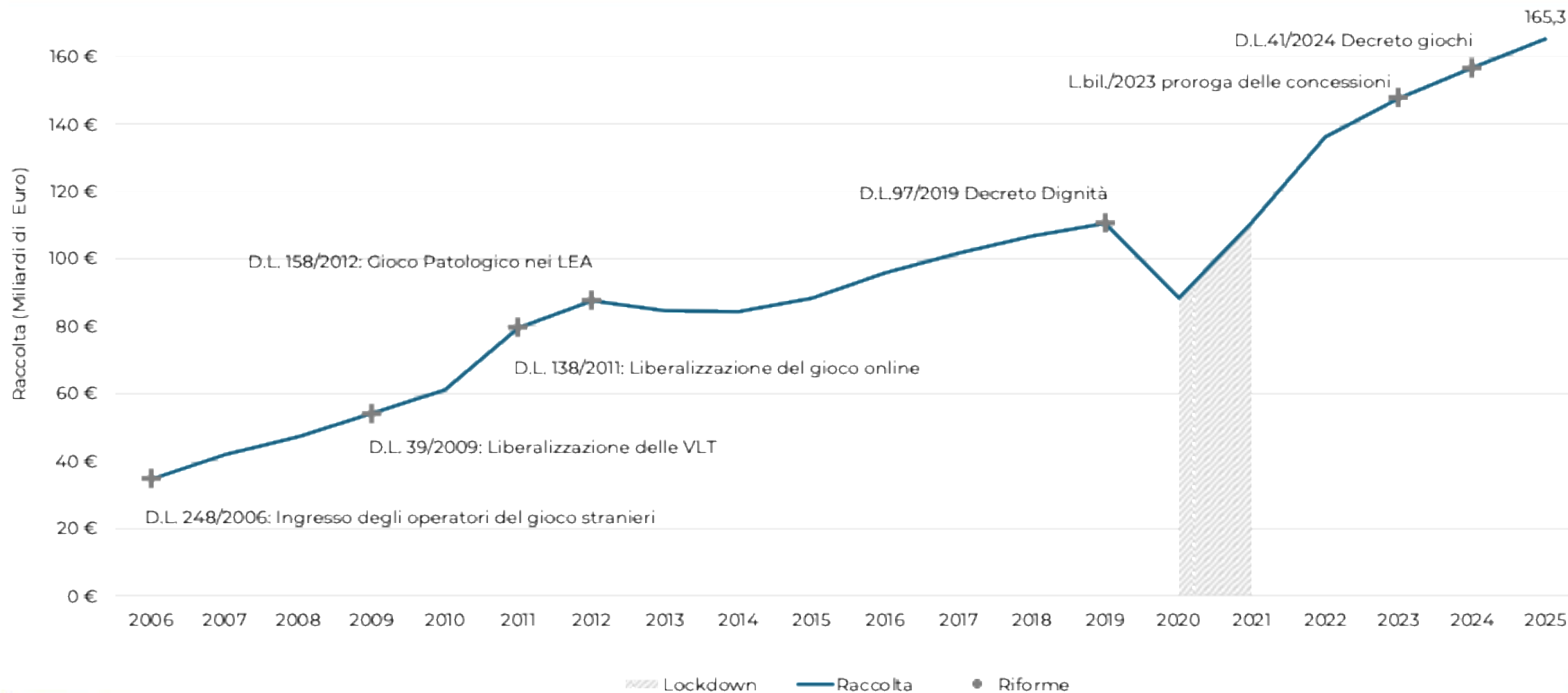
4

AGORÀ TELEMATICA

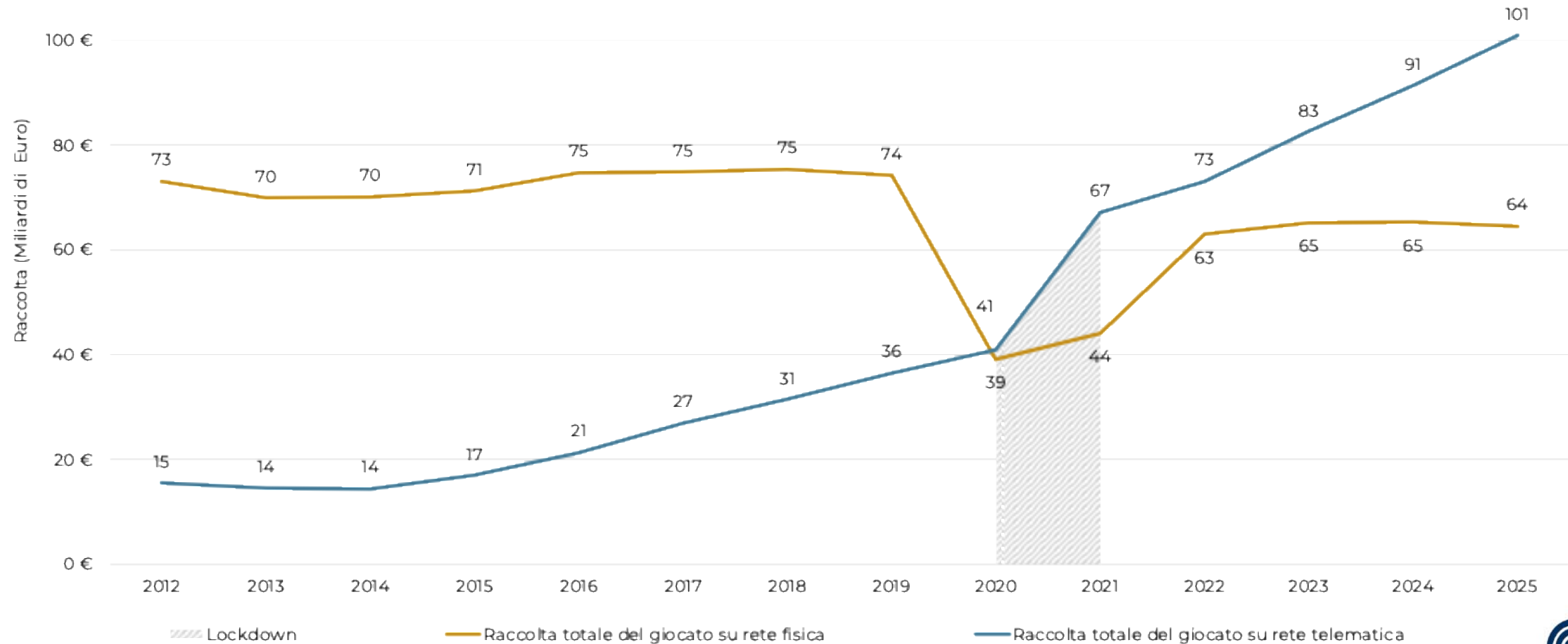


1. Dimensione economica dell'azzardo

La raccolta e le riforme in Italia

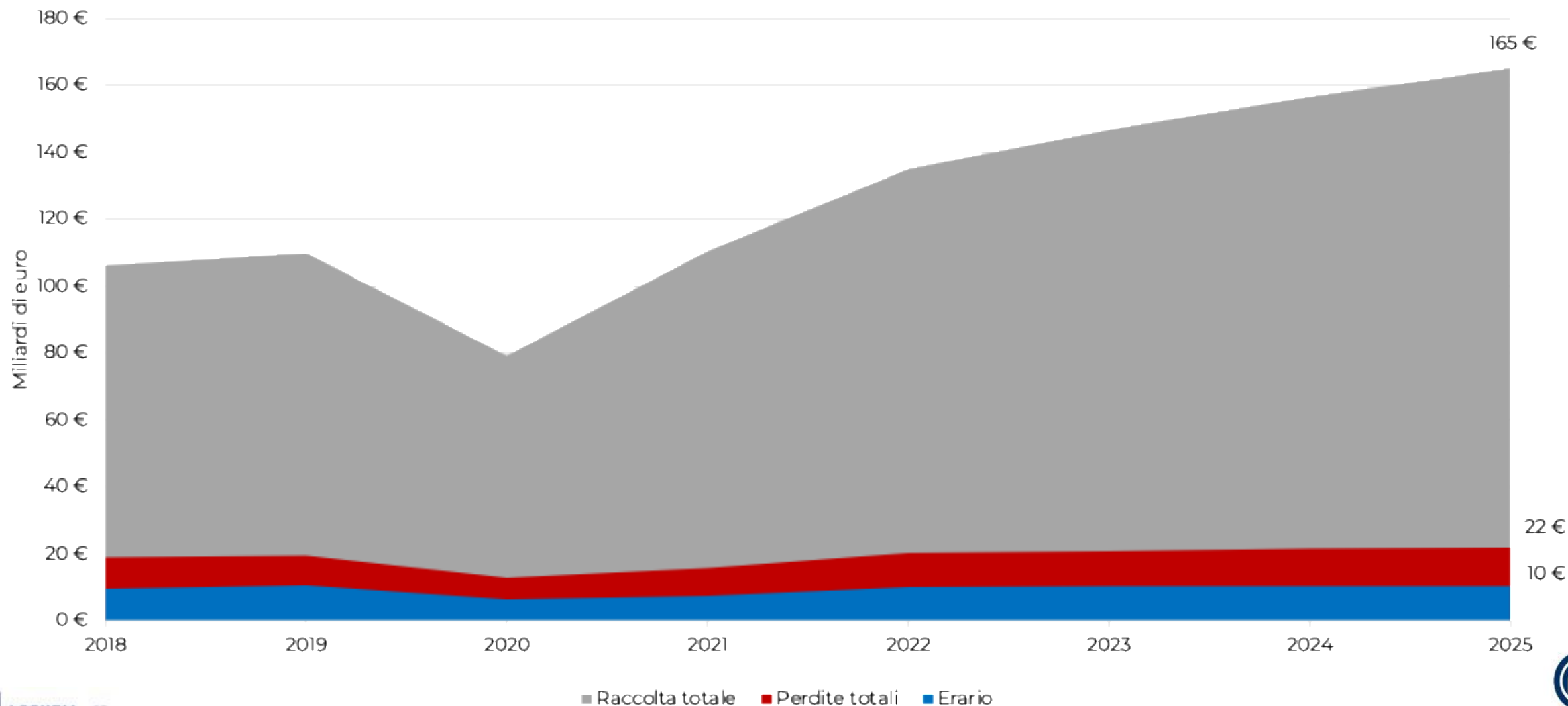


La raccolta fisica e telematica



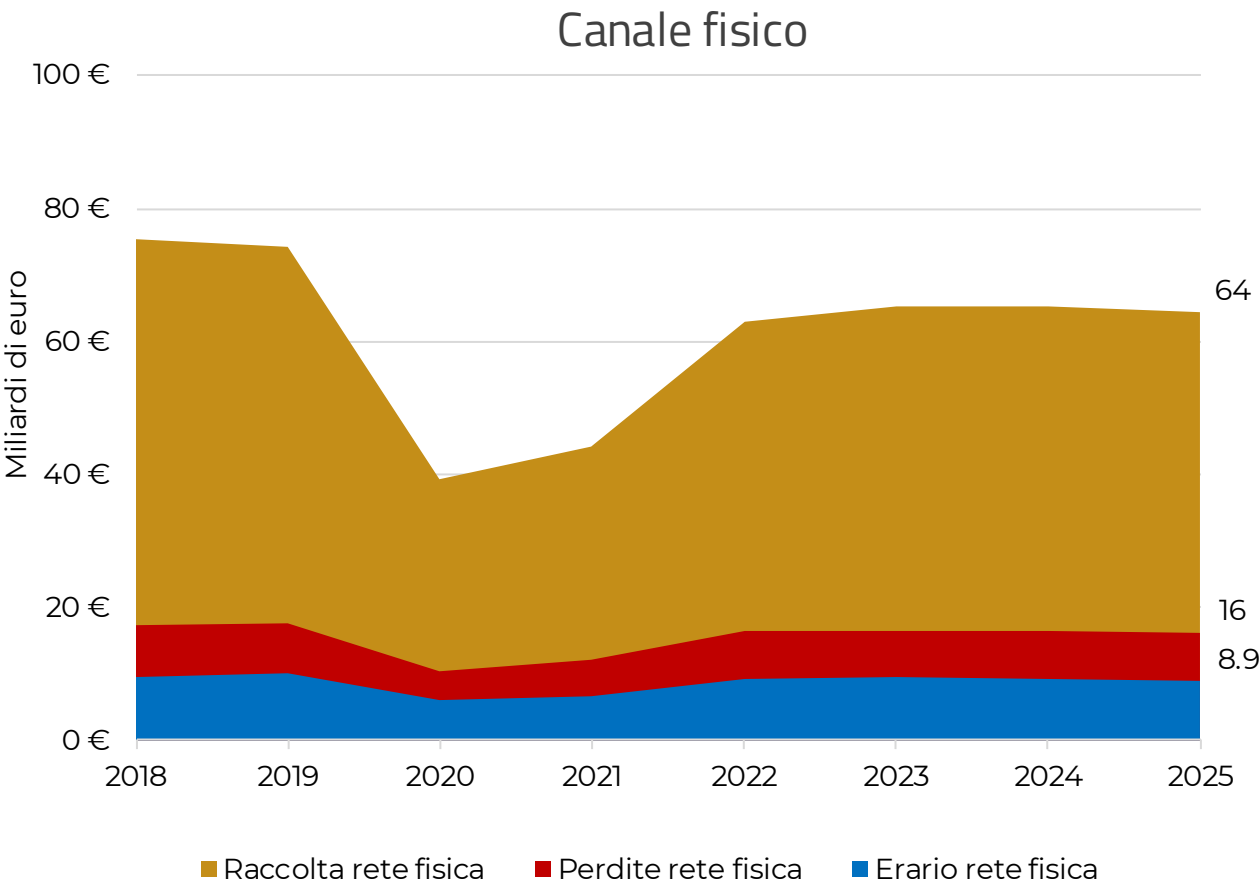
La raccolta, le perdite e gli ingressi all'erario

Nel 2025 ogni italiano ha giocato in media 2.800 euro e ha perso 370 euro

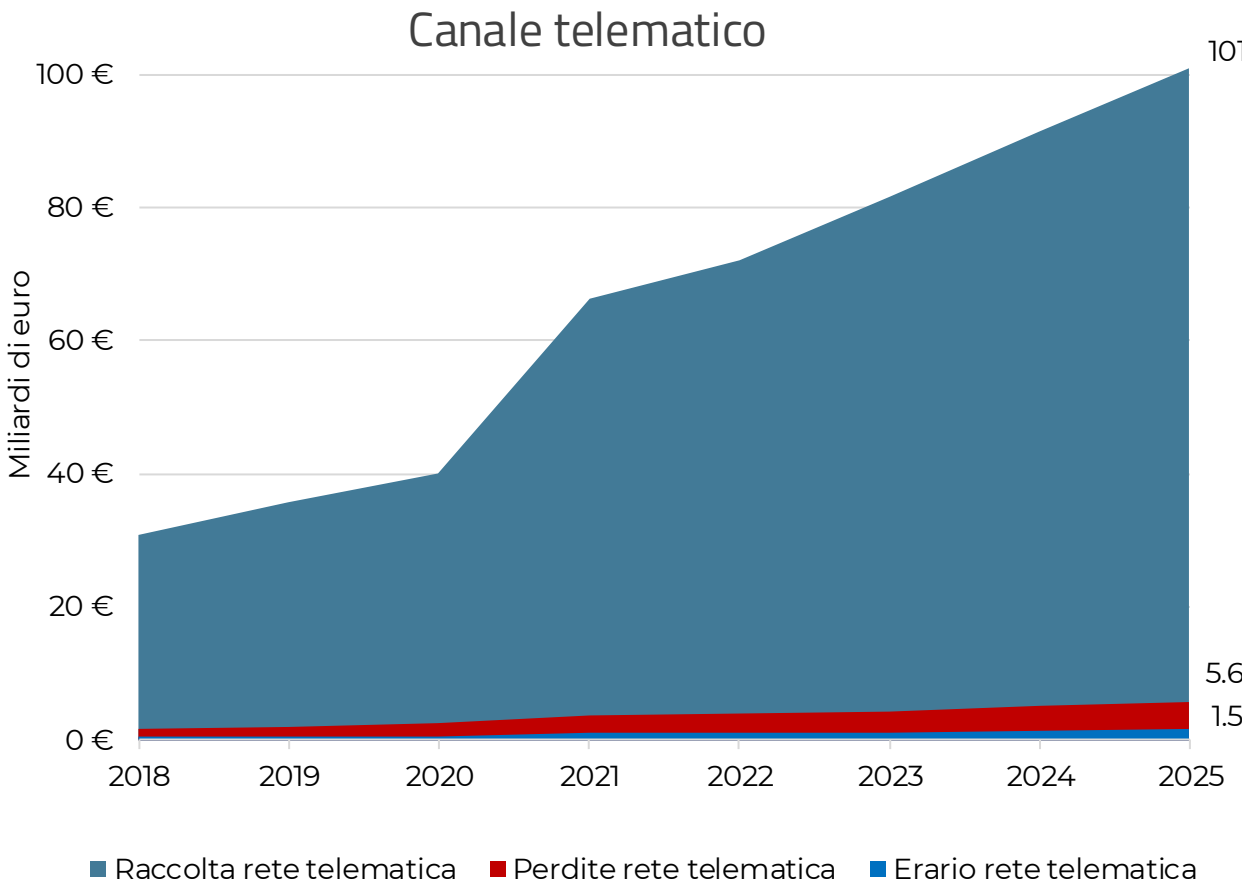




La raccolta, le perdite e gli ingressi all'erario dai canali fisico e telematico



Nel 2025 ogni italiano ha giocato in media 1.100 euro e ha perso 275 euro



Nel 2025 ogni italiano ha giocato in media 1.700 euro e ha perso 95 euro

La raccolta pro-capite da gioco su rete fisica. Anno 2025



Regione	Raccolta pro-capite del giocato su rete fisica
ABRUZZO	1.359
CAMPANIA	1.344
LOMBARDIA	1.210
MOLISE	1.119
LAZIO	1.115
PUGLIA	1.105
TOSCANA	1.097
EMILIA ROMAGNA	1.096
MARCHE	1.074
UMBRIA	1.062
VENETO	1.005
LIGURIA	989
PIEMONTE	989
FRIULI VENEZIA GIULIA	966
CALABRIA	940
SICILIA	927
SARDEGNA	896
BASILICATA	882
TRENTINO ALTO ADIGE	827
VAL D'AOSTA	460
Totale complessivo	1.093

Raccolta totale:
1,7 miliardi

Comuni con la maggiore raccolta pro-capite da gioco su rete fisica. Anno 2025



Comune	Raccolta fisica	Procapite fisico
ANDALO VALTELLINO	10.892.475	18.139
SCURCOLA MARSICANA	39.962.087	14.881
CARESANABLOT	14.550.314	13.108
COLONNELLA	40.707.561	10.949
CASTAGNITO	24.943.912	10.945
CARPIANO	44.511.264	10.779
BOSNASCO	6.336.644	10.058
VERTEMATE CON MINOPRIO	40.749.555	9.715
DORMELLETO	22.802.634	8.992
BIANZONE	10.933.200	8.708

In oltre **70mila** comuni italiani, nel 2025, la raccolta da gioco su rete fisica è stata pari a zero

Confronto tra i comuni con la maggior raccolta pro-capite e quelli con raccolta complessiva da gioco su rete fisica. Anno 2025

Comune	Raccolta fisica	Procapite fisico
ANDALO VALTELLINO	10.892.475	18.139
SCURCOLA MARSICANA	39.962.087	14.881
CARESANABLOT	14.550.314	13.108
COLONNELLA	40.707.561	10.949
CASTAGNITO	24.943.912	10.945
CARPIANO	44.511.264	10.779
BOSNASCO	6.336.644	10.058
VERTEMATE CON MINOPRIO	40.749.555	9.715
DORMELLETO	22.802.634	8.992
BIANZONE	10.933.200	8.708

Comune	Raccolta fisica	Procapite fisico
ROMA	3.205.958.490	3.106
MILANO	1.777.367.517	2.962
NAPOLI	1.297.274.876	4.024
TORINO	943.145.289	2.614
PALERMO	783.787.559	4.013
PRATO	604.876.530	4.457
GENOVA	578.857.769	2.425
BOLOGNA	450.404.065	2.629
BARI	430.221.300	3.350
FIRENZE	400.087.547	2.386

La raccolta pro-capite da gioco online. Anno 2025



Regione	Raccolta pro-capite del giocato su rete telematica
CAMPANIA	2526
SICILIA	2471
CALABRIA	2433
MOLISE	2280
ABRUZZO	2195
BASILICATA	2180
PUGLIA	2104
LAZIO	1941
SARDEGNA	1898
MARCHE	1630
LIGURIA	1590
VAL D'AOSTA	1407
LOMBARDIA	1377
TOSCANA	1358
PIEMONTE	1335
EMILIA ROMAGNA	1282
UMBRIA	1275
FRIULI VENEZIA GIULIA	1065
TRENTINO ALTO ADIGE	955
VENETO	921
Totale complessivo	1.700

