

Lockdown e Stili di vita in Toscana

Silvia Biagioni

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

LOST

Agenda

Il Gioco d'azzardo in Toscana

Il Gaming in Toscana

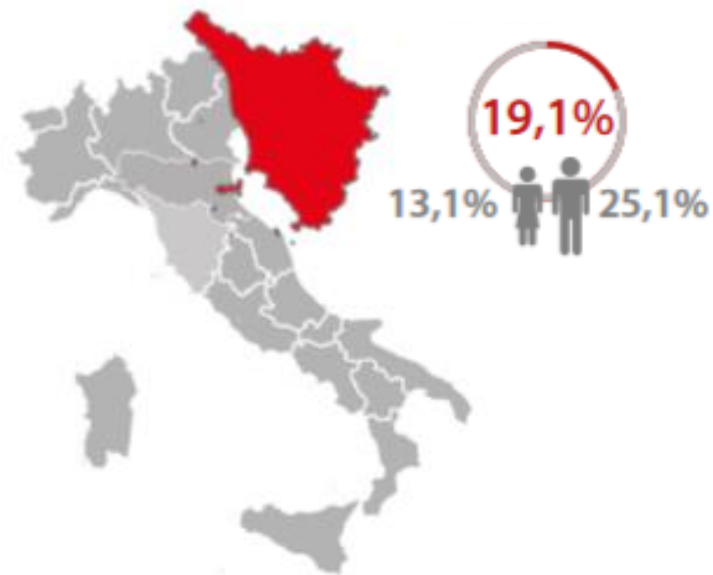
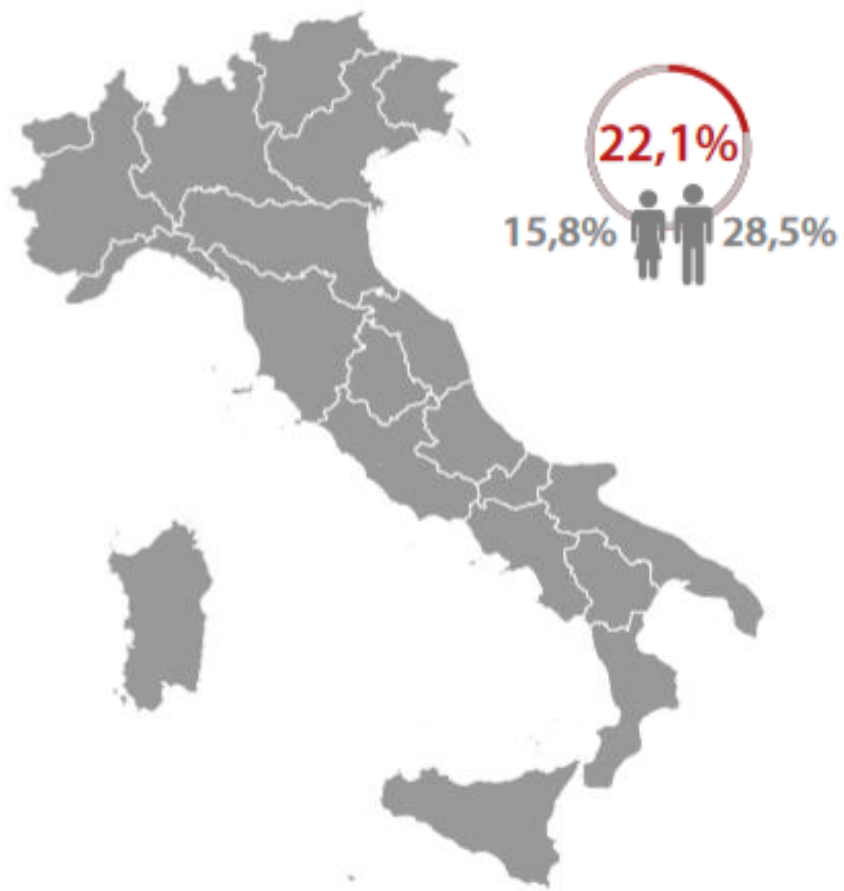
Relazioni interpersonali e uso di app per incontri