Raccolta totale:
14 miliardi

Comuni la maggiore raccolta pro-capite da gioco su rete telematica. Anno 2025



Comune	Raccolta telematica	Procapite telematico
BAIA E LATINA	149.495.604	75.560
QUAGLIUZZO	9.224.475	28.209
CALCATA	23.698.310	26.244
ISOLE TREMITI	12.064.170	25.239
STAITI	3.124.019	19.225
POLAVENO	42.100.358	16.726
FRANCAVILLA IN SINNI	61.397.202	16.006
MAGOMADAS	7.629.182	12.811
COLMURANO	14.102.292	12.574
RIONERO SANNITICO	11.511.902	12.143

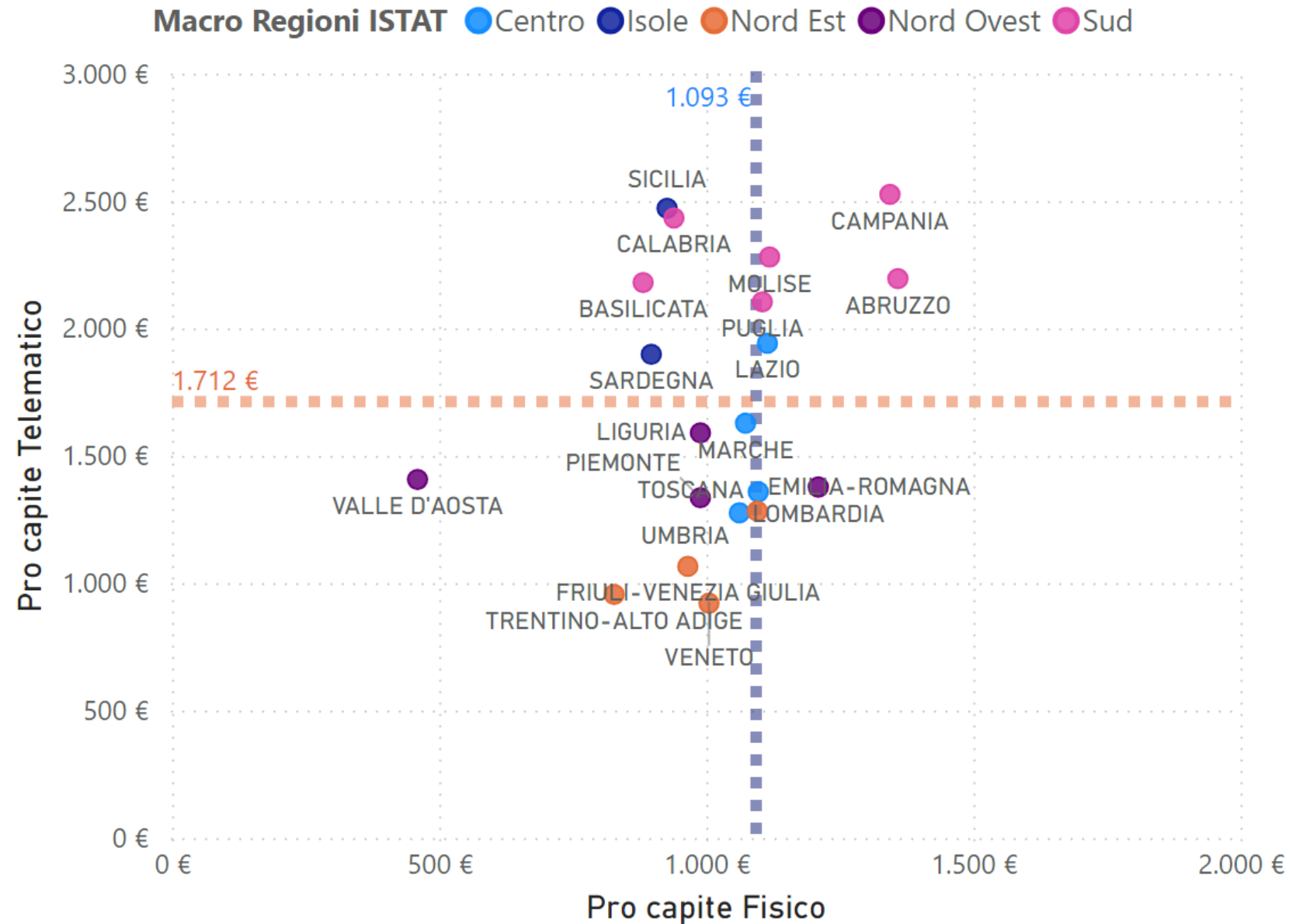
In poco più di **26mila** comuni italiani, nel 2025, la raccolta da gioco su rete telematica è stata pari a zero

Confronto tra i comuni con la maggior raccolta pro-capite e quelli con raccolta complessiva da gioco su rete telematica. Anno 2025

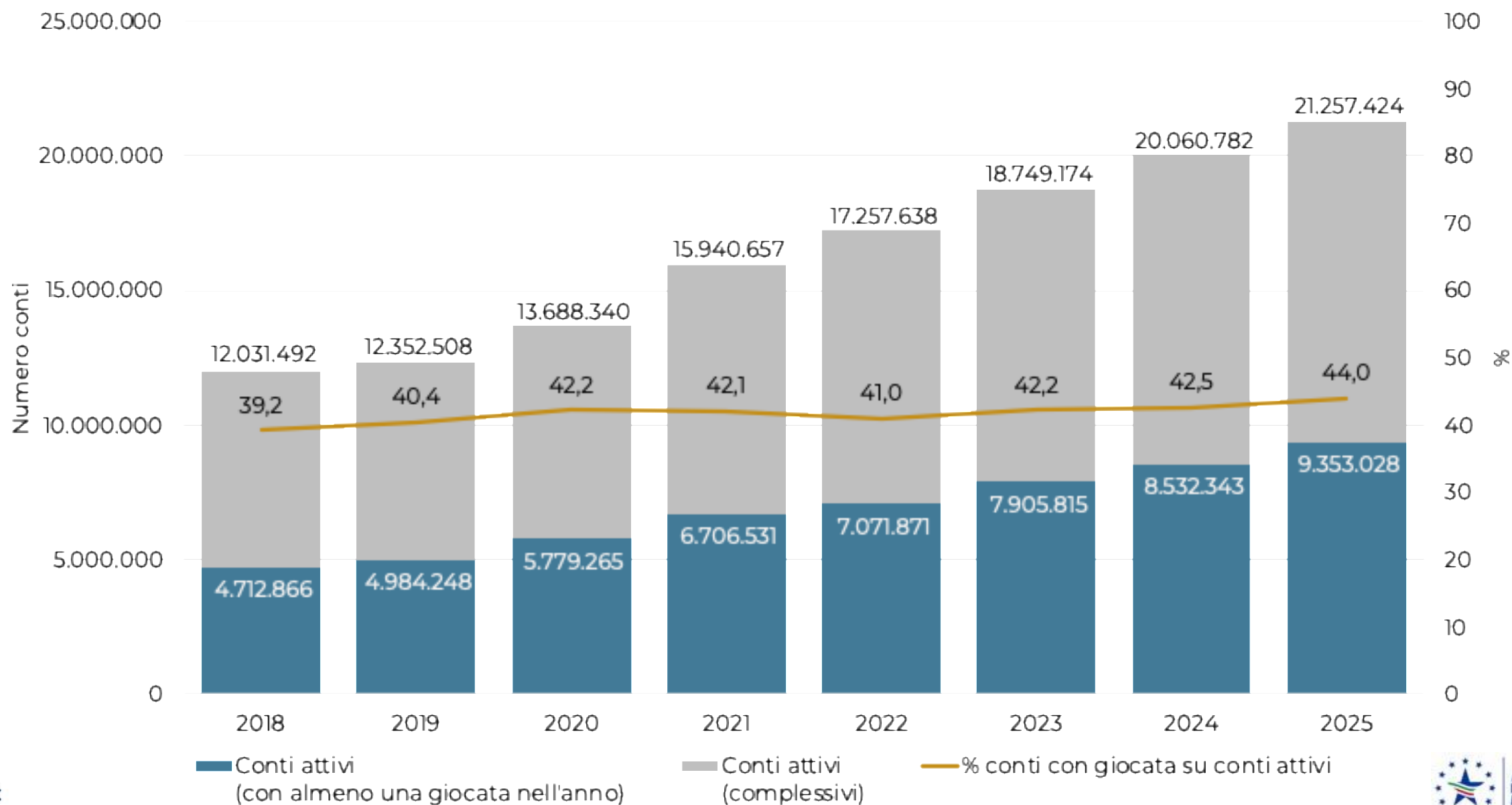
Comune	Raccolta telematica	Procapite telematico
BAIA E LATINA	149.495.604	75.560
QUAGLIUZZO	9.224.475	28.209
CALCATA	23.698.310	26.244
ISOLE TREMITI	12.064.170	25.239
STAITI	3.124.019	19.225
POLAVENO	42.100.358	16.726
FRANCAVILLA IN SINNI	61.397.202	16.006
MAGOMADAS	7.629.182	12.811
COLMURANO	14.102.292	12.574
RIONERO SANNITICO	11.511.902	12.143

Comune	Raccolta telematica	Procapite telematico
ROMA	5.322.282.460	1.167
NAPOLI	2.350.627.460	1.431
MILANO	2.264.757.414	1.303
PALERMO	1.728.830.881	1.252
TORINO	1.295.003.442	1.102
CATANIA	854.797.255	1.331
GENOVA	791.358.210	1.024
MESSINA	685.078.449	1.023
BARI	627.940.287	1.362
BOLOGNA	577.638.787	1.152

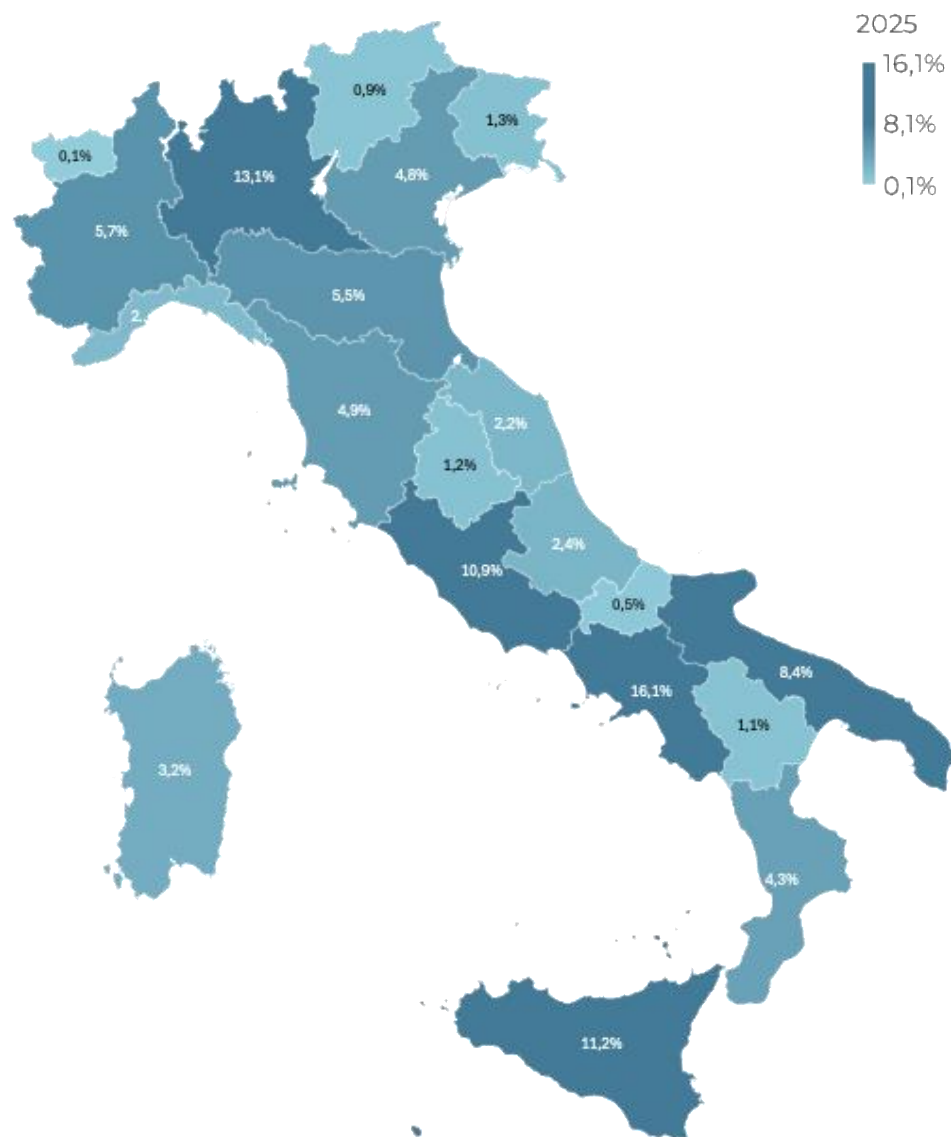
Le regioni nei quadranti dell'azzardo italiano. Anno 2025



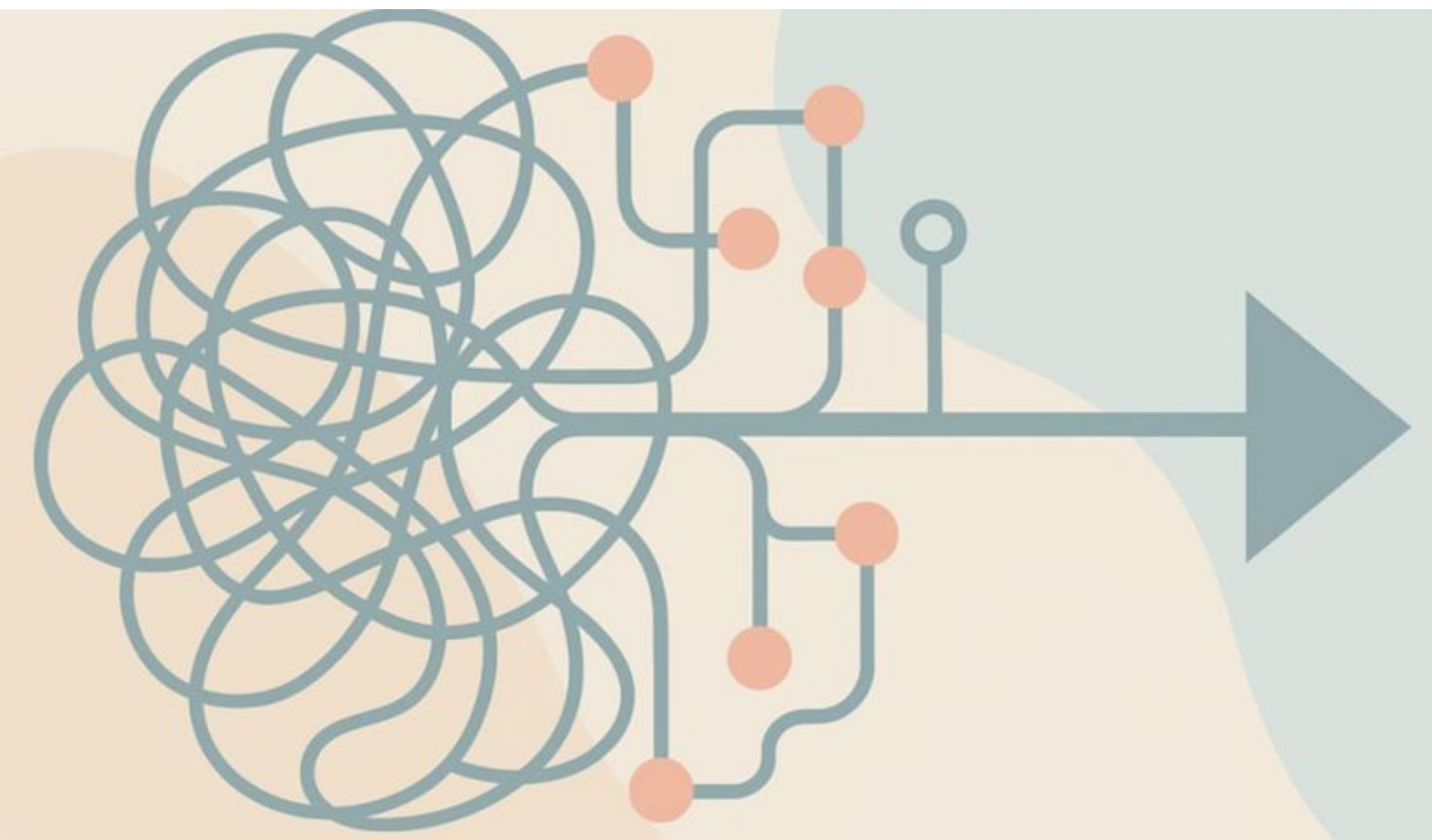
Gioco d'azzardo telematico: andamento temporale dei conti di gioco attivi e giocatori



Numerosità, tasso e distribuzione percentuale dei conti di gioco con almeno una giocata nel 2025

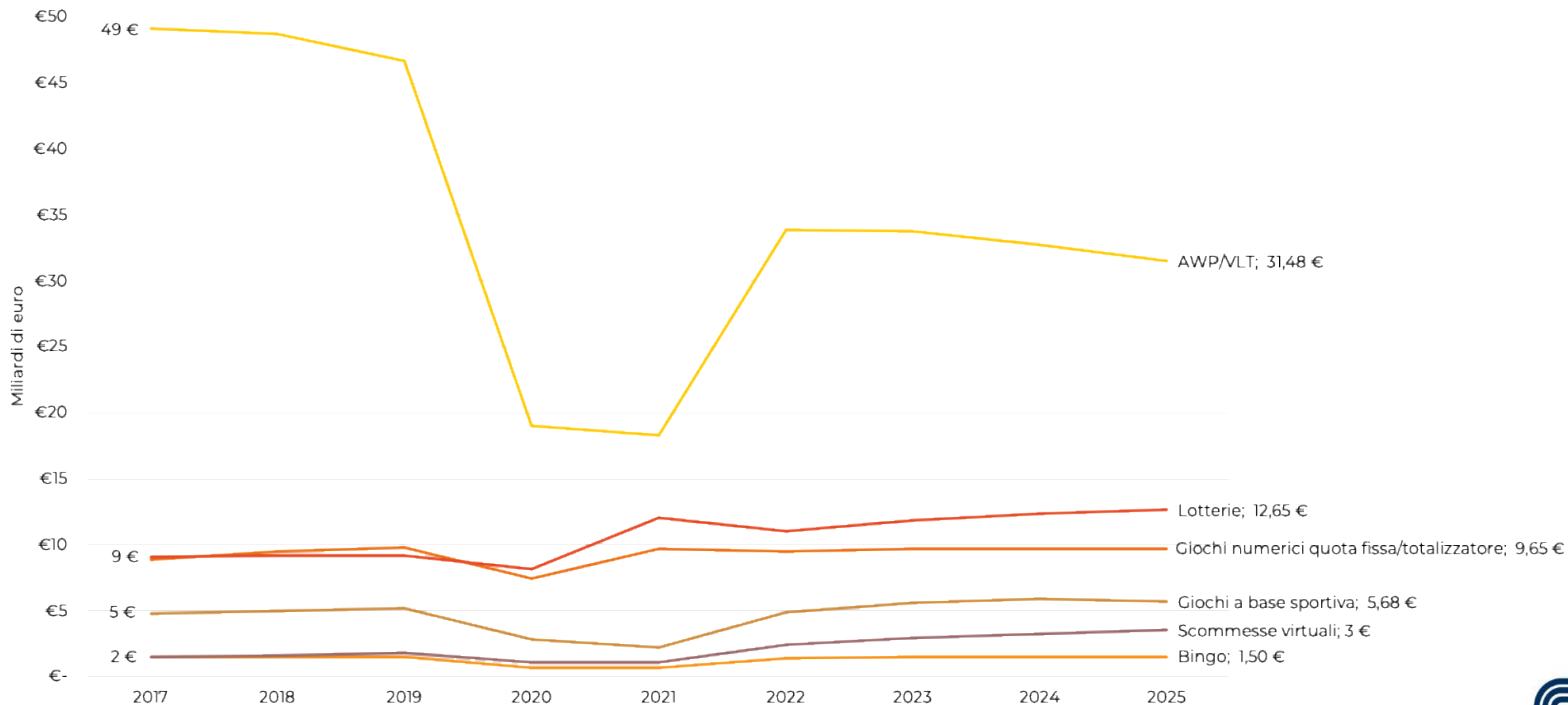


Regione	Numero conti di gioco con almeno una giocata nel 2025	Numero di conti ogni 100 residenti
CAMPANIA	1.502.162	27,0
CALABRIA	403.525	22,1
SICILIA	1.050.344	22,0
PUGLIA	790.292	20,4
BASILICATA	103.477	19,6
SARDEGNA	296.262	19,0
LAZIO	1.018.836	17,8
ABRUZZO	225.253	17,8
MOLISE	48.617	16,9
MARCHE	205.707	13,9
UMBRIA	112.918	13,3
PIEMONTE	531.398	12,5
TOSCANA	453.941	12,4
LIGURIA	184.211	12,2
LOMBARDIA	1.224.823	12,2
EMILIA ROMAGNA	518.084	11,6
VALLE D'AOSTA	13.213	10,8
FRIULI VENEZIA GIULIA	120.616	10,1
VENETO	450.852	9,3
TRENTINO ALTO ADIGE	86.195	7,9
STATO ESTERO	12.302	
Totale complessivo	9.353.028	15,9

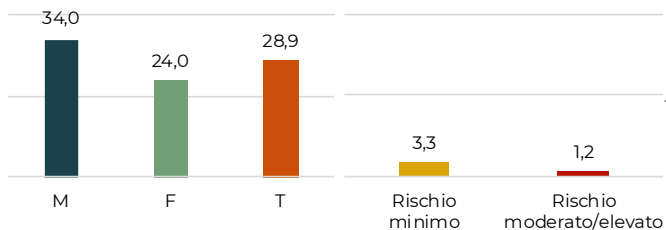


2. Dai numeri alle politiche sanitarie

L'evoluzione dei giochi sul canale fisico

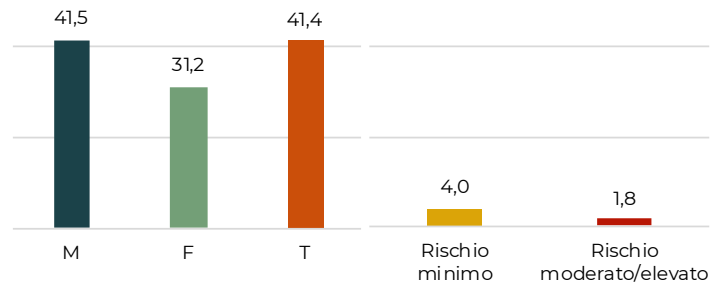


Azzardo nell'anno e problematico in 7 Regioni



Piemonte 2022

Emilia Romagna 2020



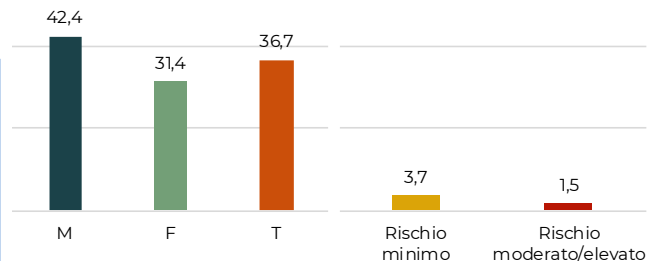
IPSAD

Italian Population Survey
on Alcohol and other Drugs

**Giocatori nell'anno:
43%**

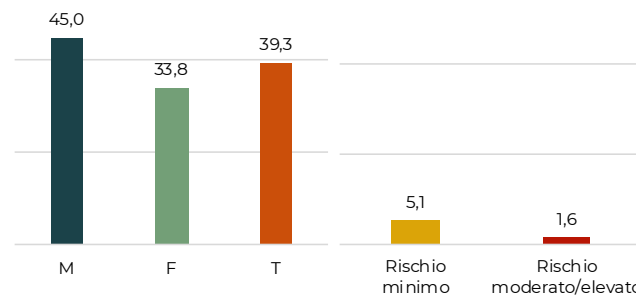
**Giocatori a basso
rischio:
3,9%**

**Giocatori a rischio
moderato/severo:
1,7%**

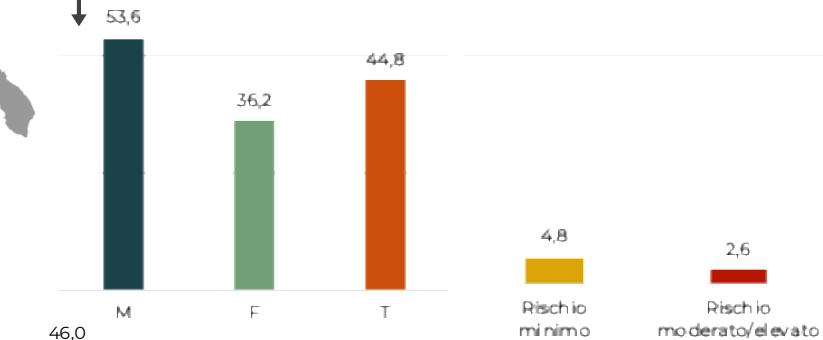


Toscana 2023

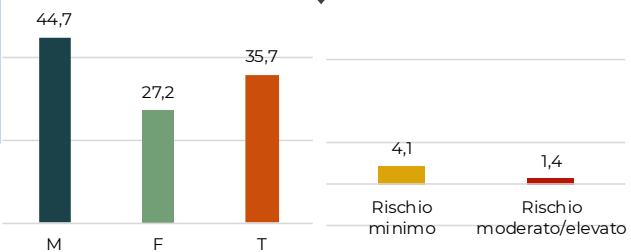
Marche 2024



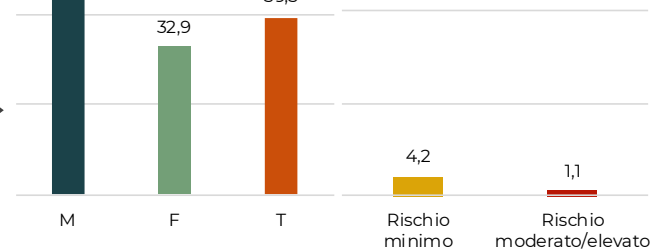
Abruzzo 2024



Sardegna 2021



Umbria 2024



GAPS

Gambling Adult Population Survey

Progetto GAPS concluso



Nuovo progetto GAPS avviato



Nuovo progetto GAPS in valutazione



CNR - IFC

L'efficacia delle politiche in Regione Piemonte



Evidence-based public health policy and practice

From policy to practice: assessing the impact of electronic gambling machines regulations on harmful gambling behaviour

Elisa Benedetti ¹, Alessio Lachi ², Gabriele Lombardi ³, Sabrina Molinaro ⁴



Lo studio analizza l'impatto delle politiche restrittive sugli orari delle slot machine in Piemonte e, grazie a un disegno difference-in-difference su dati 2018-2022, dimostra che una **sospensione giornaliera di almeno 11 ore** è in grado di **ridurre** significativamente la diffusione dei **comportamenti di gioco problematico, senza causare un travaso** dei giocatori verso zone confinanti senza restrizioni o verso il gioco online. Ciò non sembra altrettanto vero per i limiti di localizzazione degli apparecchi da gioco.

Contesto istituzionale: la Legge Regionale 9/2016 Regione Piemonte

ASSUNTO PRIMARIO:

- 1) Gli apparecchi da gioco sono **una delle più dannose** forme di gioco d'azzardo
- 2) Limitare **disponibilità e accessibilità** risulta efficace nel **ridurre il gioco problematico**.

▪ LIMITI GEOGRAFICI:

Apparecchi limitati vicino a scuole, bancomat, chiese, ospedali, etc.

▪ RESTRIZIONI TEMPORALI:

Ai Comuni è richiesto un tempo minimo di spegnimento degli apparecchi (≥ 3 h/giorno).

DIVIETO DI PUBBLICITÀ DEGLI APPARECCHI

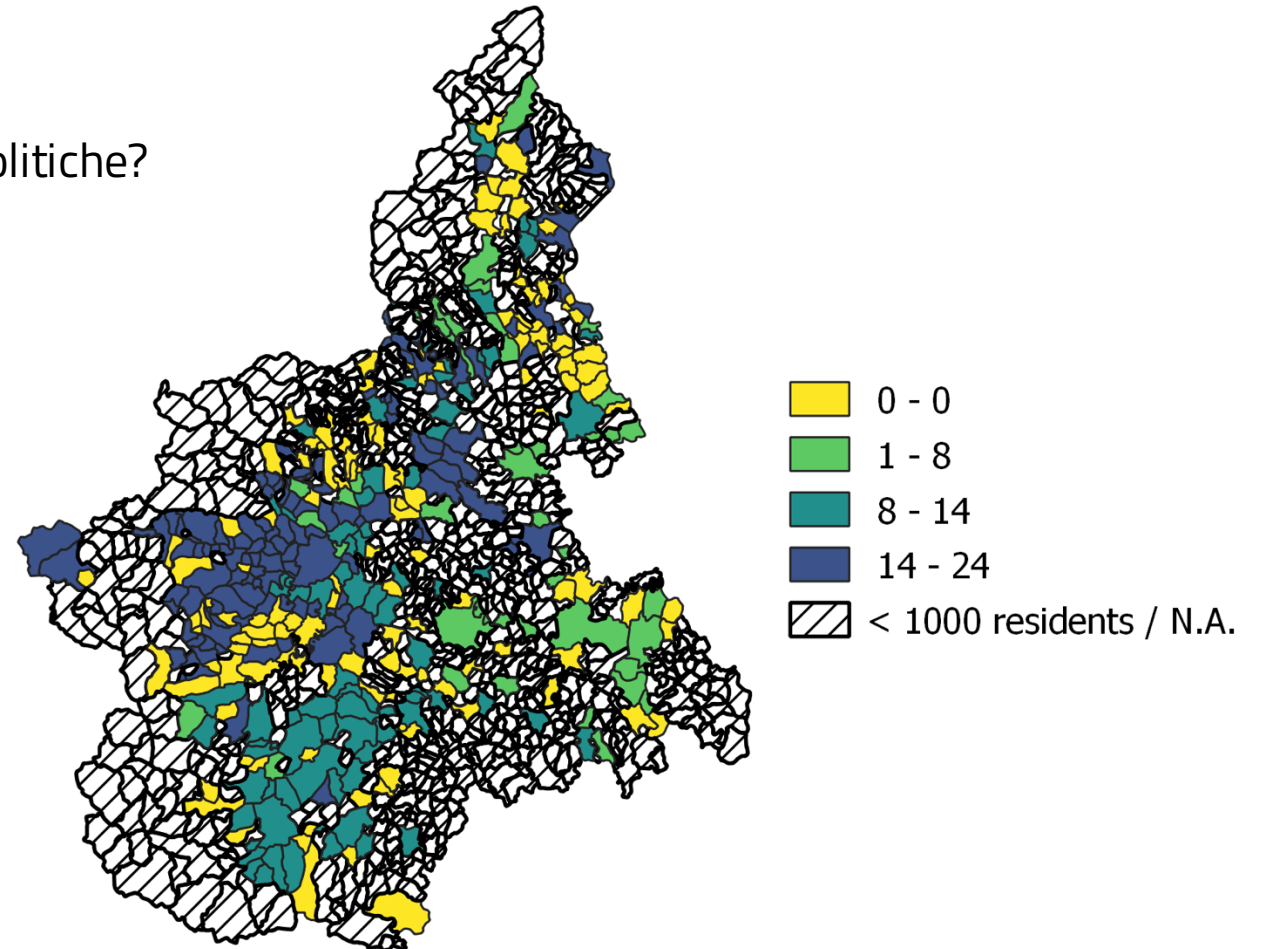
Forti critiche da parte del **Governo centrale** e dell' **industria del gioco** ipotizzavano che questo avrebbe spinto i giocatori:

- nelle **regioni vicine** con minori restrizioni
- a passare al **gioco online**

Indebolendo in questo modo l'efficacia della Legge

Research questions

1. Limitare gli orari di funzionamento degli apparecchi riduce il gioco d'azzardo problematico?
2. Ridurre il numero di apparecchi riduce i danni?
3. Gli effetti di sostituzione minano l'impatto sulle politiche?
(Gioco d'azzardo online - Mobilità transregionale)



Metodologia

FONTI DEI DATI

- Indagine municipale (attuazione e caratteristiche)
- GAPS - Indagine sulla popolazione adulta sul gioco d'azzardo (2018, 2022 = 7.413 casi)
- ADM - Registro nazionale dell'Agenzia dei Monopoli

N = 1.727 giocatori d'azzardo provenienti da 80 comuni ($\approx$ 75% trattati)

OUTCOME: Indice di gravità del gioco d'azzardo problematico (Canadian Problem Gambling Index - CPGI)

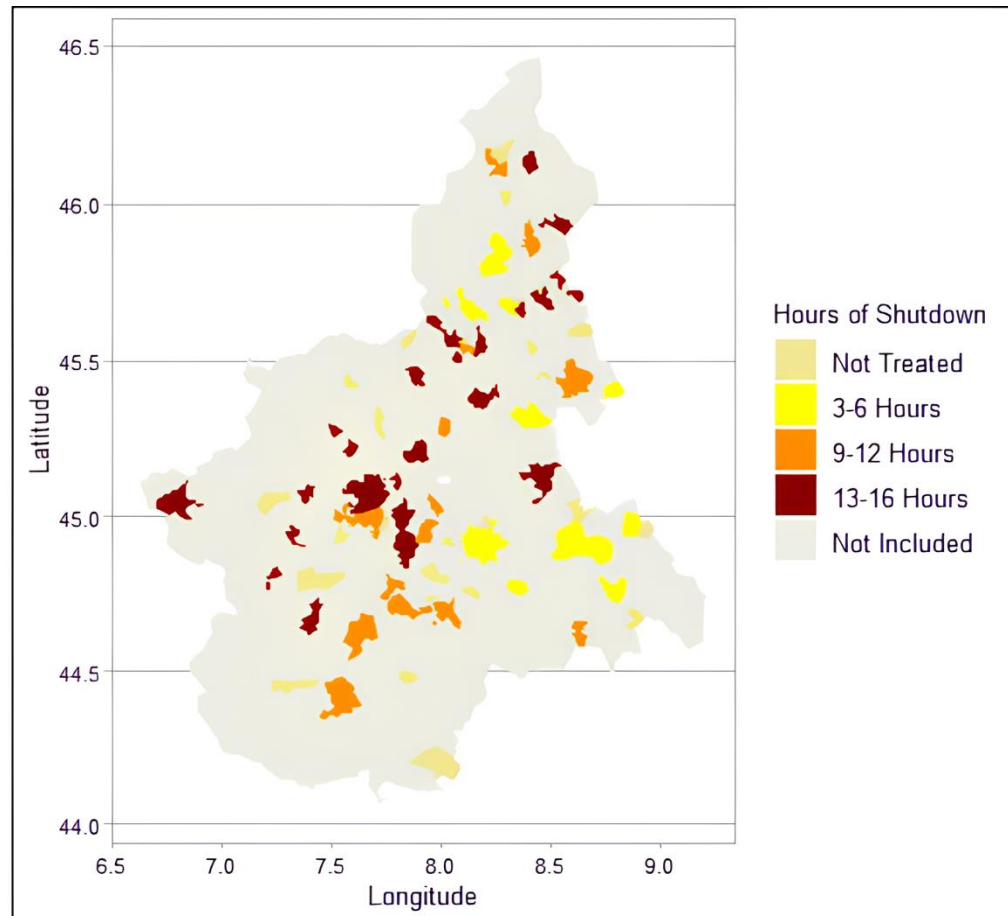
COVARIATE: età; sesso; stato occupazionale; reddito; figli; gioco d'azzardo online nell'anno; città confinanti; numero apparecchi

METODO: Differenza nelle differenze (DID) con stima doppiamente robusta (differenza nel cambiamento degli esiti nel tempo tra gruppi trattati e non trattati)

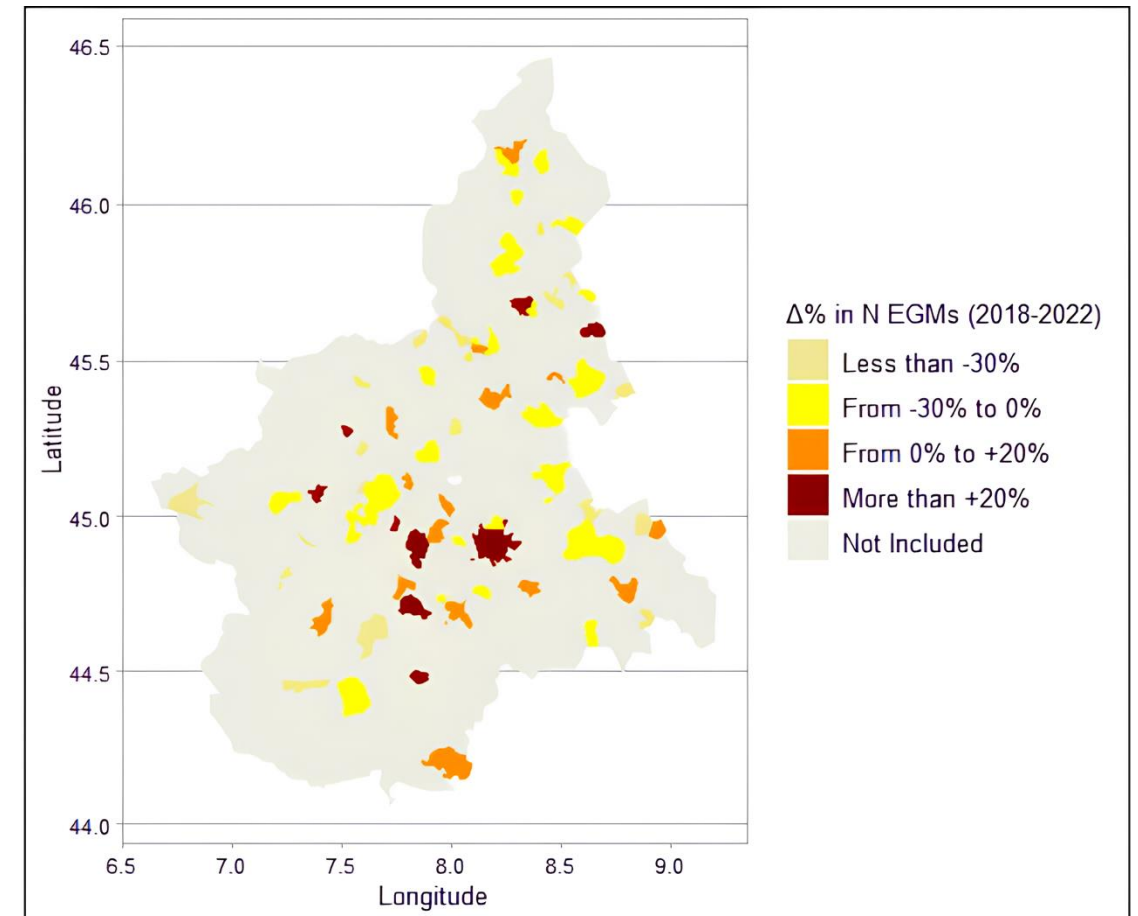
VARIABILE: Durata di spegnimento degli apparecchi

Risultati (1/2)

Ore di spegnimento degli apparecchi



Variazione N. apparecchi 2018-2022



Risultati (2/2)

1. LIMITARE GLI ORARI DI FUNZIONAMENTO DEGLI APPARECCHI RIDUCE IL GIOCO D'AZZARDO PROBLEMatico?

- Solo le sospensioni **≥ 11 h/giorno** hanno ridotto significativamente il gioco d'azzardo problematico. Sospensioni ridotte (<11h): nessun effetto significativo.
- **Sospensioni più lunghe → impatti più forti.**
- **Soggetti a maggior rischio:** uomini, bassi livelli di istruzione, giocatori d'azzardo online.