Conclusioni

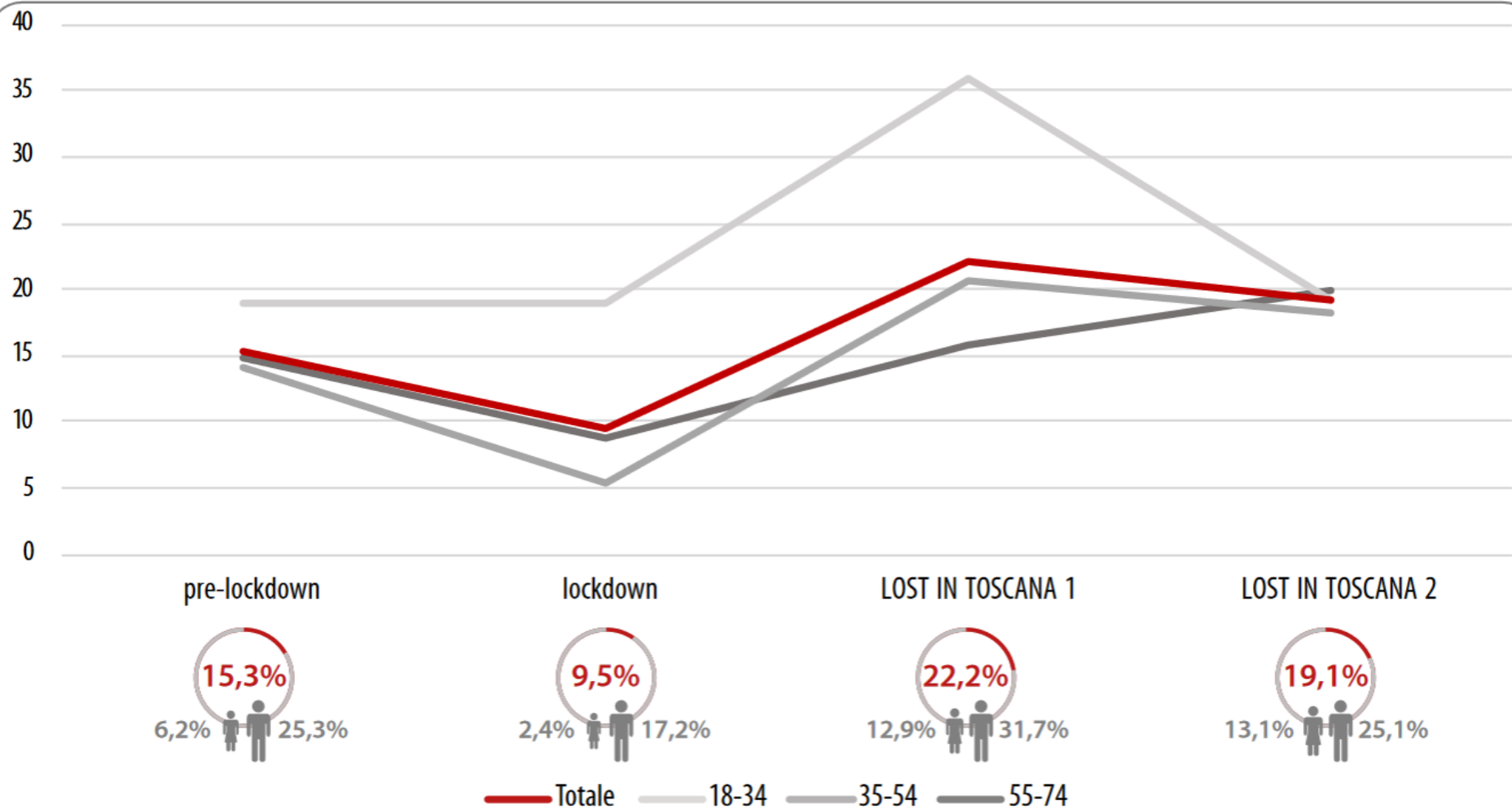


Il Gioco d'azzardo in Toscana

Gioco d'azzardo



Gioco d'azzardo: prima e dopo la pandemia



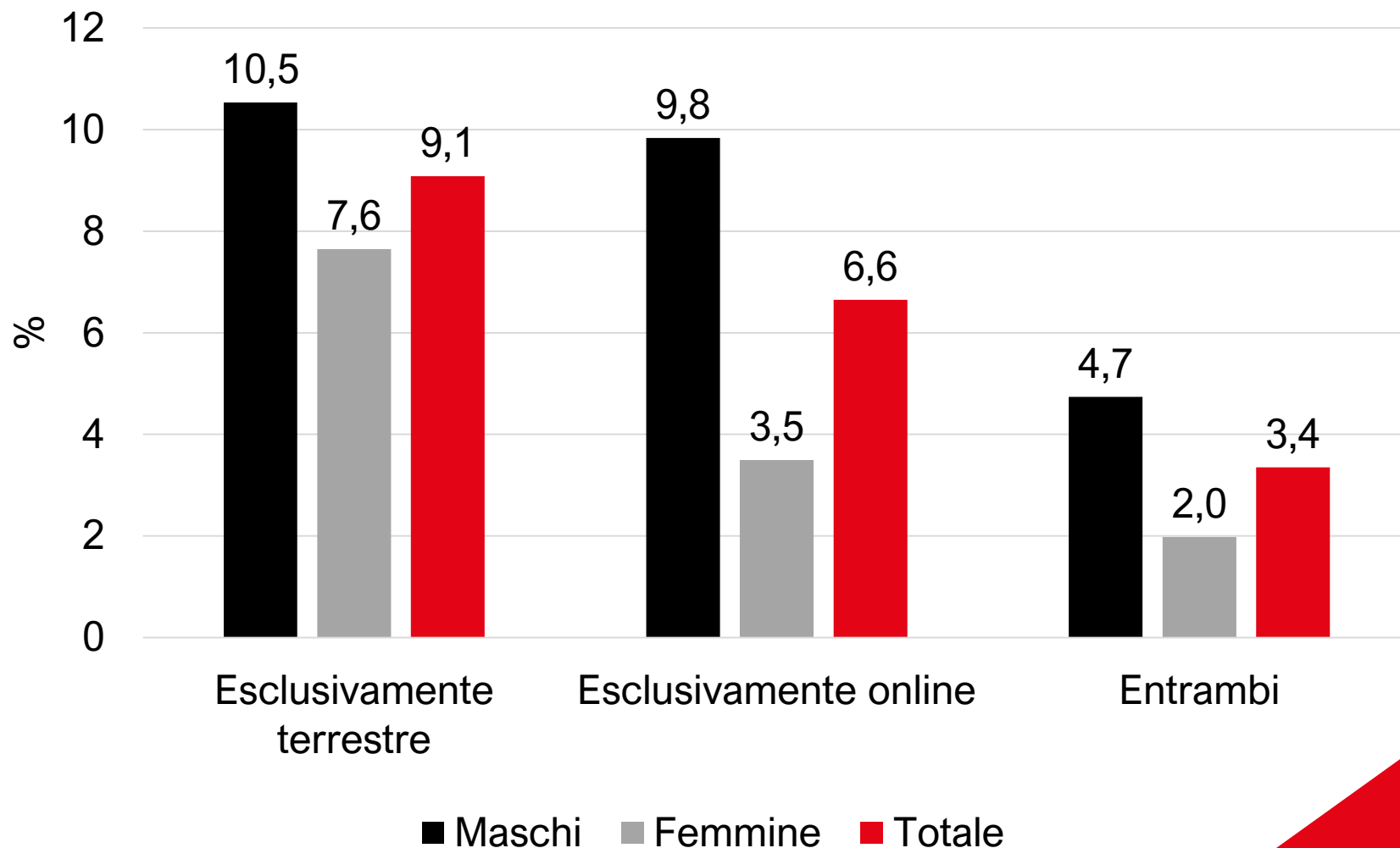
Gioco d'azzardo: modalità di gioco

ITALIA:

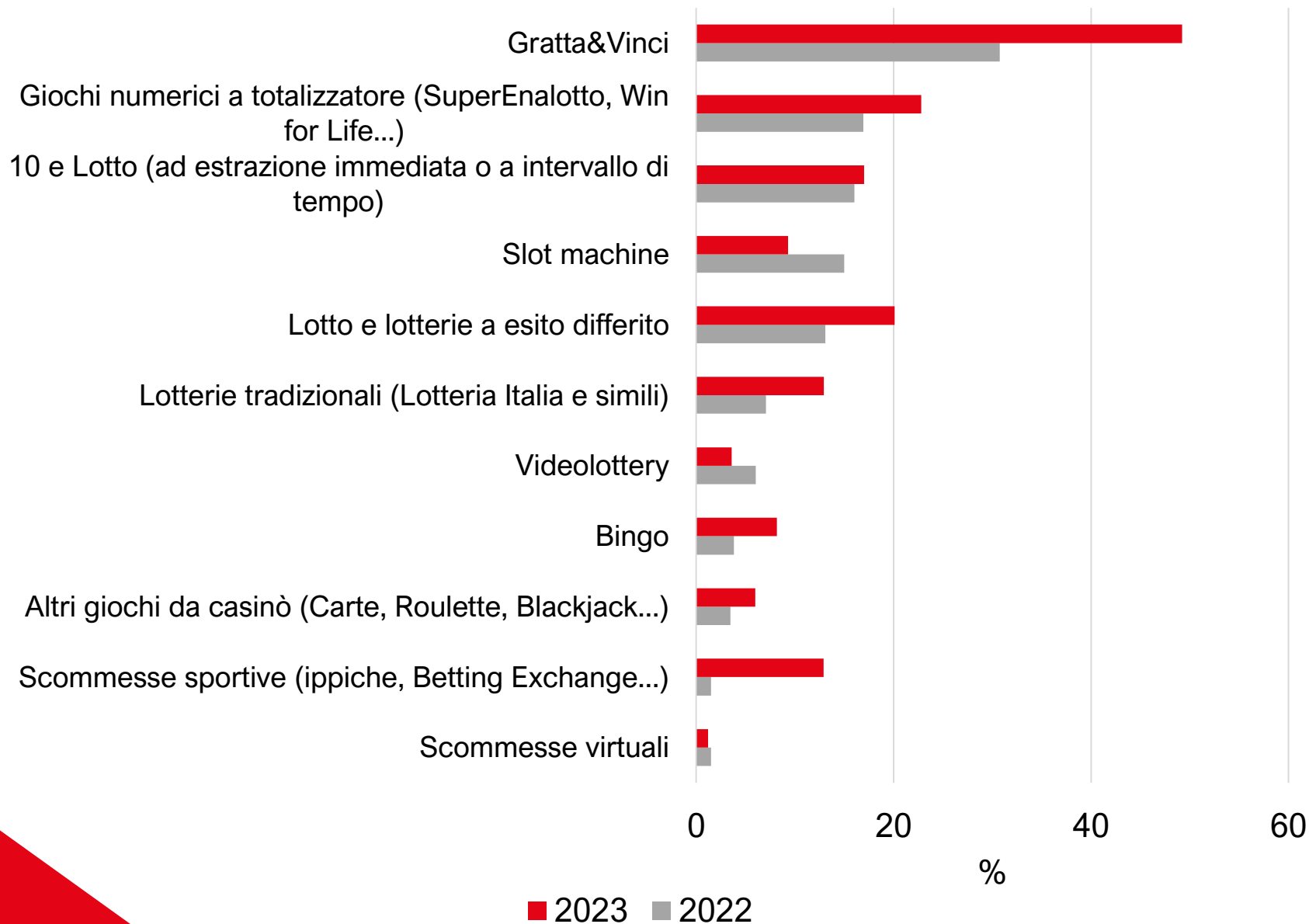
8,7

9,6

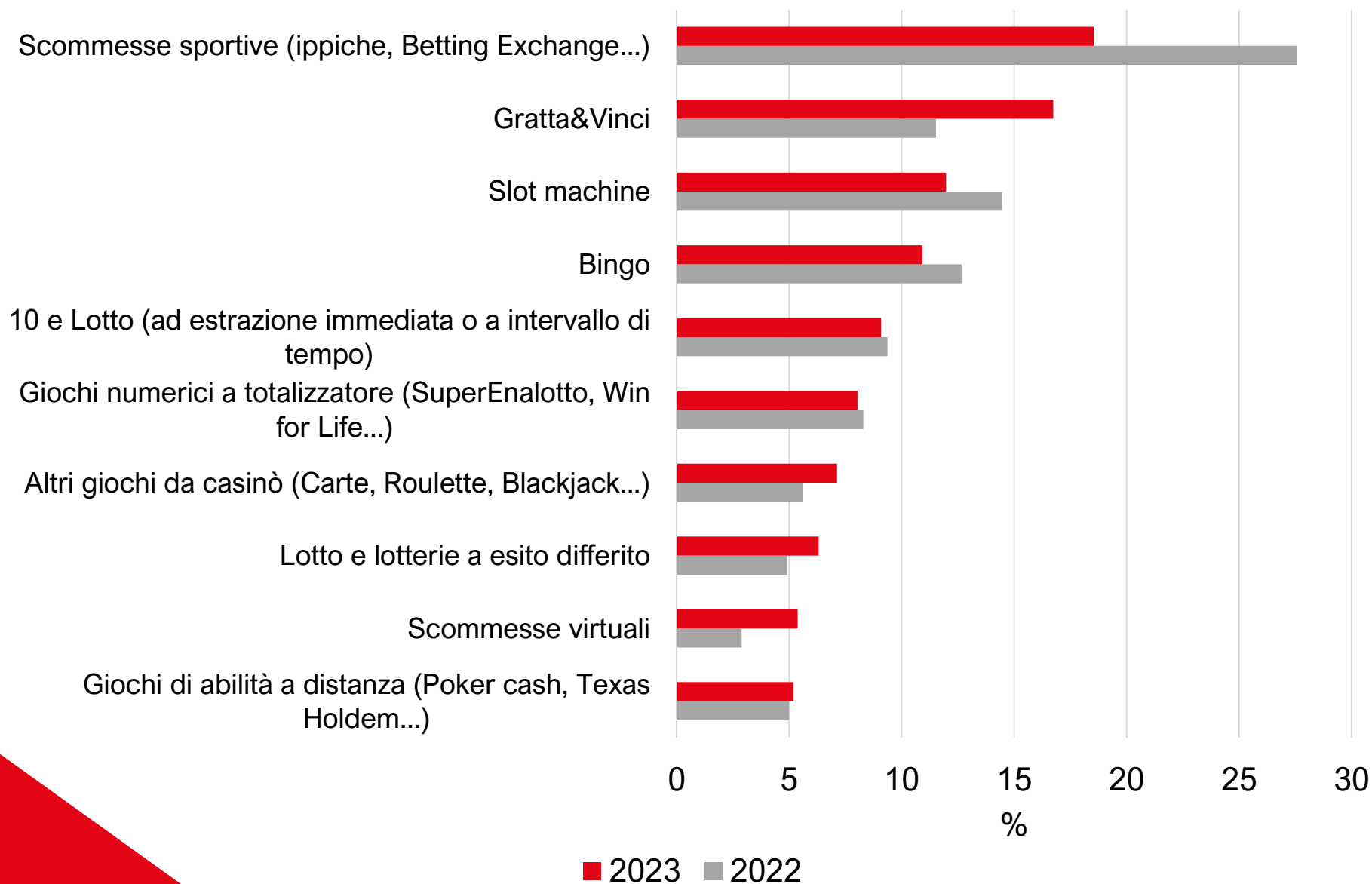
3,9



Gioco d'azzardo: giochi giocati presso luoghi fisici



Gioco d'azzardo: giochi giocati online



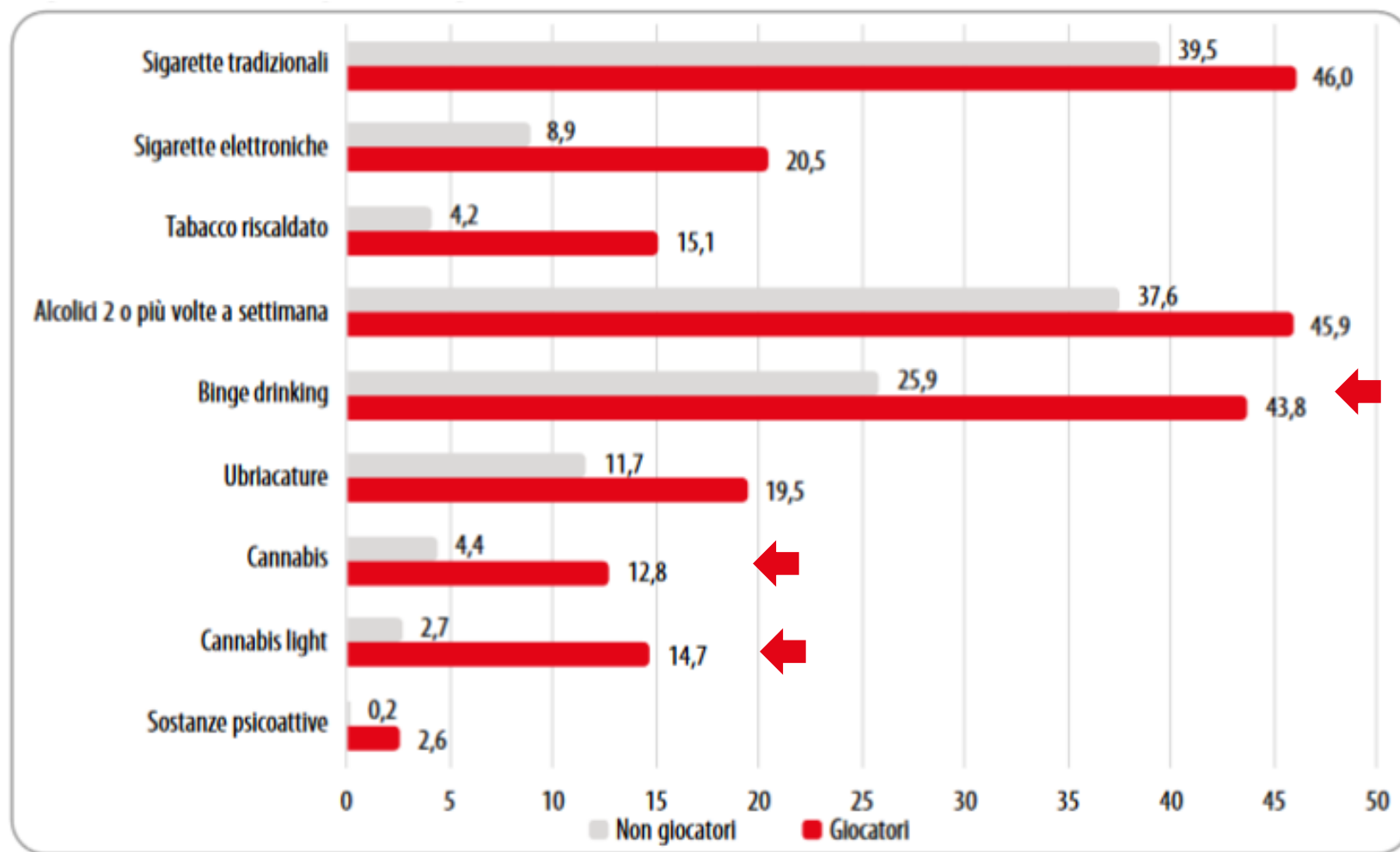
Gioco d'azzardo: fattori associati

		Non giocatori d'azzardo	Giocatori d'azzardo
Titolo di studio	Alto	81,9	18,1
	Medio	81,5	18,5
	Basso	75,1	24,9
Stato civile	Coniugato	79,5	20,5
	Non Coniugato	84,2	15,8
Condizione professionale	Occupato	79,4	20,6
	Economicamente inattivo	84,3	15,7
	Pensionato	84,0	16,0
Condizione economica	Sopra la media	73,4	26,6
	In media	81,6	18,4
	Sotto la media	84,0	16,0