2. RIDURRE IL NUMERO DEGLI APPARECCHI RIDUCE IL GIOCO D'AZZARDO PROBLEMatico?

- Il solo ridurre da solo il numero di apparecchi **non ha avuto effetti significativi.**

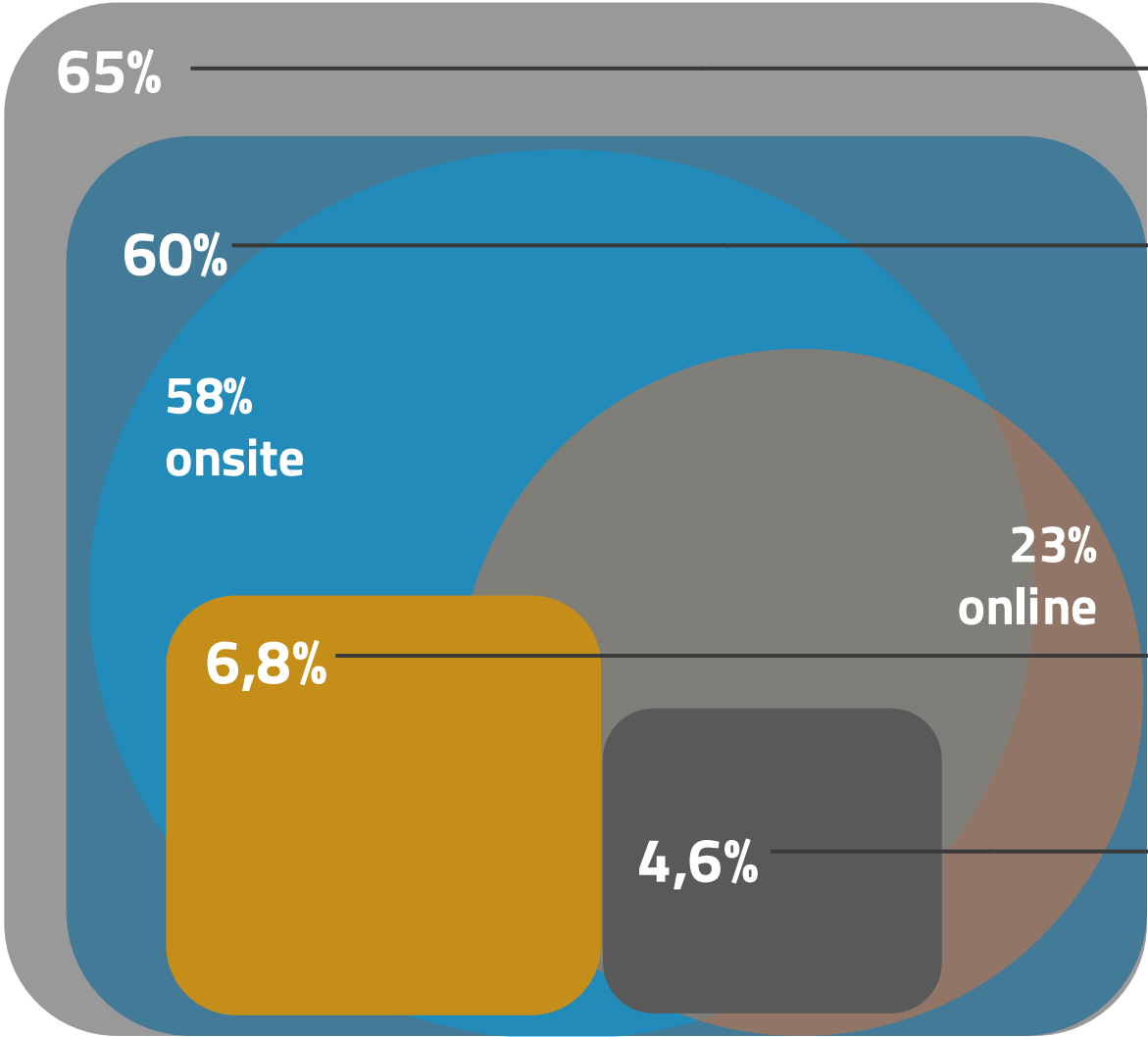
3. GLI «EFFETTI SOSTITUTIVI» MINANO L'IMPATTO DELLA NORMATIVA?

- Non si rilevano prove di sostituzione con il gioco d'azzardo online.
- È **efficace tra i giocatori d'azzardo online.**
- Non si evidenziano spostamenti verso le regioni limitrofe.
- L'effetto della normativa è rimasto solido anche nei comuni di confine.



3. Il gioco d'azzardo nella popolazione giovanile

Giocatori d'azzardo e profili di rischio



Nella vita

Quasi **1 milione e 600mila** studenti hanno giocato d'azzardo

Nell'ultimo anno

Quasi **1 milione e 500mila** studenti hanno giocato d'azzardo

1 milione e 400mila onsite, 570mila online

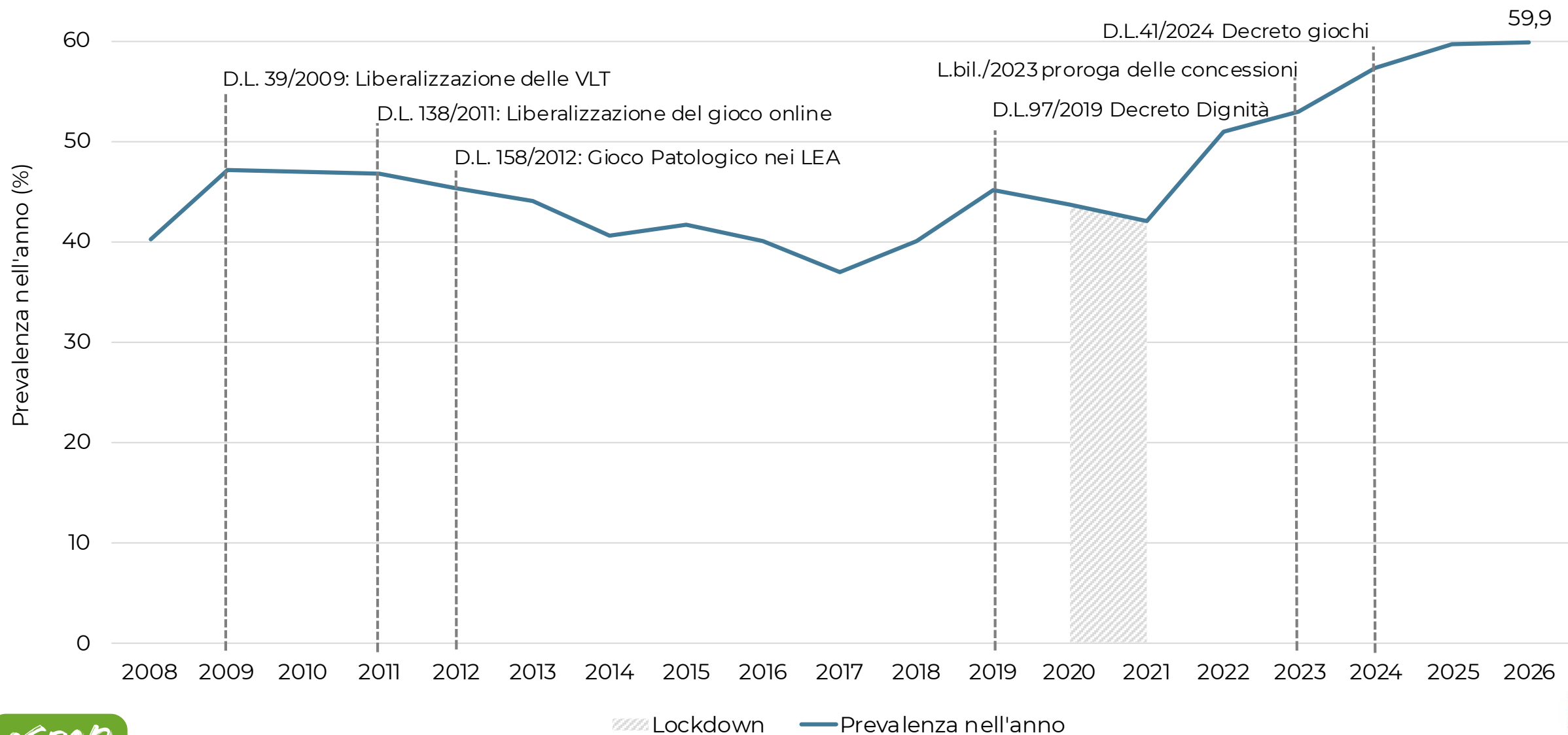
A Rischio (SOGS-RA*)

170mila studenti giocatori d'azzardo nell'ultimo anno hanno un profilo a rischio

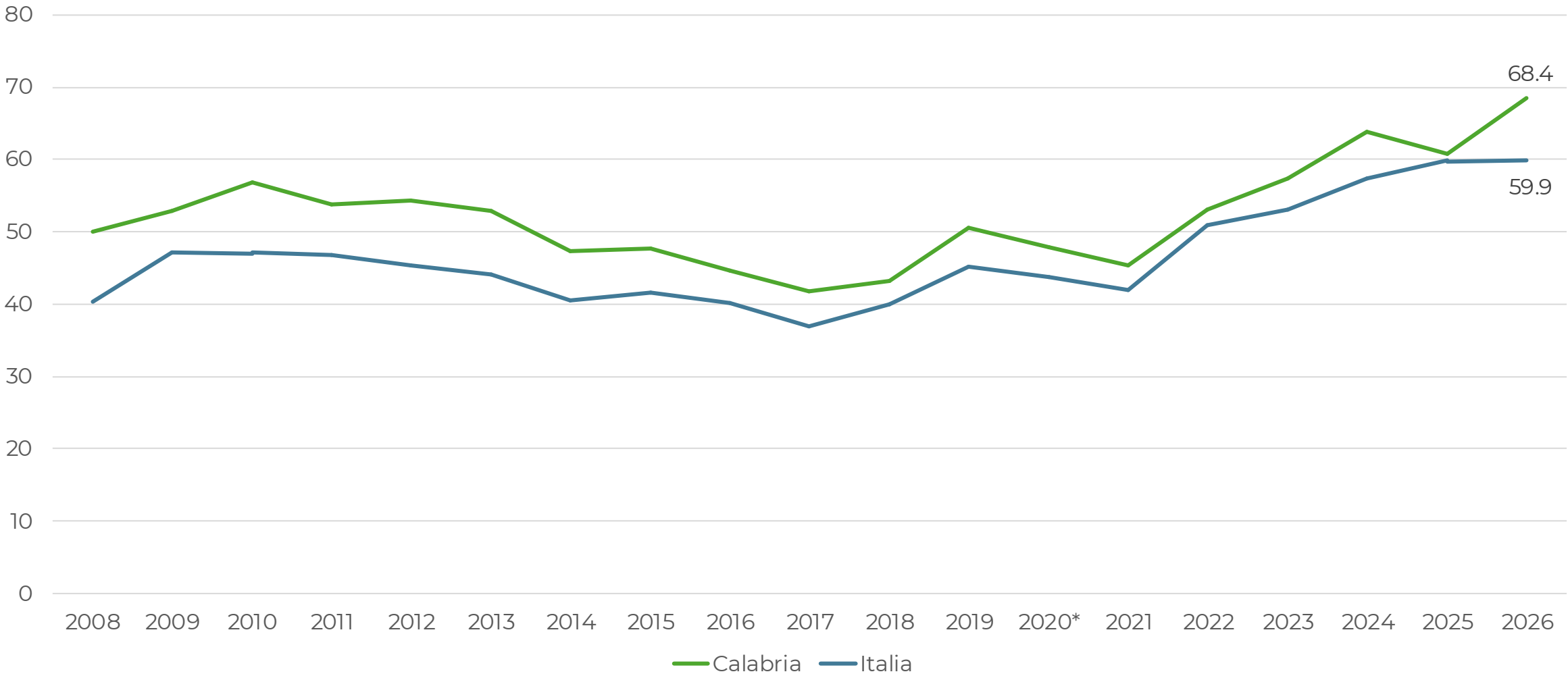
Problematici (SOGS-RA*)

115mila studenti giocatori d'azzardo nell'ultimo anno hanno un profilo problematico

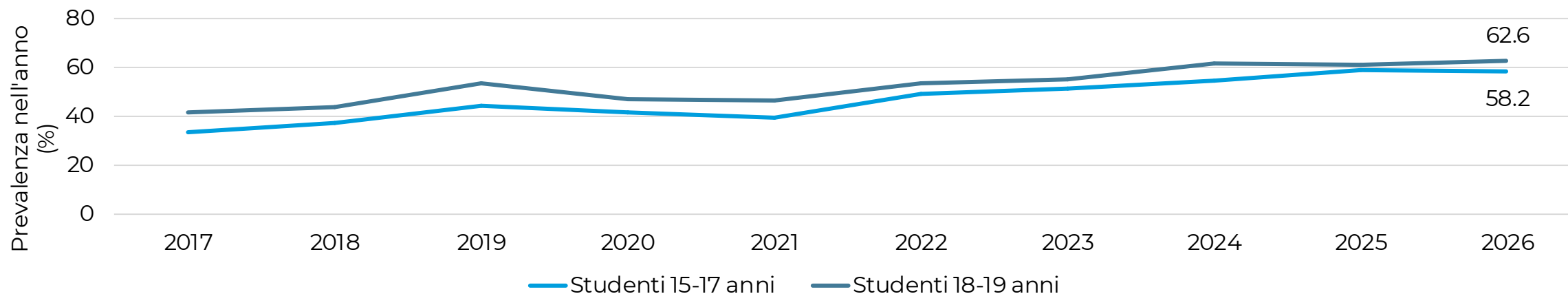
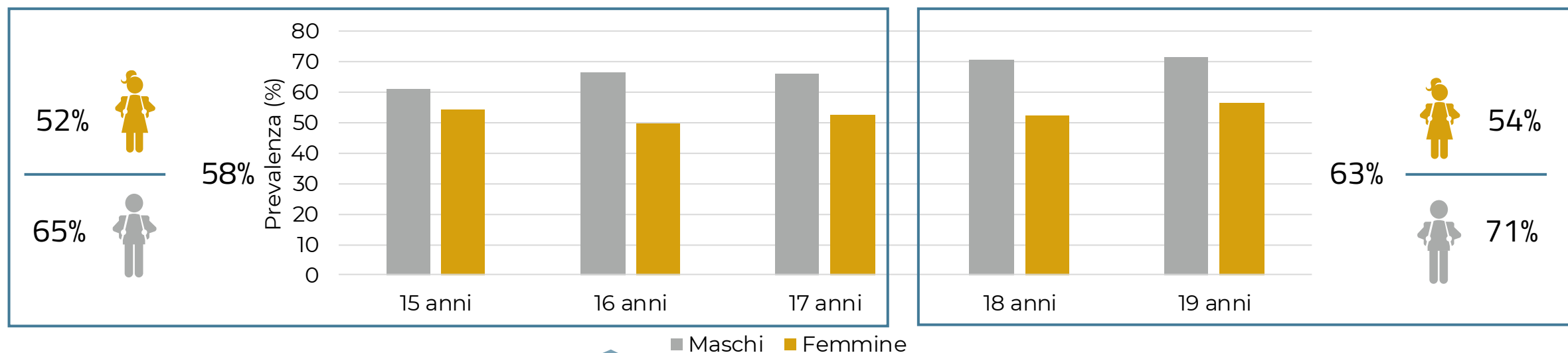
Il gioco d'azzardo nell'anno e le riforme in Italia