Gioco d'azzardo: fattori associati

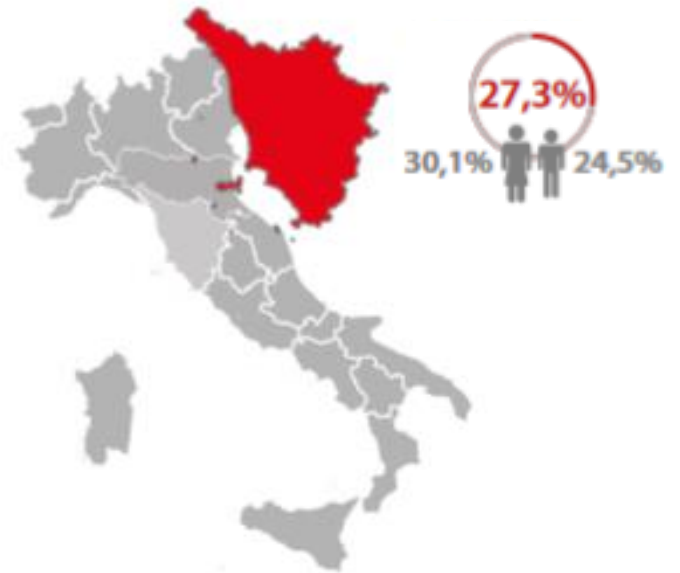
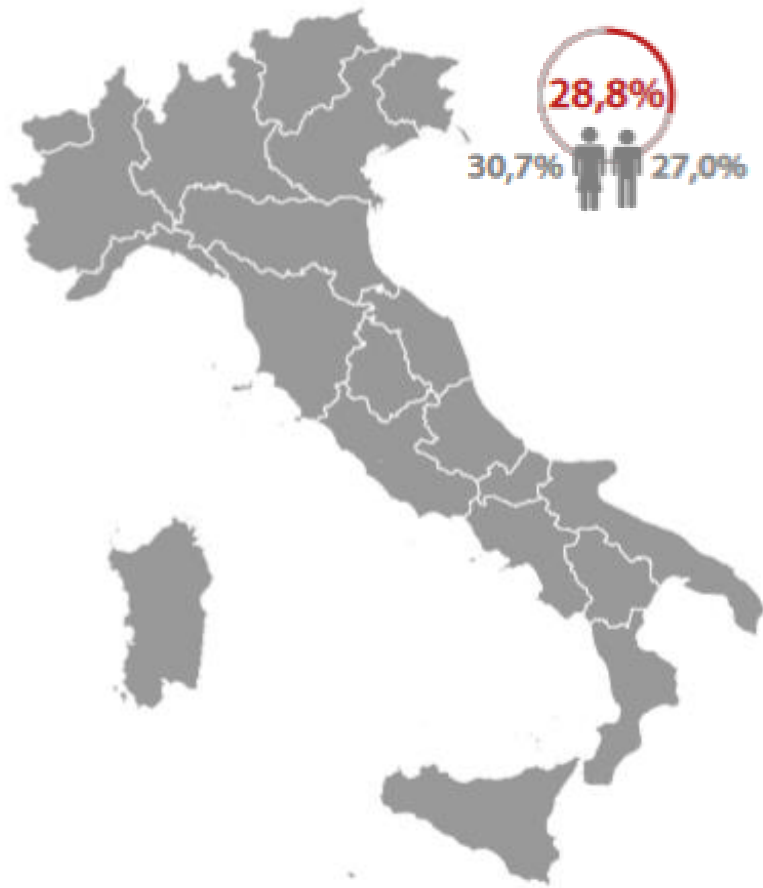
		Non giocatori d'azzardo	Giocatori d'azzardo
Qualità della vita	Bassa	77,9	22,1
	Media	81,9	18,1
	Alta	77,3	22,7
Qualità del sonno	Insufficiente	75,8	24,2
	Adeguate	82,6	17,4
Ore di sonno	Insufficiente	79,7	20,3
	Adeguate	84,7	15,3
Ansia	Bassa	81,3	18,7
	Alta	79,6	20,4
Depressione	Bassa	81,8	18,2
	Alta	76,0	24,0
Uso di farmaci psicoattivi	No	81,9	18,1
	Sì	74,1	25,9