Il gioco d'azzardo nell'anno in Calabria e Italia

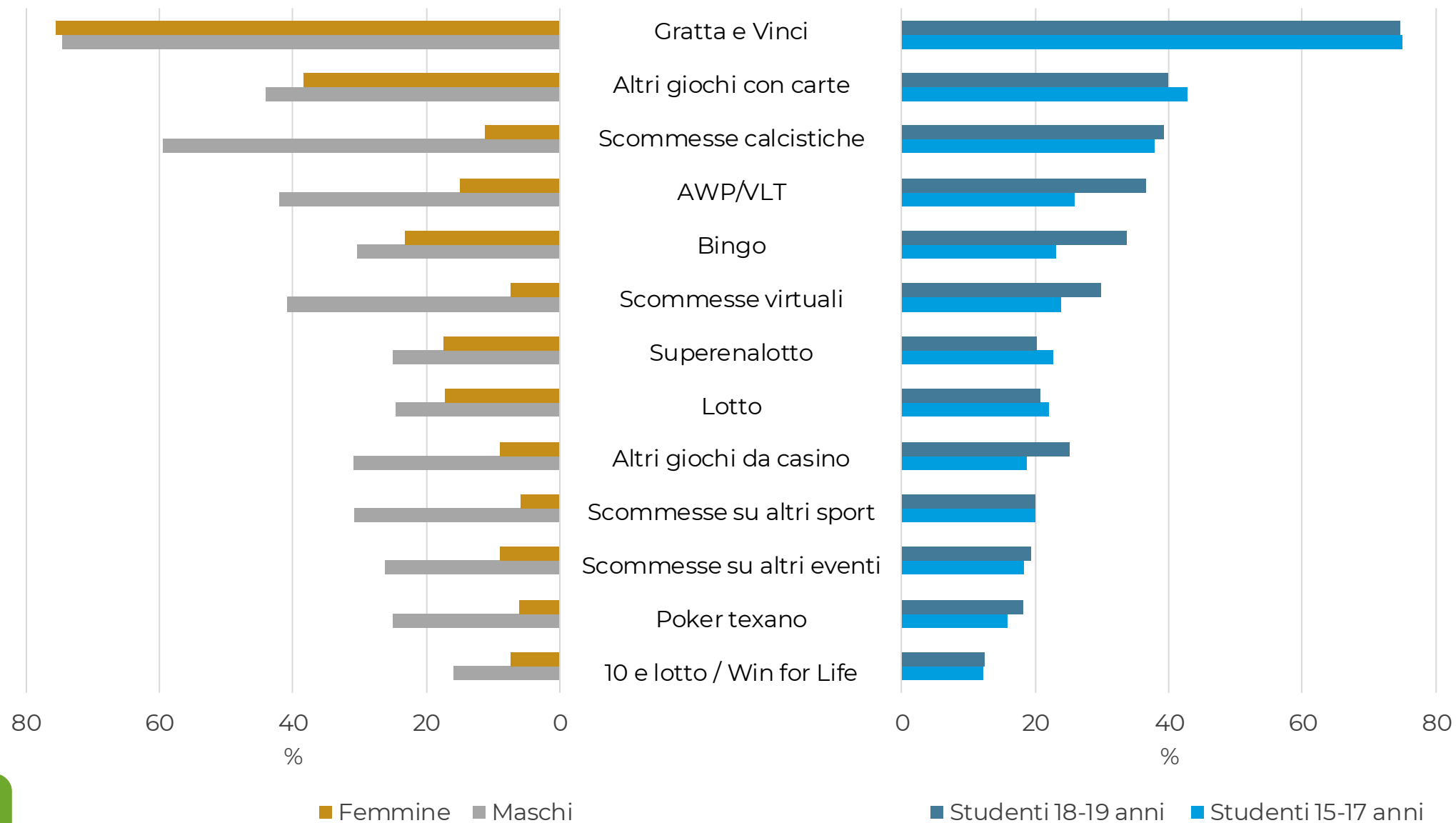


Gioco d'azzardo: differenze di genere e fascia d'età

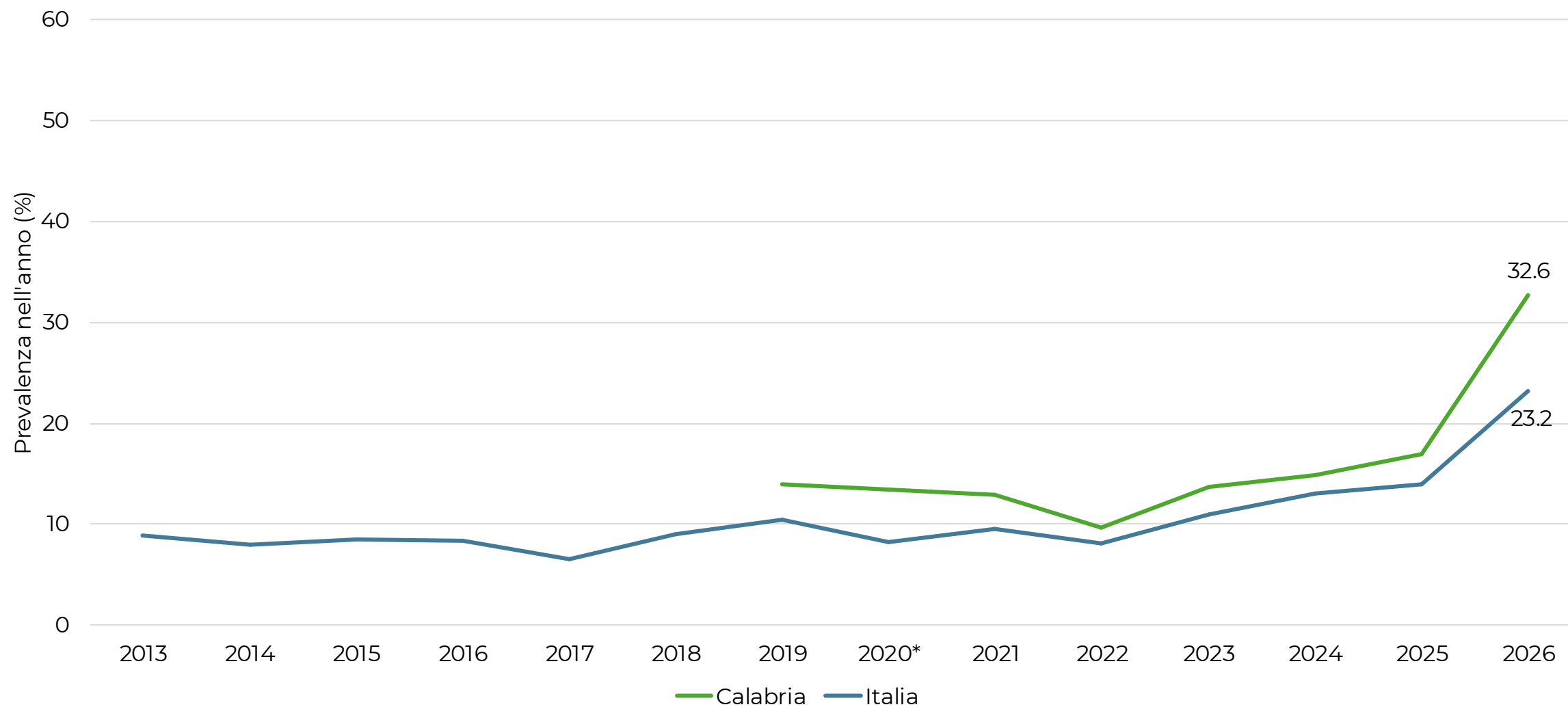


Sono quasi **900mila** gli studenti giocatori minorenni

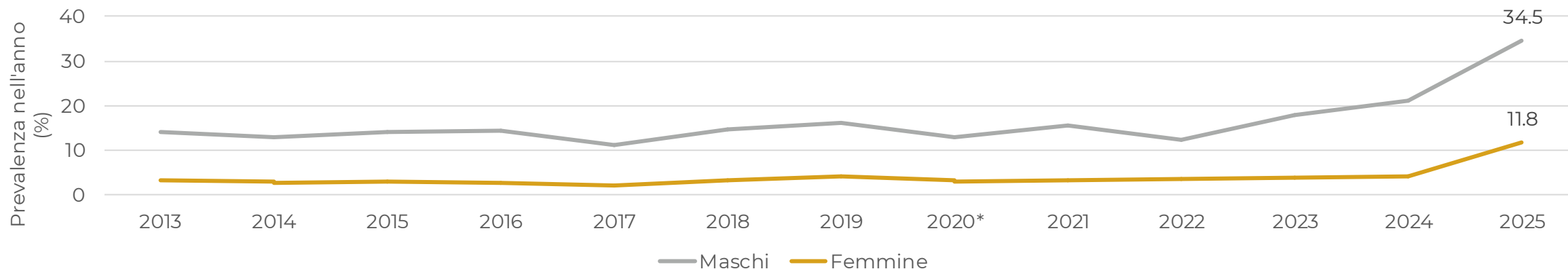
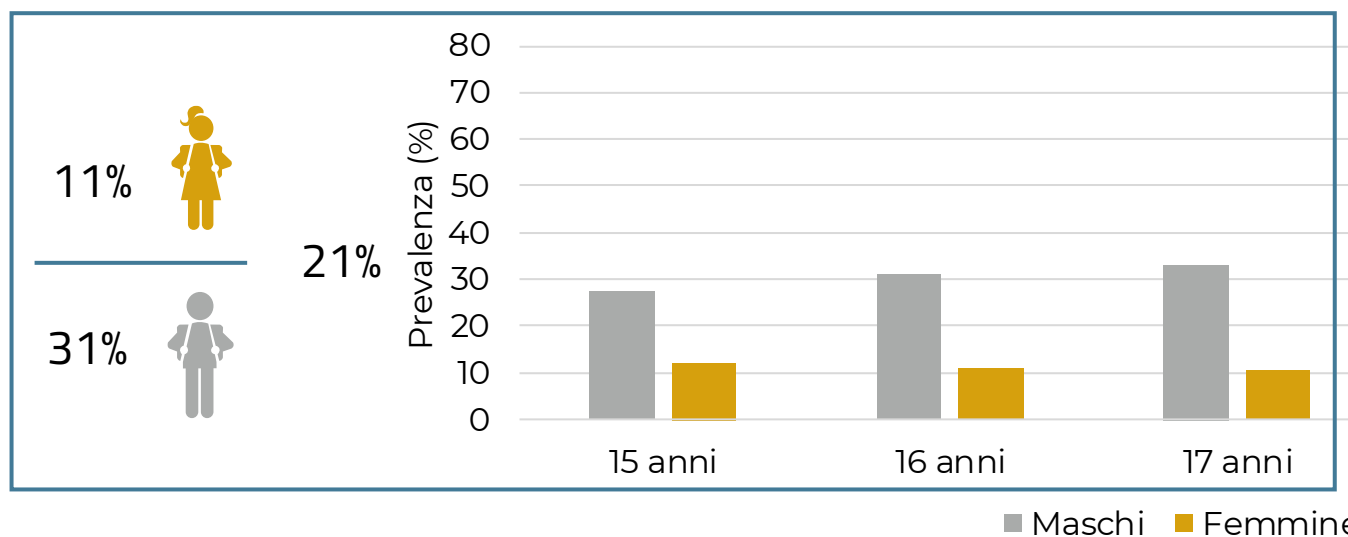
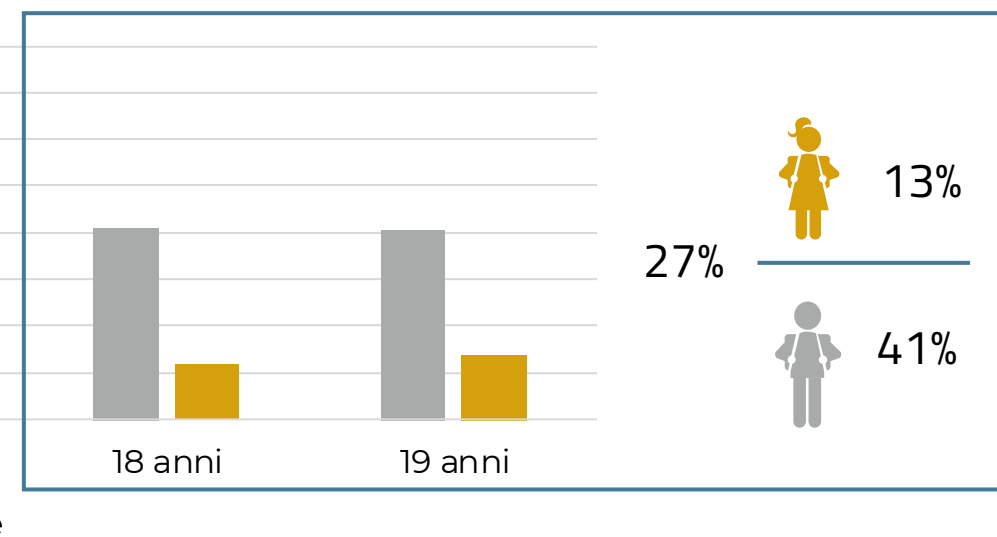
Tipologia di giochi giocati



Gioco d'azzardo online nella popolazione studentesca nell'anno

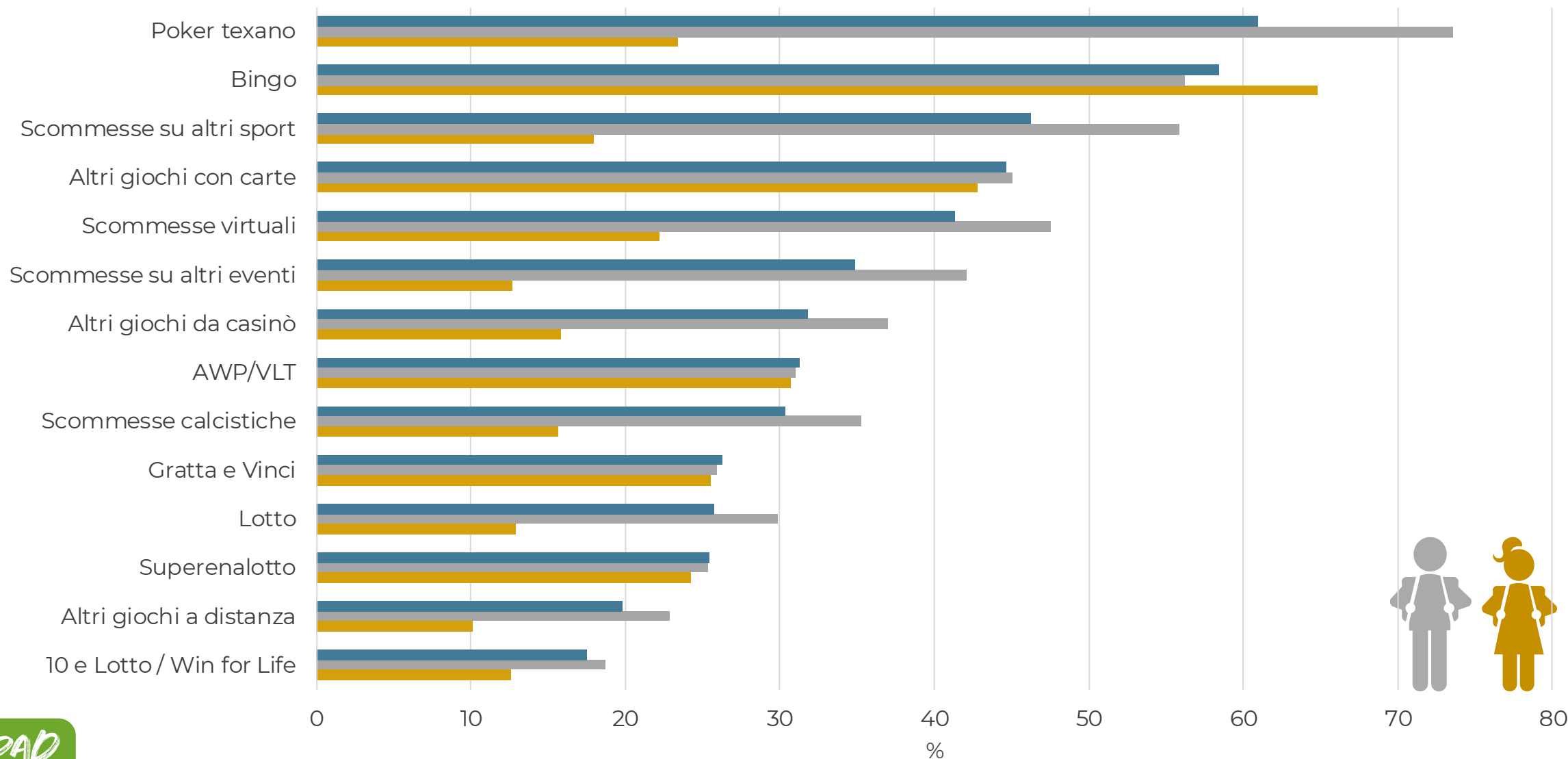


Gioco d'azzardo online in Italia



Sono oltre **320mila** gli studenti giocatori minorenni

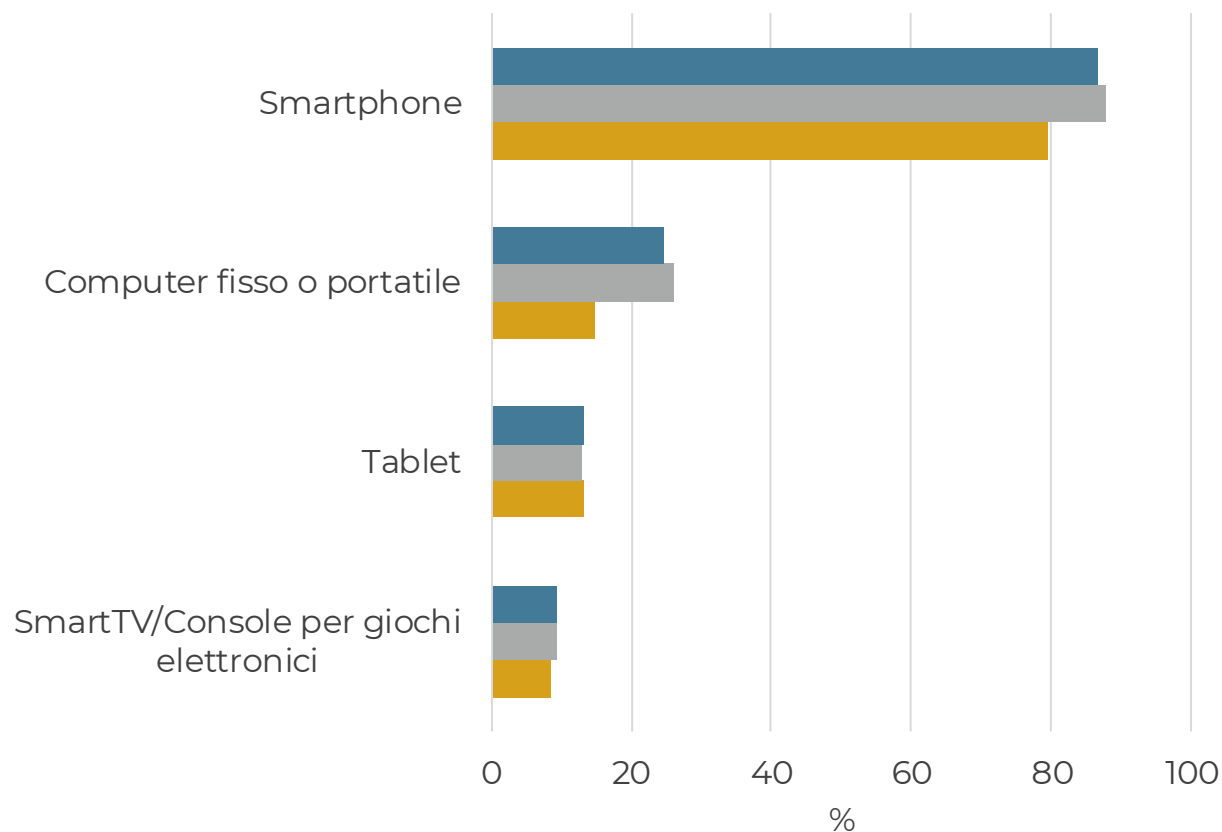
Tipologia di giochi giocati online



Dispositivi e Account utilizzati per giocare online

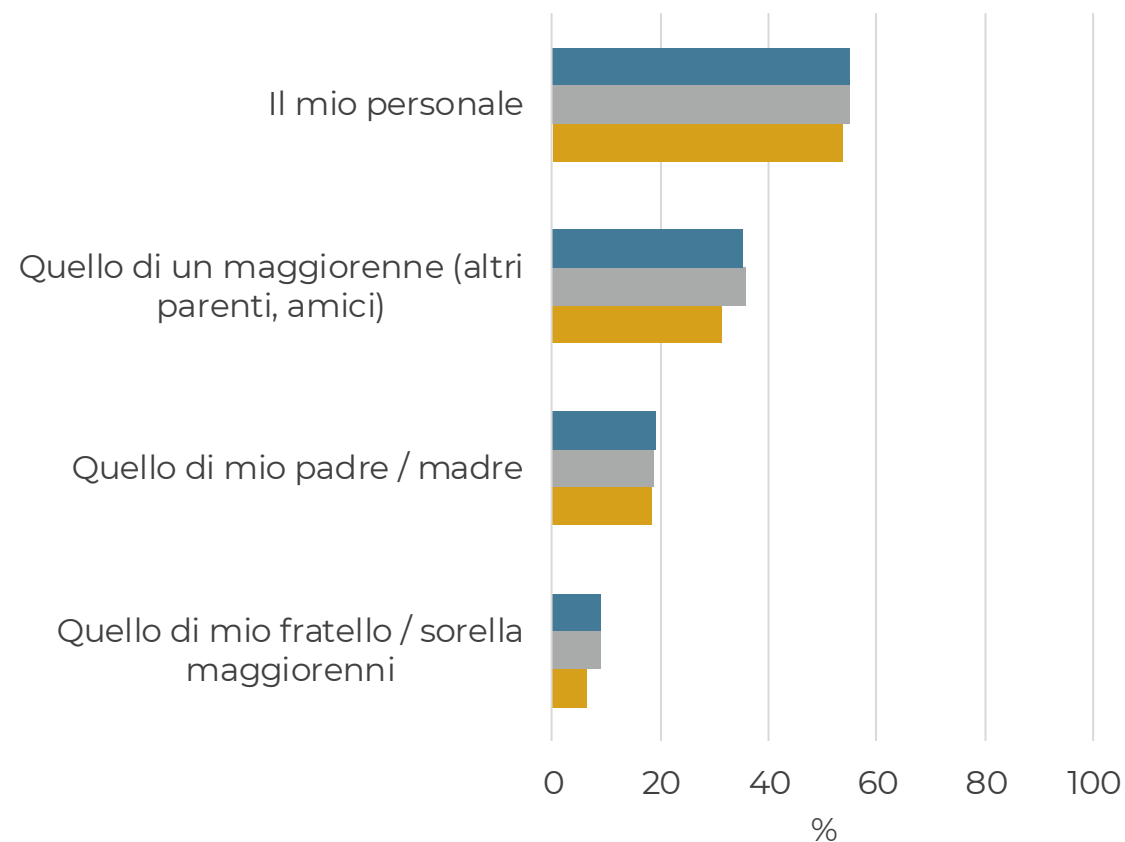
Tra i giocatori online nell'anno

Dispositivi utilizzati



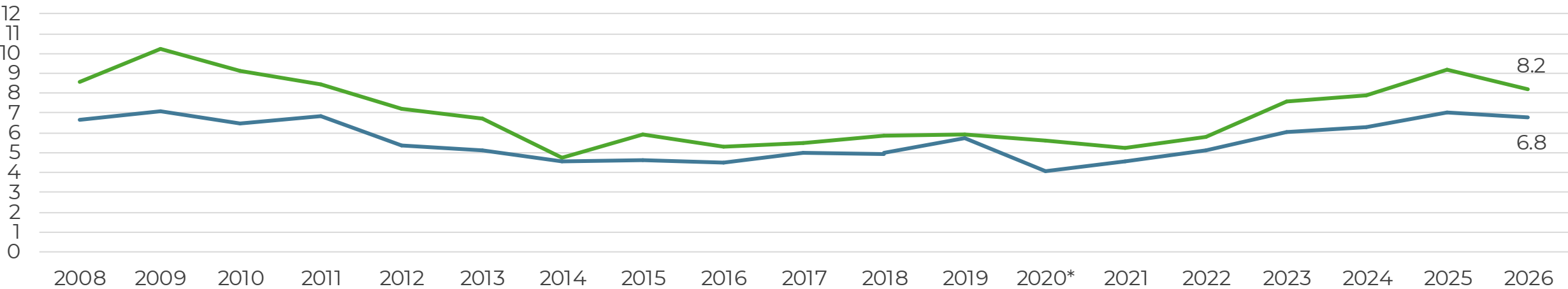
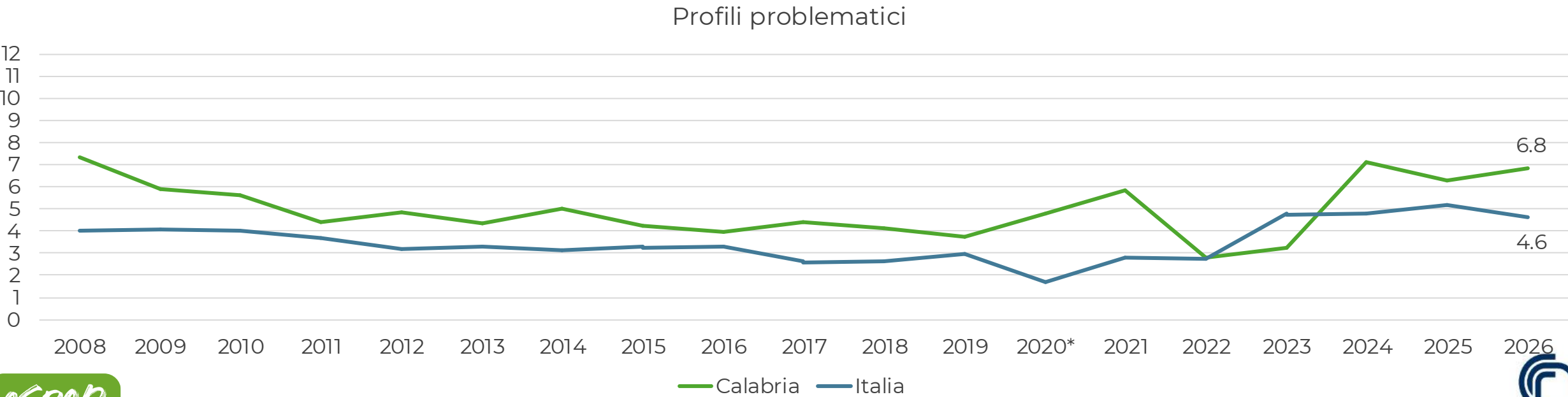
■ Totale ■ Maschi ■ Femmine