Gioco d'azzardo: uso di sostanze psicoattive

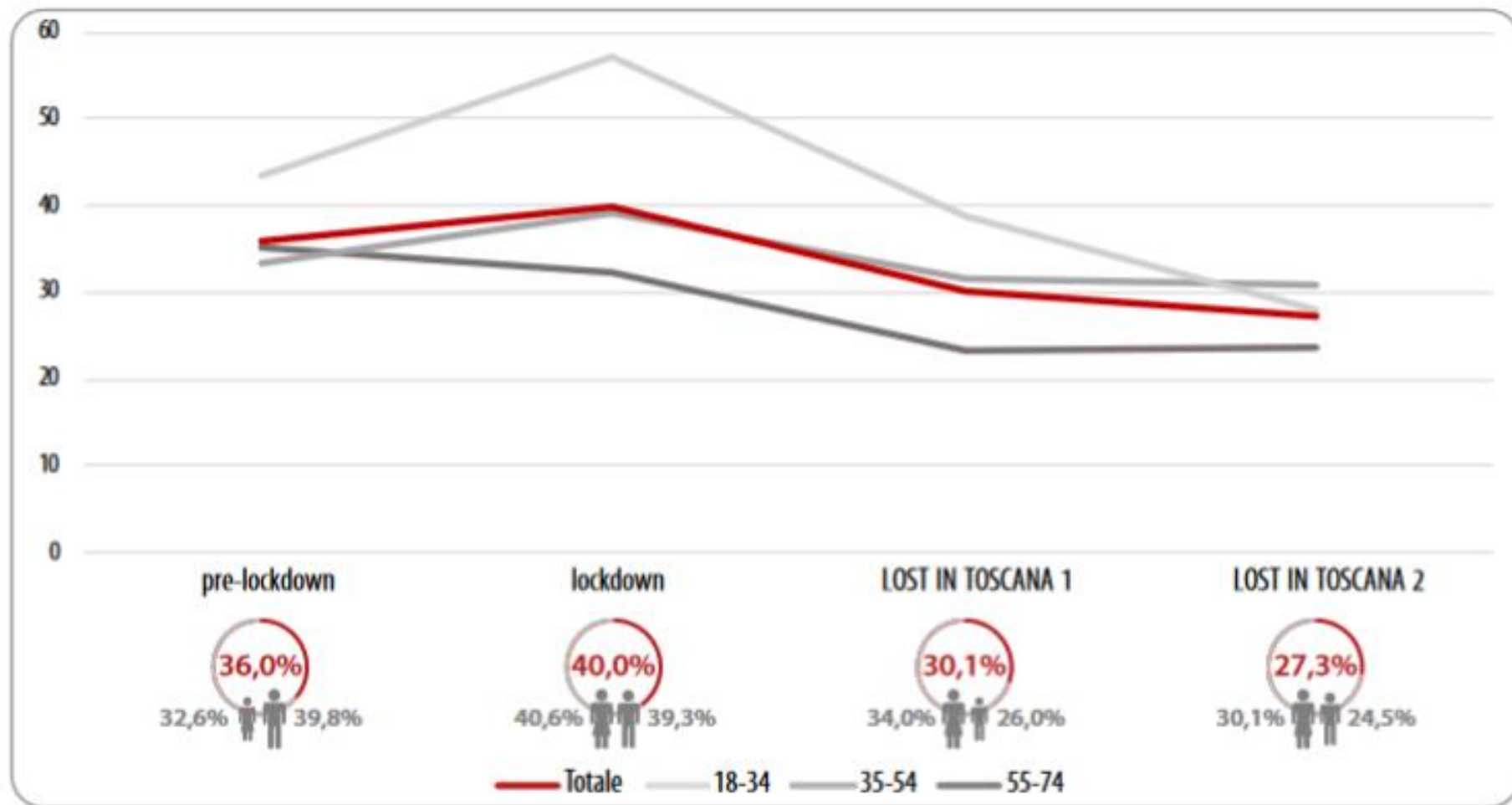


Il Gaming in Toscana

Gaming



Gaming: prima e dopo la pandemia



Gaming: la spesa

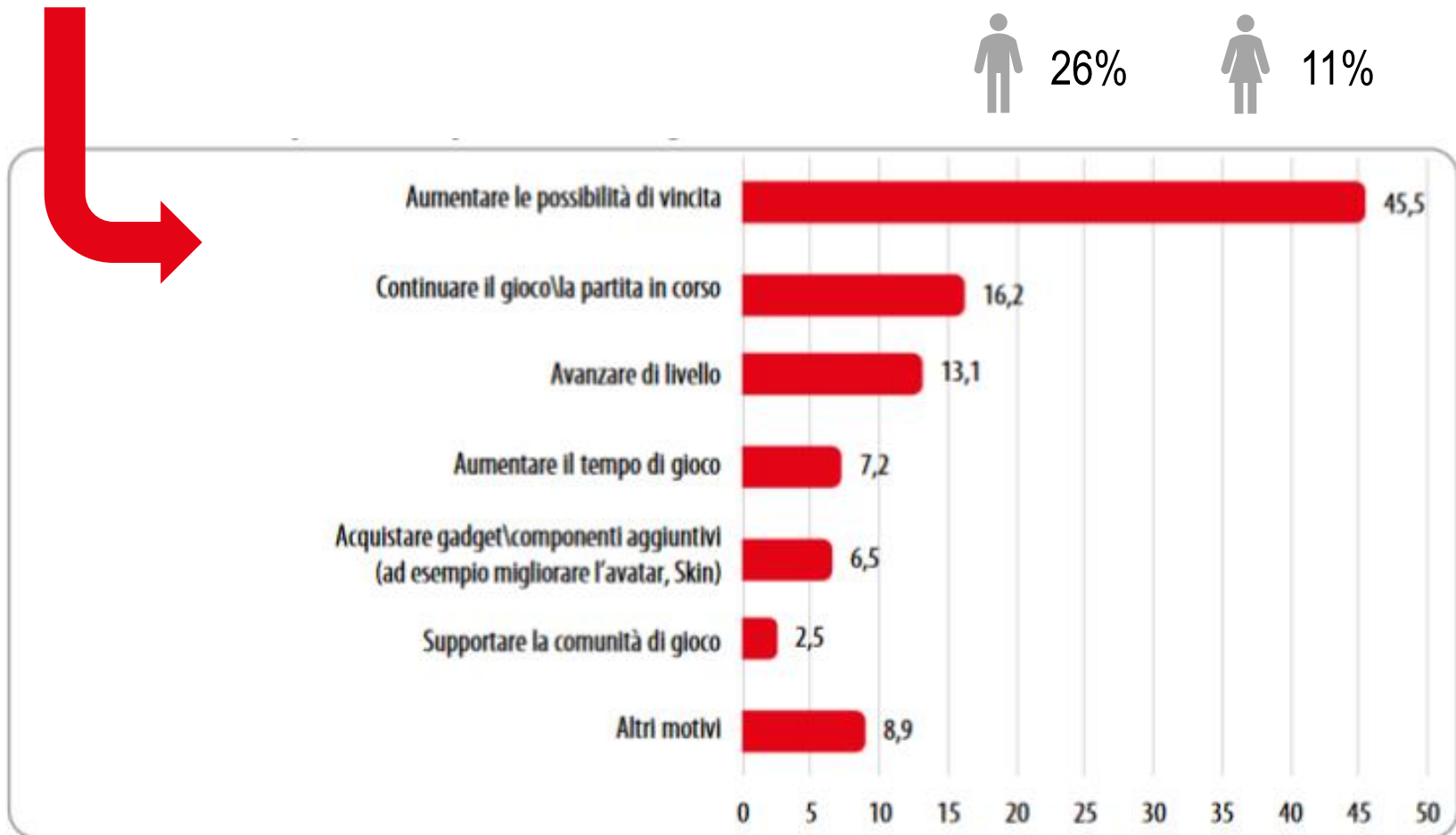
Il **18%** dei giocatori ha speso soldi per giocare ai videogame



26%



11%



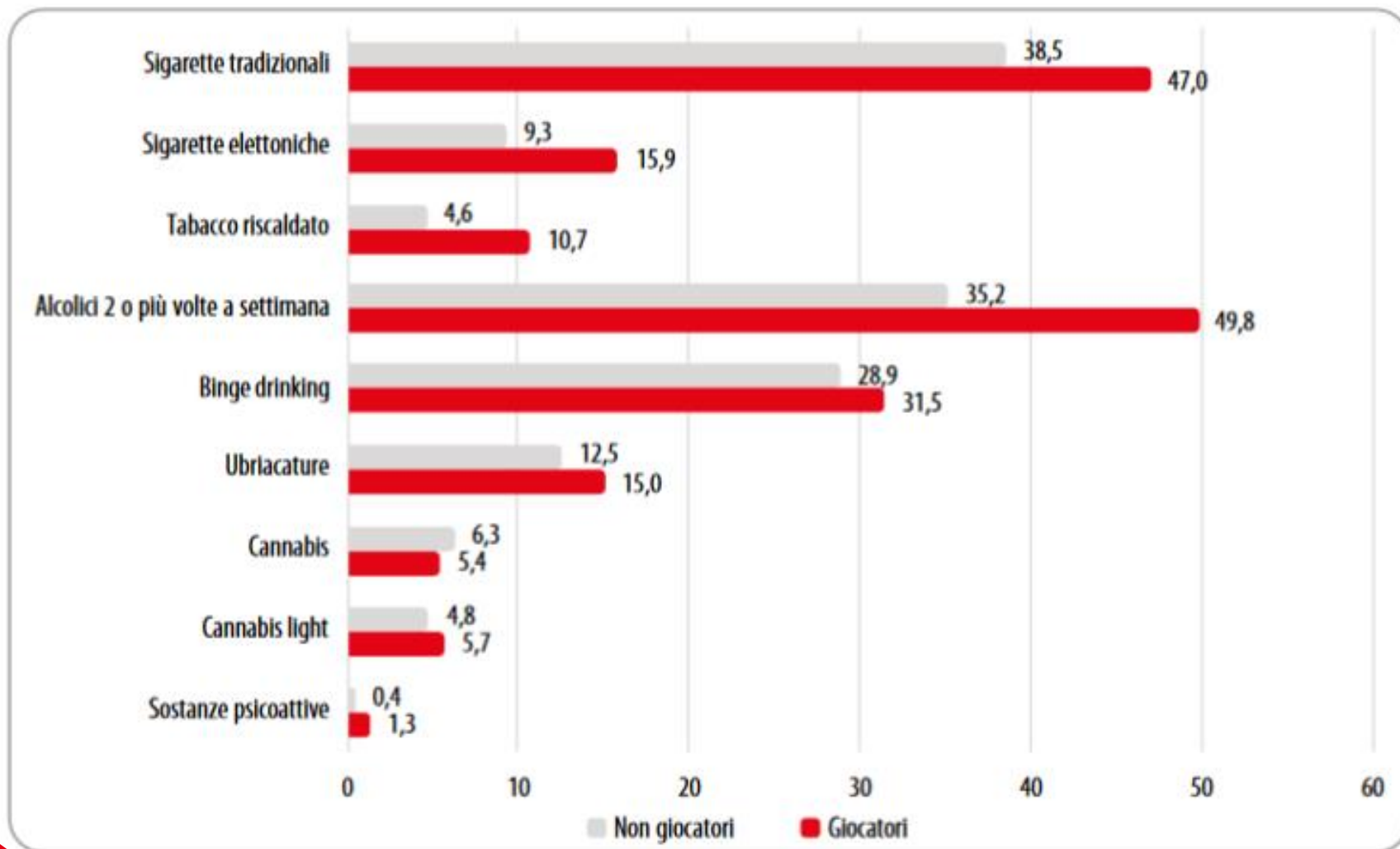
Gaming: fattori associati

		Non giocatori ai videogame	Giocatori ai videogame	Giocatori che hanno speso
Titolo di studio	Alto	77,4	22,6	19,0
	Medio	71,2	28,8	18,4
	Basso	64,8	35,2	12,1
Stato civile	Coniugato	69,5	30,5	19,2
	Non Coniugato	79,7	20,3	12,2
Condizione professionale	Occupato	72,9	27,1	21,6
	Economicamente inattivo	64,6	35,4	8,5
	Pensionato	79,3	20,7	10,4
Condizione economica	Sopra la media	66,1	33,9	30,8
	In media	74,5	25,5	16,1
	Sotto la media	71,6	28,4	10,9