Account utilizzati

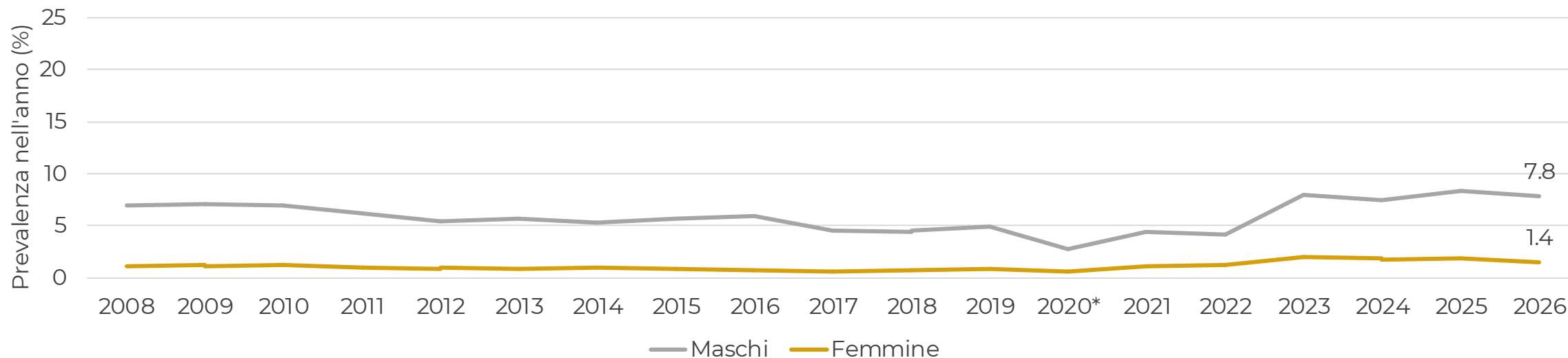
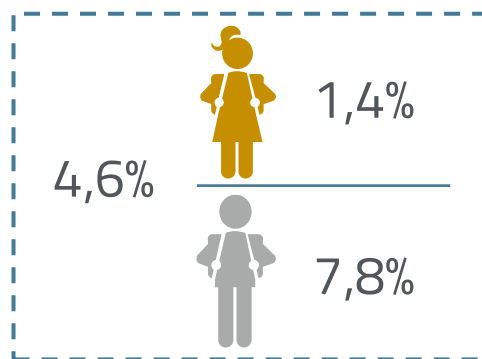
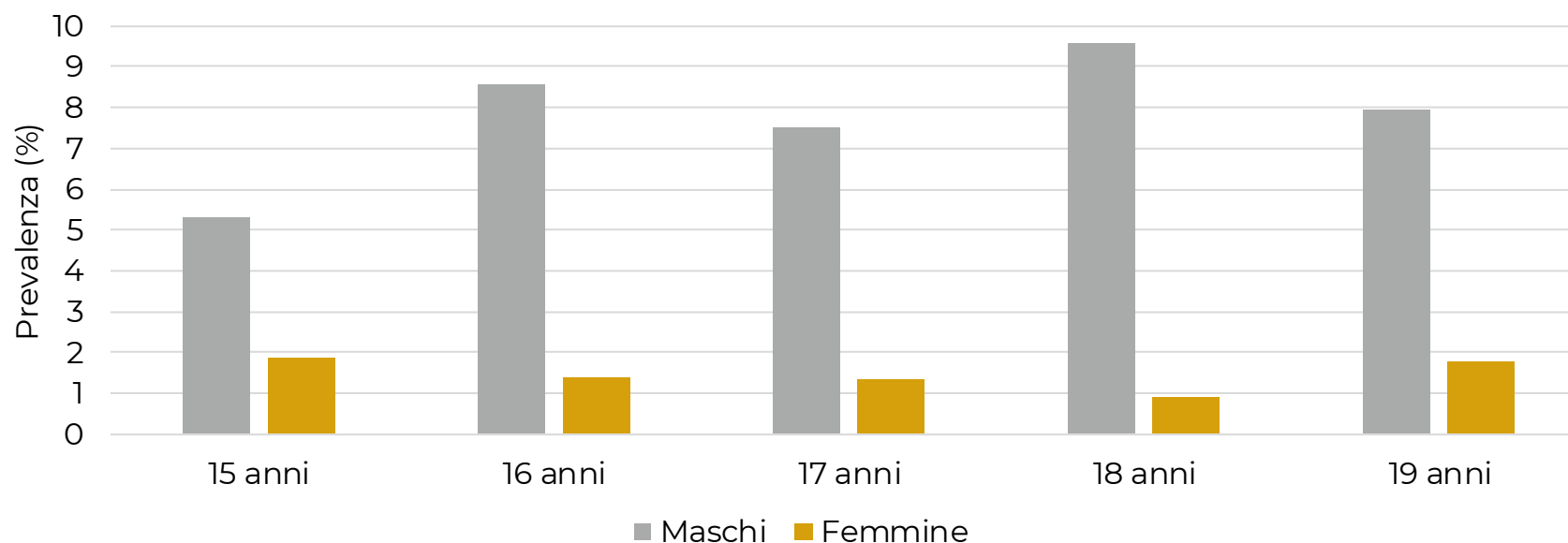


■ Totale ■ Maschi ■ Femmine

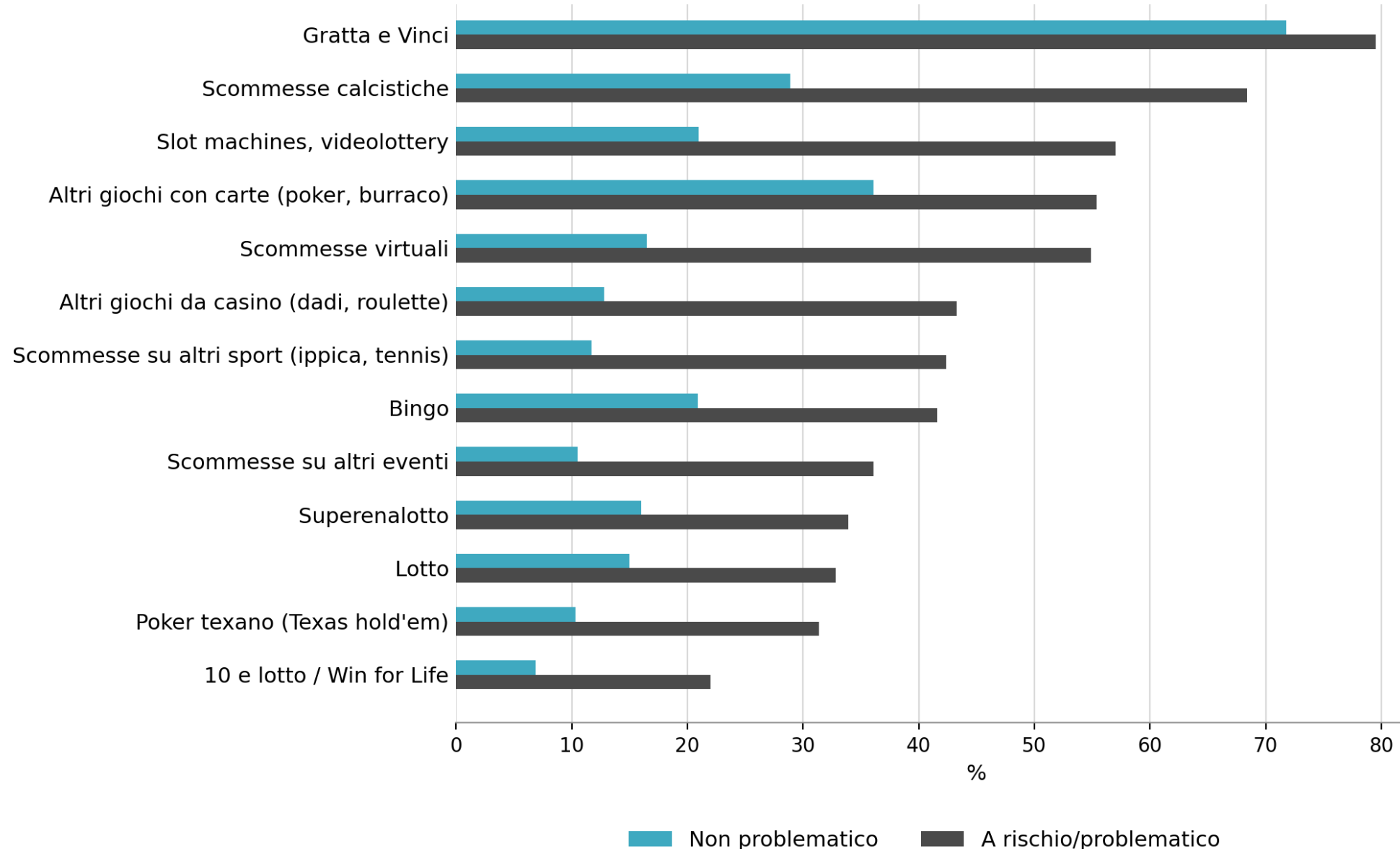
Profili di rischio: trend di prevalenza



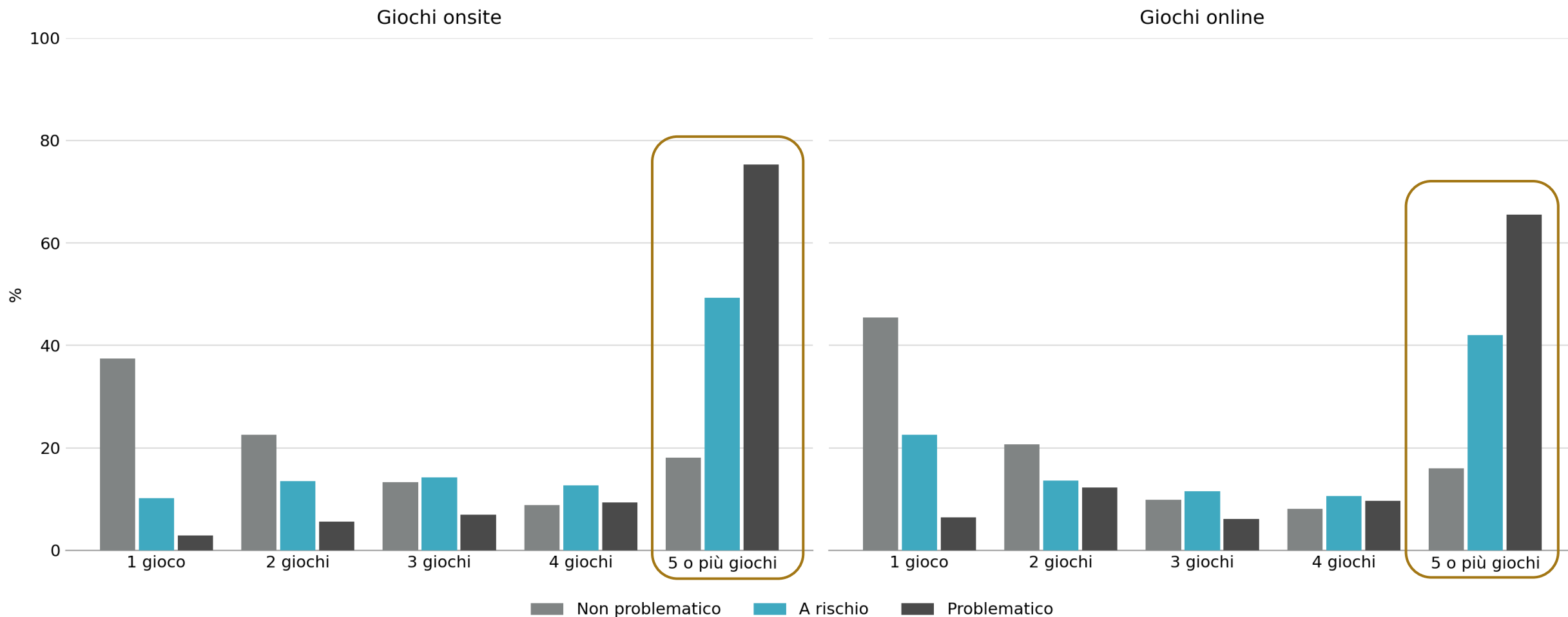
Adolescenti giocatori d'azzardo problematici



Profilo di rischio: tipologia di giochi giocati



Profilo di rischio: quantità di giochi giocati



Profilo di rischio: false credenze

	Totale	Non giocatori	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Secondo te, c'è qualcuno che riesce a diventare ricco giocando d'azzardo?				
No, è impossibile	20,7	24,3	19,0	11,5
Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto bravo ci riesca	29,8	24,7	32,9	36,9
Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto fortunato ci riesca	39,5	42,8	37,8	34,8
Sì, entrambe le precedenti	10,0	8,2	10,3	16,8
Secondo te, in quali di questi giochi conta l'abilità del giocatore?				
Gratta e Vinci / 10 e lotto / Win for Life	11,0	8,6	10,6	13,2
Lotto / Superenalotto	5,3	4,3	4,9	8,8
Scommesse Sportive	28,6	22,3	30,8	46,9
Scommesse virtuali	17,2	12,5	18,4	31,4
Scommesse su altri eventi	15,8	13,0	16,6	25,1
Bingo	8,4	8,8	8,3	7,3
AWP/VLT	6,7	5,3	7,4	9,2
Poker texano / Altri giochi con le carte (Poker, bridge)	41,2	37,4	44,8	48,7
Altri giochi (Roulette, dadi, Betting exchange, Playsix, ...)	15,6	13,6	16,5	21,3
In nessun gioco	32,4	41,4	29,1	14,7

Gambling e consumo di altre sostanze

	Non giocatori	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Aver fumato almeno 1 sigaretta al giorno nell'ultimo anno	12,3	19,7	32,0
Essersi ubriacato nell'ultimo mese	12,2	28,2	38,5
Aver praticato binge drinking nell'ultimo mese	29,2	39,4	55,9
Avere un profilo "a rischio" di consumo di cannabis secondo il test di screening CAST	20,5	25,6	46,1
Utilizzare sostanze illegali nell'anno	11,0	20,0	33,3

Gambling : fattori associati

	Non giocatori	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Aver danneggiato beni pubblici/privati di proposito	2,3	4,0	12,8
Aver rubato qualcosa del valore di 10 euro o più	3,8	8,4	24,1
Aver avuto problemi con le Forze dell'Ordine/segnalazioni al Prefetto	4,2	7,5	21,8
Fare seriamente male a qualcuno, tanto da dover ricorrere ad un dottore	2,1	7,1	21,0
Filmare con il proprio cellulare una scena di violenza	1,7	5,4	16,3
Spendere solitamente più di 45 euro la settimana senza il controllo dei genitori	6,8	15,2	28,4
Aver avuto rapporti sessuali non protetti	9,9	17,1	31,6
Aver avuto gravi problemi con gli amici	29,8	40,6	50,4
Aver avuto problemi con gli insegnanti	25,0	35,6	58,4
Aver saltato almeno 3 giorni di scuola senza motivo	20,2	21,9	23,5
Aver fatto incidenti alla guida di un veicolo	6,8	19,3	33,2

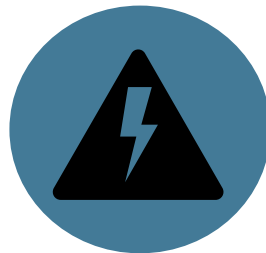
Gambling: fattori associati

	Non giocatori	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Andare in giro con gli amici almeno una volta a settimana	68,6	83,3	79,8
Leggere libri per piacere (extra-scolastici) almeno una volta a settimana	21,6	13,4	10,0
Avere genitori che sanno con dove si trascorre il sabato sera	79,9	72,4	56,9
Avere genitori che fissano regole di comportamento dentro/fuori casa	36,5	31,7	39,4
Sentirsi affettivamente sostenuti dai genitori	69,5	66,3	59,1
Essere soddisfatti del rapporto con i genitori	80,0	81,1	75,9
Essere soddisfatti del rapporto con fratelli e sorelle	66,7	66,3	66,9
Essere soddisfatti del rapporto con gli amici	84,1	86,6	84,5
Essere soddisfatti di sé stessi	61,3	62,1	65,4
Essere soddisfatti del proprio stato di salute	81,0	80,8	79,6
Essere soddisfatti della condizione economica familiare	69,3	67,6	66,9
Avere una condizione economica familiare medio-alta	26,7	25,3	30,6
Avere un rendimento scolastico medio-alto	68,4	65,3	53,2

Identikit del giocatore d'azzardo problematico

Comportamenti a rischio

Sono più frequentemente implicati in guai con la polizia, zuffe o risse e altri comportamenti



Rapporti sociali

Si osservano livelli di soddisfazione leggermente più bassi per quanto riguarda l'essere soddisfatto della relazione con i propri genitori e amici



Gioco d'azzardo ONLINE

I giocatori d'azzardo a rischio o problematici praticano molto di più il gioco d'azzardo online (70% vs 31% dei giocatori non a rischio).



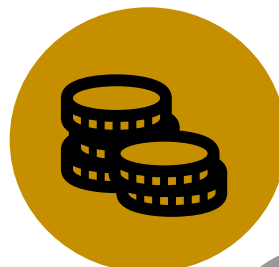
Uso di sostanze

Fanno uso di Internet, Alcolici, sigarette, energy drink e sostanze illegali molto di più rispetto agli studenti che non giocano d'azzardo



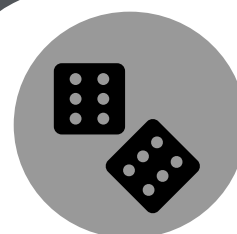
Bilancio di gioco

Riferiscono maggiormente di essere andati in rosso o in attivo dopo aver giocato



Pattern di gioco

Giocano in misura maggiore a tutti i giochi d'azzardo con una propensione elevata verso le **scommesse**

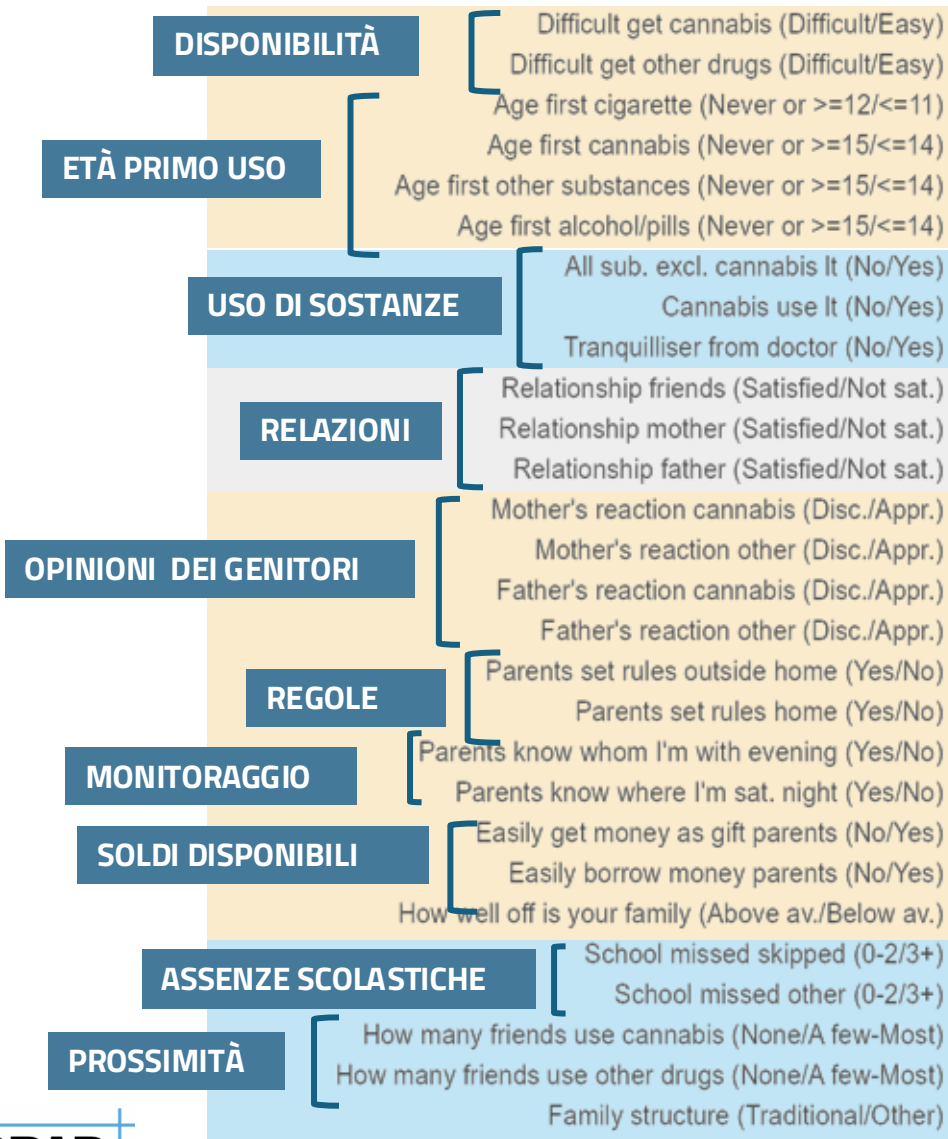
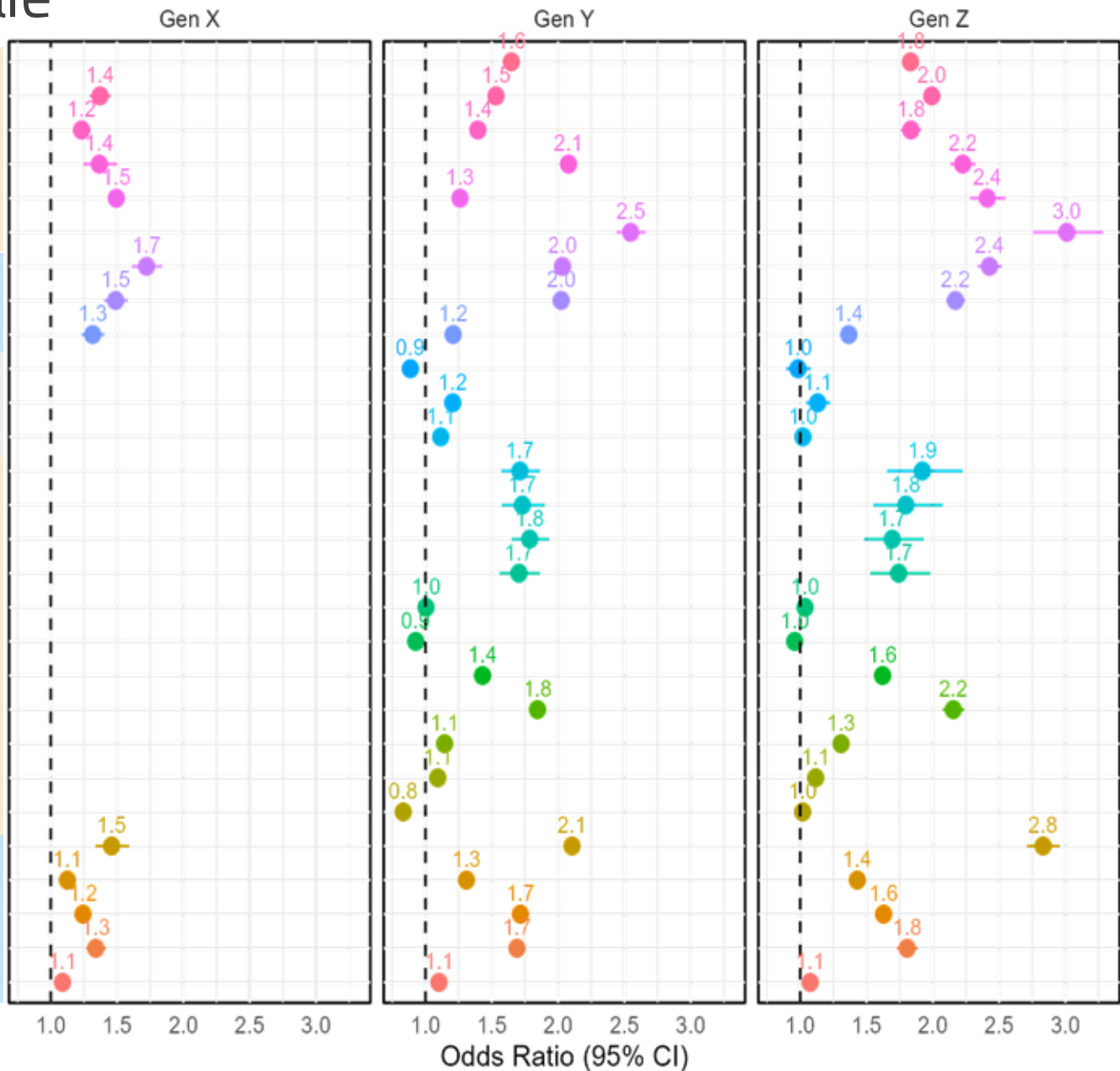


Spesa

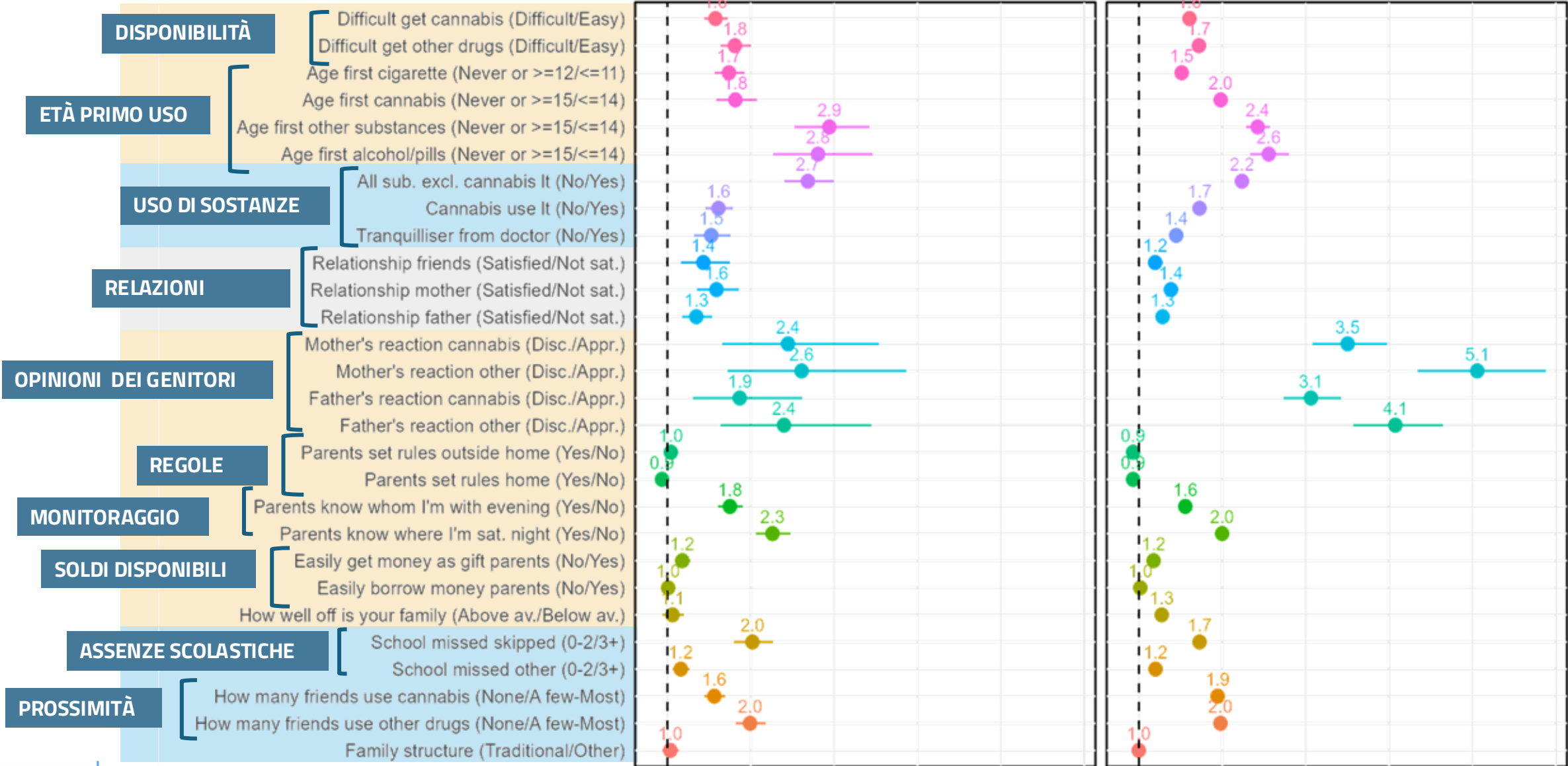
La maggior parte dei giocatori d'azzardo a rischio/problematici riferiscono il triplo delle volte rispetto ai non giocatori di spendere 90€ o più



Gambling: analisi generazionale



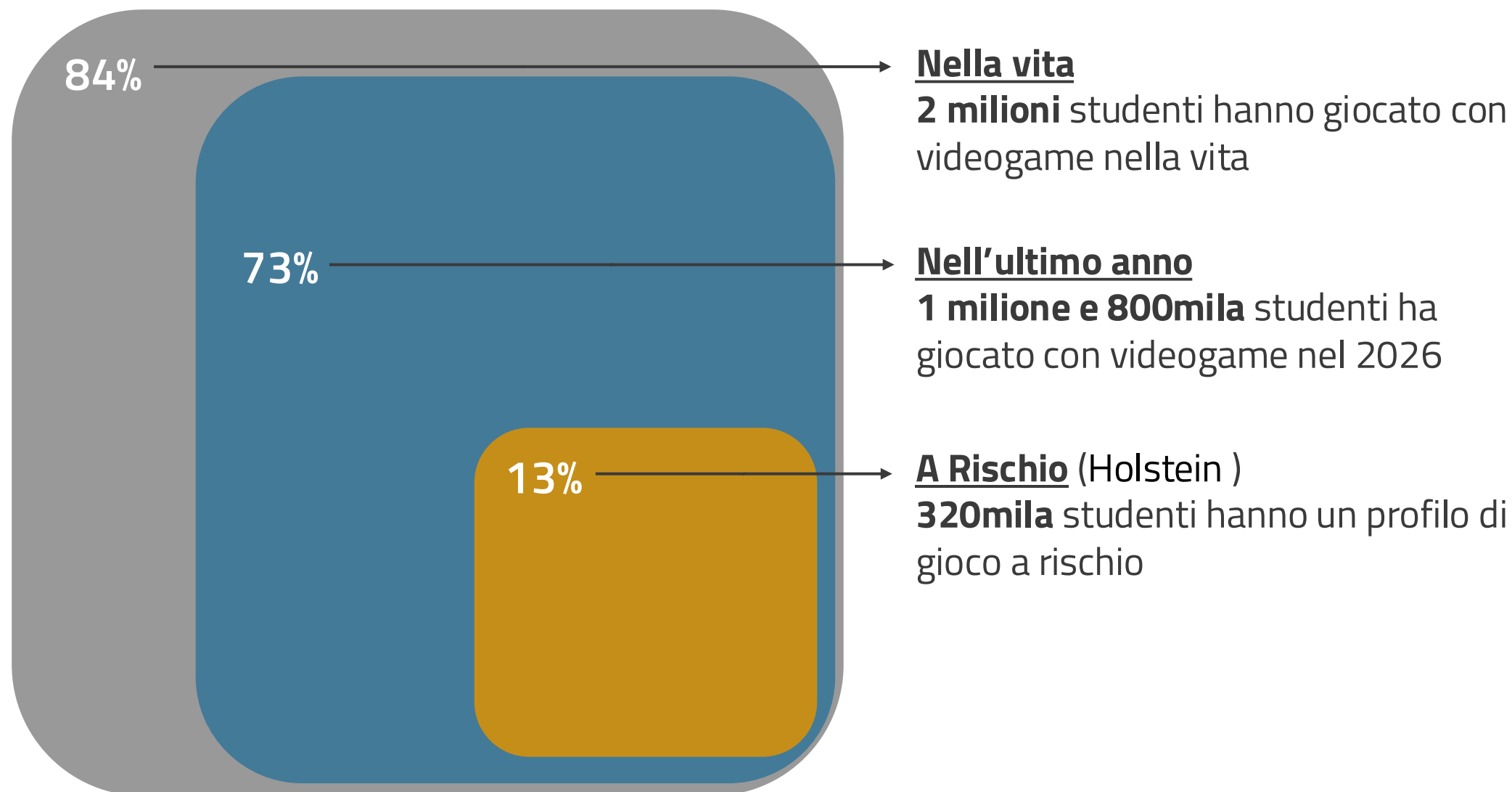
Gambling a rischio



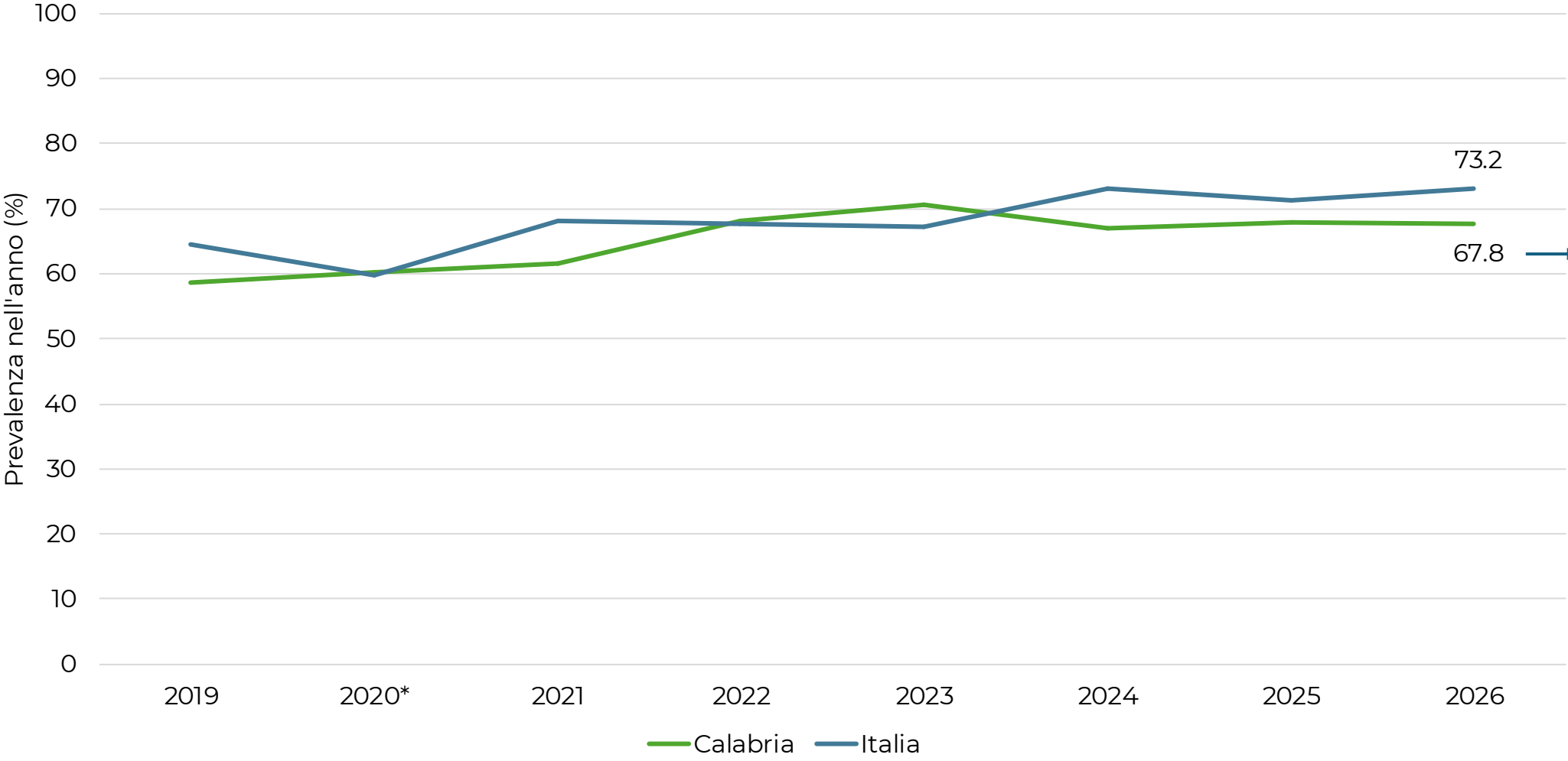
GAMBLING E GAMING



Il gaming tra gli studenti

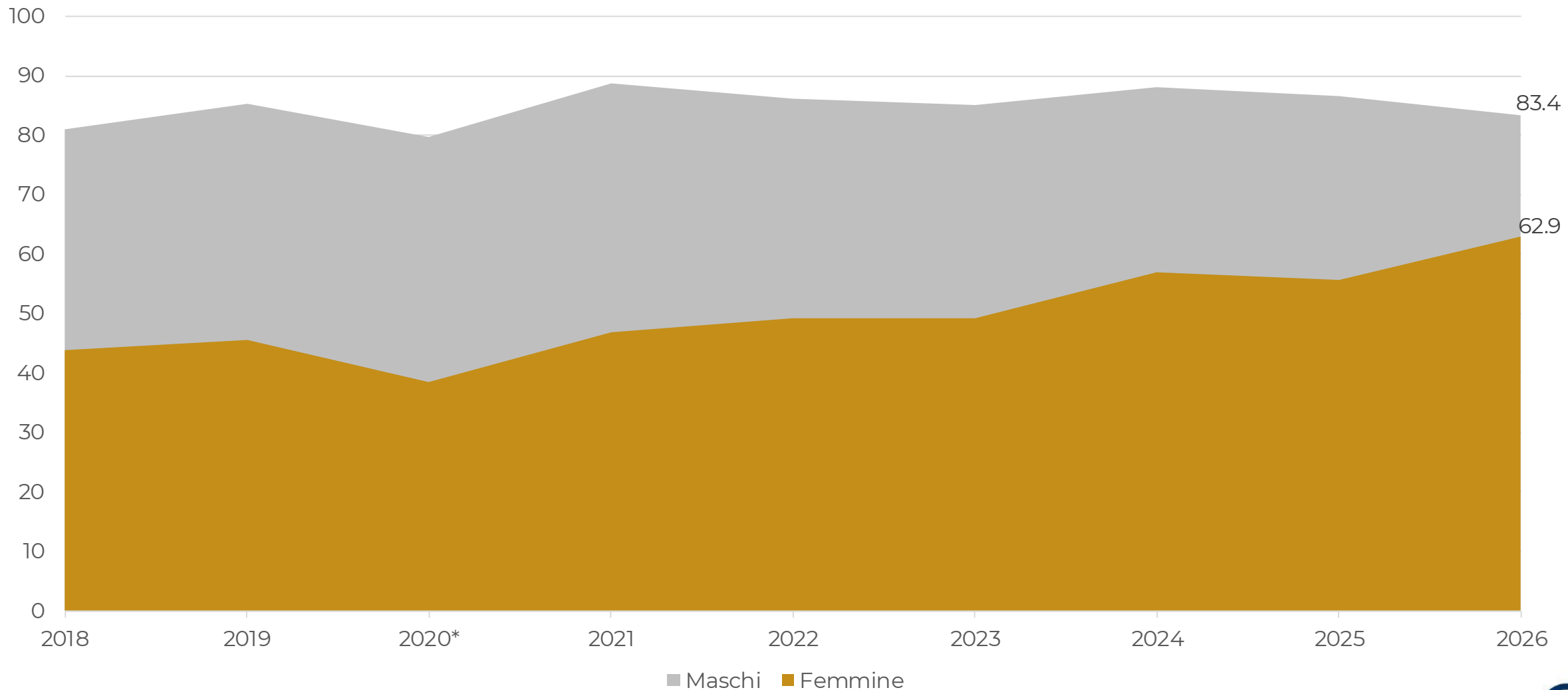


Gaming nell'anno in Italia e Calabria

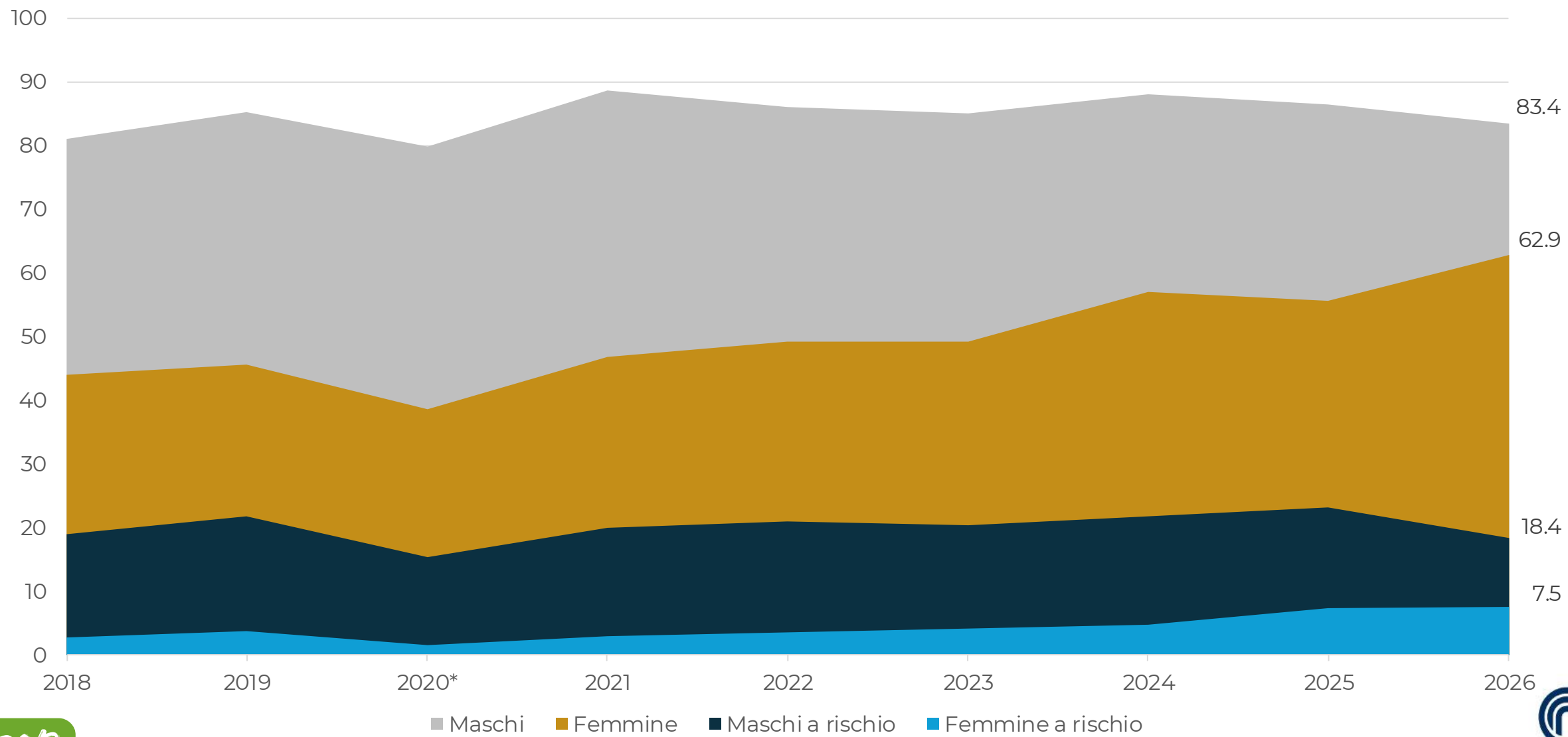


**A Rischio
13%**

Gaming nell'anno per genere

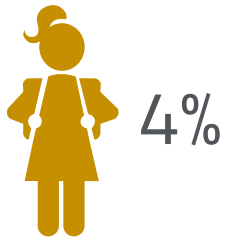


Gaming: profilo di rischio



Le Loot Box nella la popolazione studentesca

L' **11%** degli studenti giocatori **ha trovato una LOOT BOX** negli ultimi 12 mesi



4%



17%



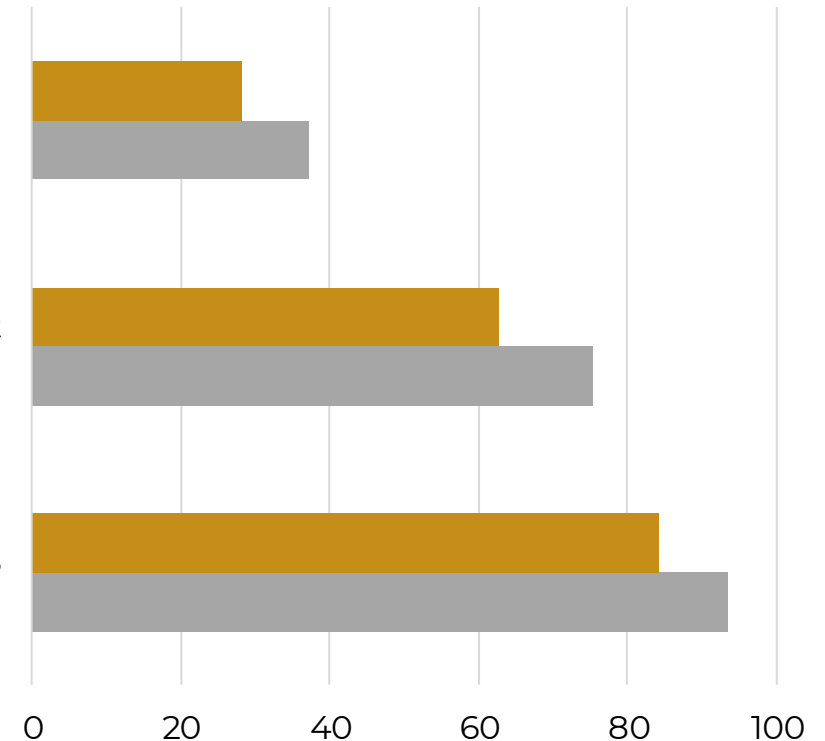
Aumenta al **20%** tra gli studenti con un profilo di **gamer a rischio**



Hai acquistato una Loot Box o una "chiave" per sbloccarne una?

Hai dedicato del tempo per ottenere una Loot Box?

Hai aperto una Loot Box?



Loot box e gaming a rischio

	Gamers a basso rischio	Gamers ad alto rischio
Aver aperto loot box	93,3	91,7
Aver dedicato del tempo per ottenere loot box	72,9	78,5
Aver acquistato loot box o una "chiave" per sbloccarne una	32,5	43,5
Aver speso meno di 5 euro	89,0	81,9
Aver speso 6-10 euro	4,5	8,5
Aver speso 11-20 euro	3,1	5,8
Aver speso oltre 20 euro	3,4	3,8

Loot box e Gambling

Percentuale tra studenti giocatori d'azzardo

	Aver aperto loot box	Aver dedicato del tempo per ottenere loot box	Aver acquistato loot box o una "chiave" per sbloccarne una
Giocatore d'azzardo nell'anno	91,9	75,7	41,4
Giocatore d'azzardo onsite	91,7	75,5	40,8
Giocatore d'azzardo online	92,0	78,9	52,5
Giocatore d'azzardo a rischio	91,9	71,8	44,9
Giocatore d'azzardo problematico	87,4	81,4	55,1

Tempo e denaro sono impiegati più che tra i **giocatori d'azzardo online** che tra coloro che giocano d'azzardo onsite

Le percentuali inoltre crescono all'aumentare del **profilo di rischio**

Gaming e Gambling: evidenze di un ecosistema integrato

- Negli ultimi decenni, **gaming e gioco d'azzardo** si sono evoluti da attività distinte a un **ecosistema sempre più integrato**.
- Questa convergenza è particolarmente evidente negli ambienti **digitali e online**.

Gamification del gioco d'azzardo:

- Introduzione di elementi tipici dei videogiochi, inizialmente nelle slot machine.
- Obiettivo: attrarre e fidelizzare gli utenti.
- Processo ormai consolidato, soprattutto nel gioco d'azzardo online.

Gamblification del gaming:

- Integrazione di meccanismi e segnali culturali legati al gioco d'azzardo (ricompense casuali).
 - Finalità: mantenere e aumentare il coinvolgimento dei giocatori.
 - Parte di una più ampia strategia commerciale che integra il gioco d'azzardo in altri settori di consumo.
 - Particolare attenzione ai prodotti rivolti a un pubblico giovane.
- Questo ecosistema può aumentare **attrattività e potenziale di dipendenza** di entrambe le attività.
 - Il gaming, più accessibile e con esordio più precoce, può fungere da **porta d'ingresso** al gioco d'azzardo.

Il trading nella popolazione studentesca



Trading nella popolazione studentesca

Il **14%** degli studenti ha fatto trading online nel corso della propria vita

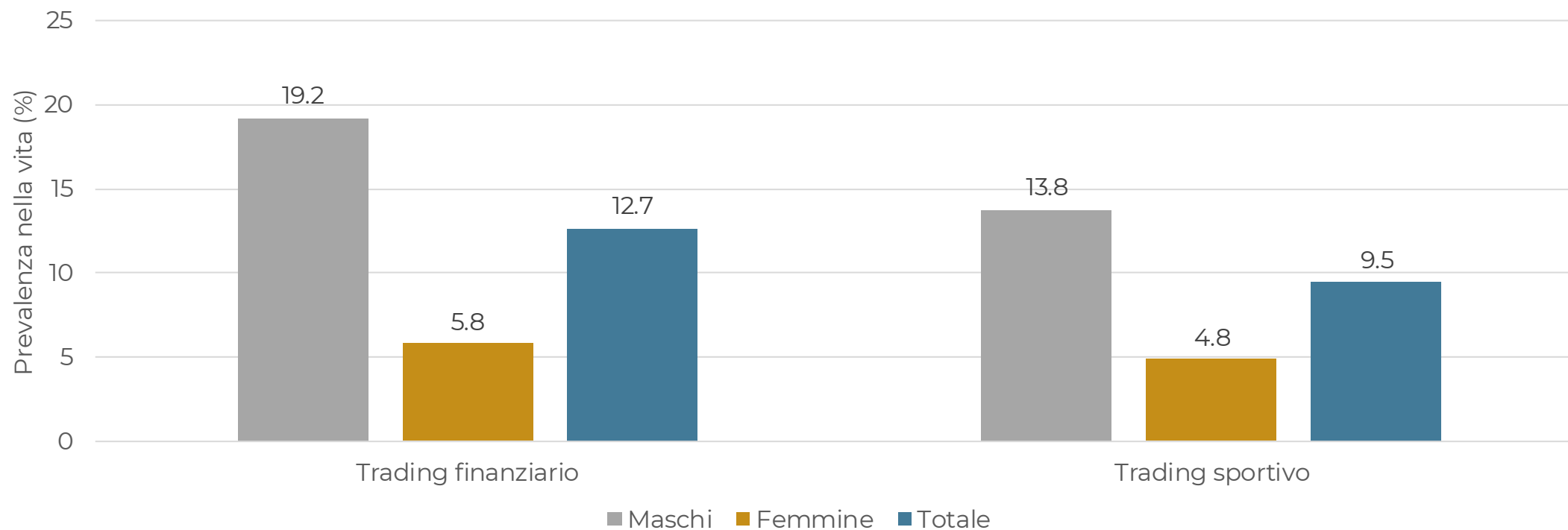


6,7%



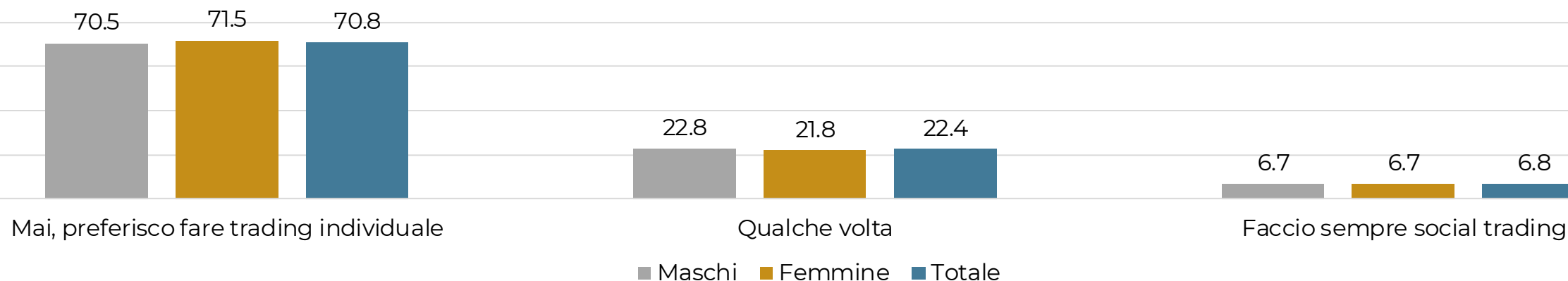
21%

**In Calabria:
18%**



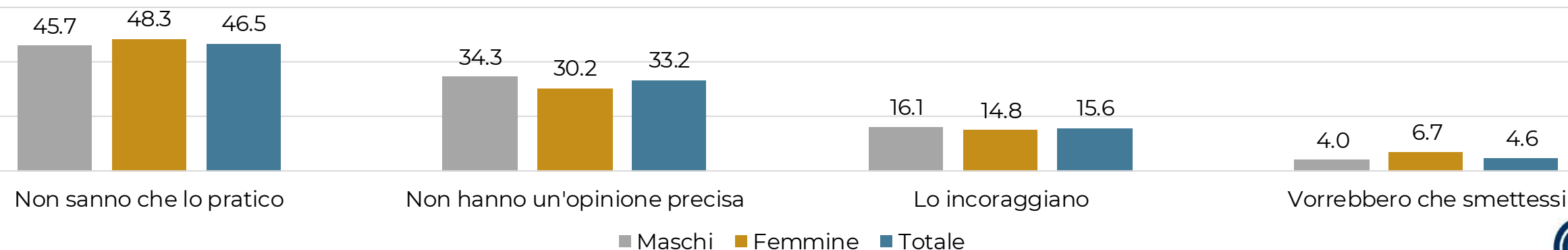
Hai mai fatto social trading?

Tra gli studenti che hanno fatto trading online



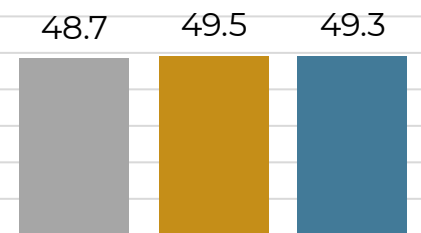
Cosa pensano i tuoi genitori del tuo coinvolgimento nel trading online?

Tra gli studenti che hanno fatto trading online

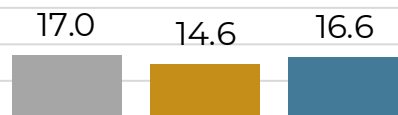


Quale piattaforma hai utilizzato per fare trading online?

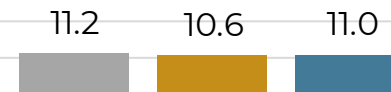
Tra gli studenti che hanno fatto trading online



Conto corrente personale

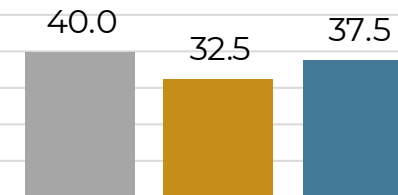


Conto corrente di un familiare



Conto corrente di un amico/conoscente

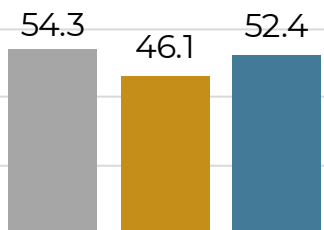
Home banking



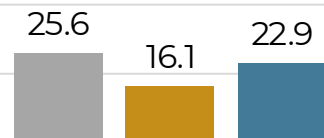
Piattaforma dedicata al trading

Come ti tieni aggiornato in merito al trading online?

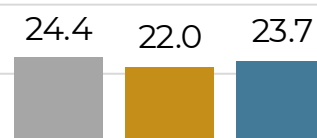
Tra gli studenti che hanno fatto trading online



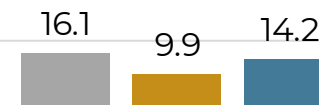
Forum/siti dedicati



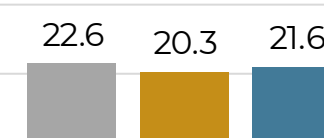
Stampa specializzata



Influencer



Gruppi specializzati attraverso iscrizioni a social media

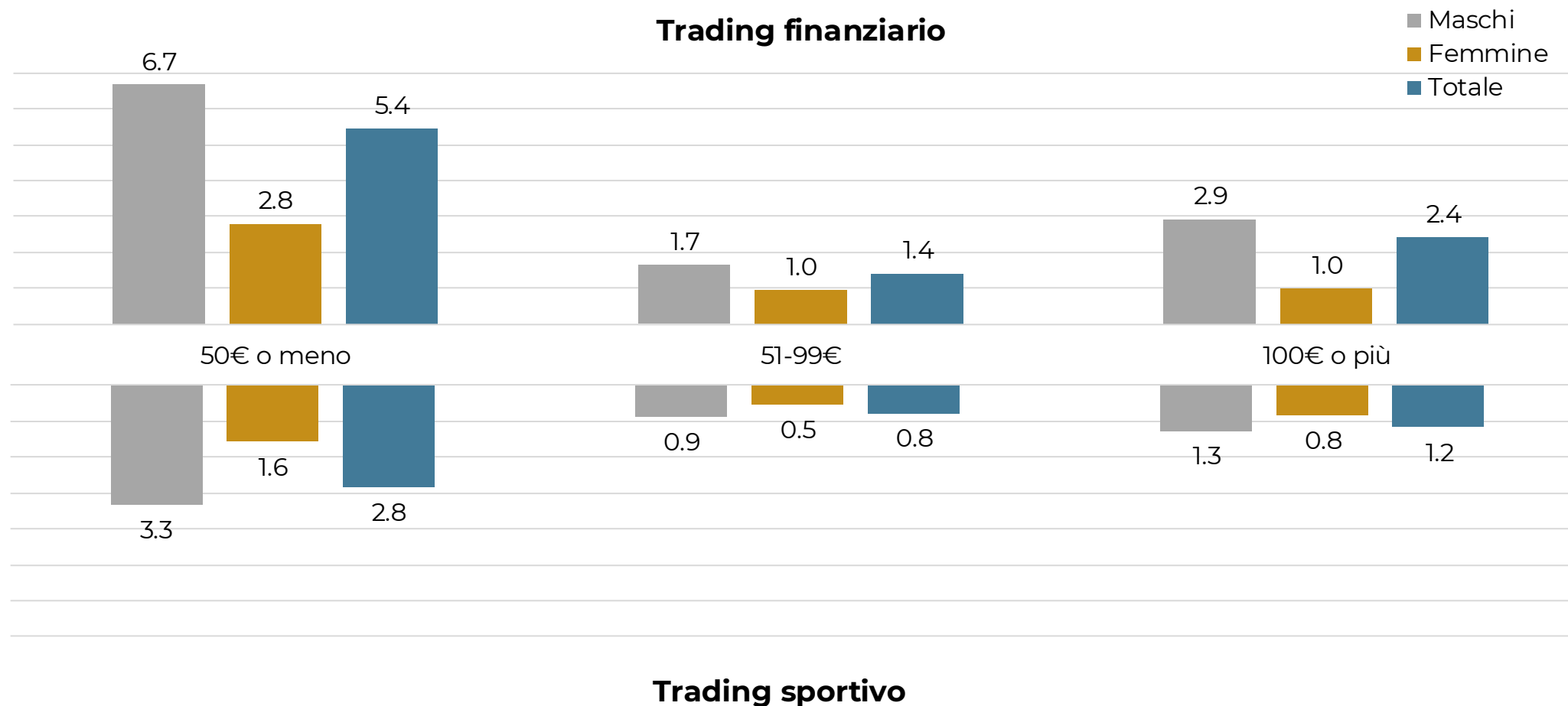


Ne parlo con gli amici

■ Maschi ■ Femmine ■ Totale

La spesa nell'ultimo mese

Nel mese antecedente lo studio ESPAD, tra gli studenti che hanno fatto trading nella vita, il **30%** ha speso denaro per trading finanziario e il **27%** per trading sportivo





<https://toscana.agoragiocodazzardo.it>

L'idea progettuale



Agorà Telematica come **luogo di scambio virtuale**

destinatari gli attori nel dominio del Gioco d'Azzardo in ambito regionale: i cittadini, le famiglie dei giocatori, coloro che vivono in prima persona il problema, i titolari e gli attuatori del Piano regionale sul Disturbo da Gioco d'Azzardo, amministratori locali, gruppi di interesse e la Regione Toscana come decisore finale.

raccolta unica dei dati di varia natura esistenti sul DGA, consultabili via web in un unico punto, i quali vengono **standardizzati** per poter essere **fruibili** in modo interattivo.

Le motivazioni



mettere a sistema le informazioni

trasformare le informazioni in conoscenza che saranno fruibili per

profili differenziati:

- 1) cittadini, senza necessità di registrarsi ad Agorà (**pubblico**)
- 2) gruppi di interesse specifico (operatori SUAP, Polizia Municipale, operatori SerD, ecc.), titolari e attuatori del Piano, previa registrazione (**utente registrato**)
- 3) decisore finale, Regione Toscana (**utente decisore**)

I moduli di Agorà



Agorà è stata progettata con un approccio modulare

- Modulo Normative
- Modulo Documenti pubblici / riservati
- Modulo Dati da studi di popolazione
- Modulo Dati Economici
- Modulo Georeferenziazione
- Modulo Comunità di Pratica
- Modulo Luoghi di Gioco
- Modulo Luoghi Sensibili
- Modulo Controllo di Gestione del Piano

Moduli ad **accesso pubblico** o con **profilo utente registrato**.

Tutti moduli sono fruibili per il **profilo decisore**.

Il profilo responsabile



Home - Agora SVIL

agorasvil.red.extrasys.it/home

Cerca YouTube Netflix DRIVE CAL OUTLOOK PEC LATEX Gmail APP-CNR DATA PORTAL ESPA... ChatGPT - SciSpace Home - Agora SVIL LARAVEL LAVORO Tutti i preferiti

Regione Toscana IFC anci Toscana Sant'Anna Scuola Universitaria Superiore Pisa IT Accedi all'area personale

 **Agorà Telematica**
per il monitoraggio del gioco d'azzardo in Toscana

Cerca

In Evidenza Comunità di pratica Notizie Normative Eventi Piano Regionale Dati di Popolazione Documenti

Slow food - Slow game , Lucca

L'iniziativa lanciata dalla AUSL Nord Ovest legata al gioco per la socializzazione ed il divertimento.

Prima iniziativa Slow Food Slow Game a Lucca

[Scopri](#)



<https://agorasvil.red.extrasys.it/c/portal/login>

24°C
Soleggiato

Cerca

15:21
28/04/2026



IFC - Istituto di Fisiologia Clinica
Consiglio Nazionale delle Ricerche
Lab. Epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari

Grazie dell'attenzione

Sabrina Molinaro e Claudia Luppi

Lab. Epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari
Istituto di Fisiologia Clinica
Consiglio Nazionale delle Ricerche



@EpidemiologiaRicercaCNR



Ringraziamenti

Tutto il Lab. Epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari



conagga

Coordinamento Nazionale
Gruppi per Giocatori d'Azzardo