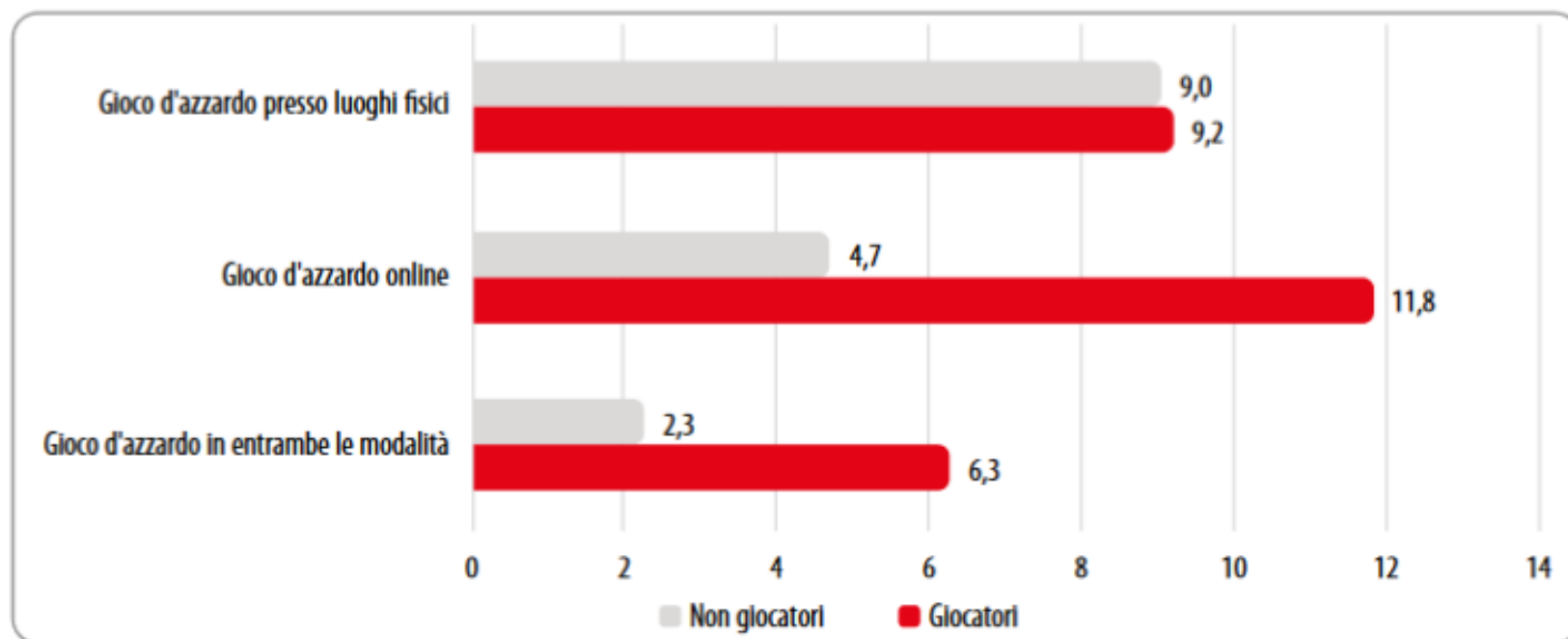
Gaming: fattori associati

		Non giocatori ai videogame	Giocatori ai videogame	Giocatori che hanno speso
Qualità della vita	Bassa	78,5	21,5	14,5
	Media	70,9	29,1	16,3
	Alta	78,2	21,8	45,4
Qualità del sonno	Insufficiente	66,3	33,7	8,8
	Adeguate	74,7	25,3	21,4
Ore di sonno	Insufficiente	73,0	27,0	13,0
	Adeguate	71,6	28,4	31,9
Ansia	Bassa	75,4	24,6	20,8
	Alta	63,8	36,2	10,5
Depressione	Bassa	73,7	26,3	17,4
	Alta	67,2	32,8	18,5
Uso di farmaci psicoattivi	No	74,6	25,4	17,3
	Sì	59,0	41,0	18,9

Gaming: uso di sostanze psicoattive



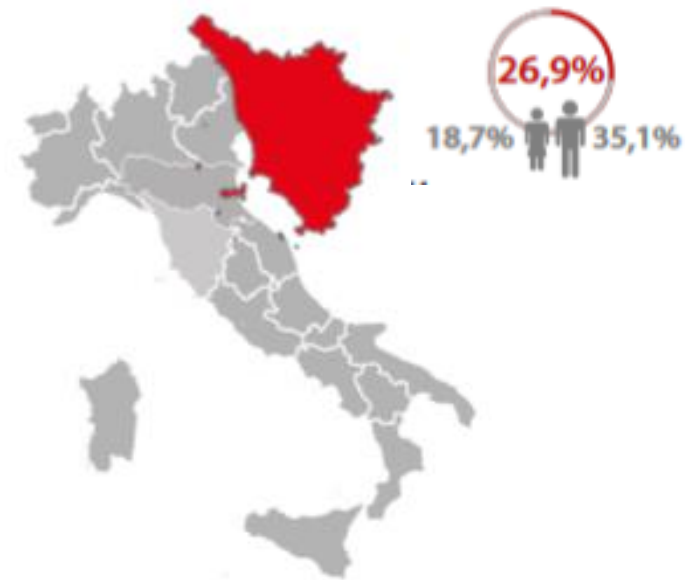
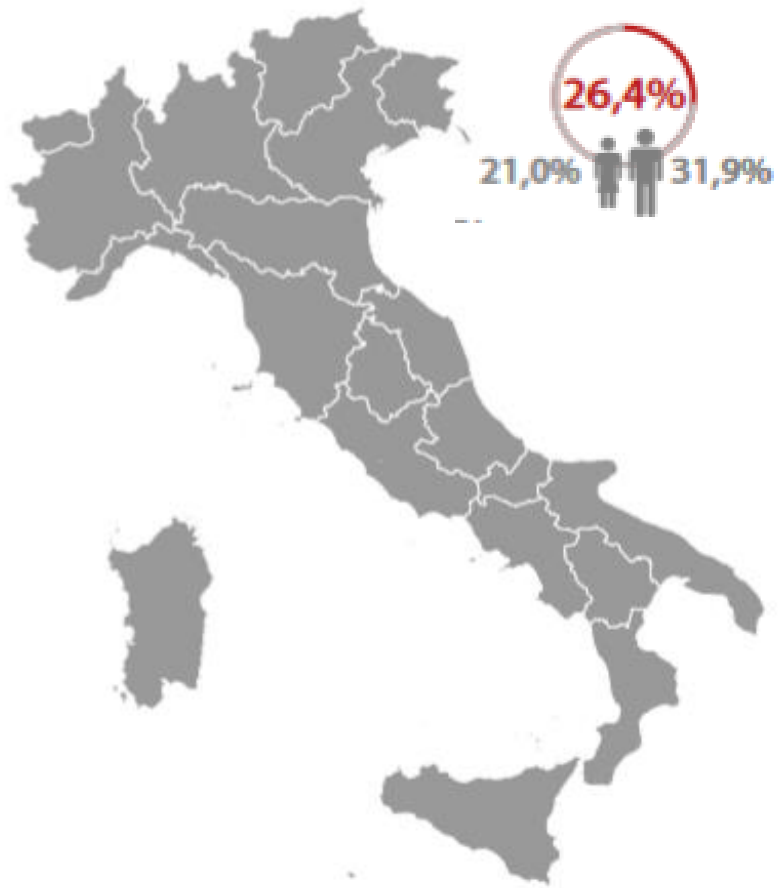
Gaming & Gambling



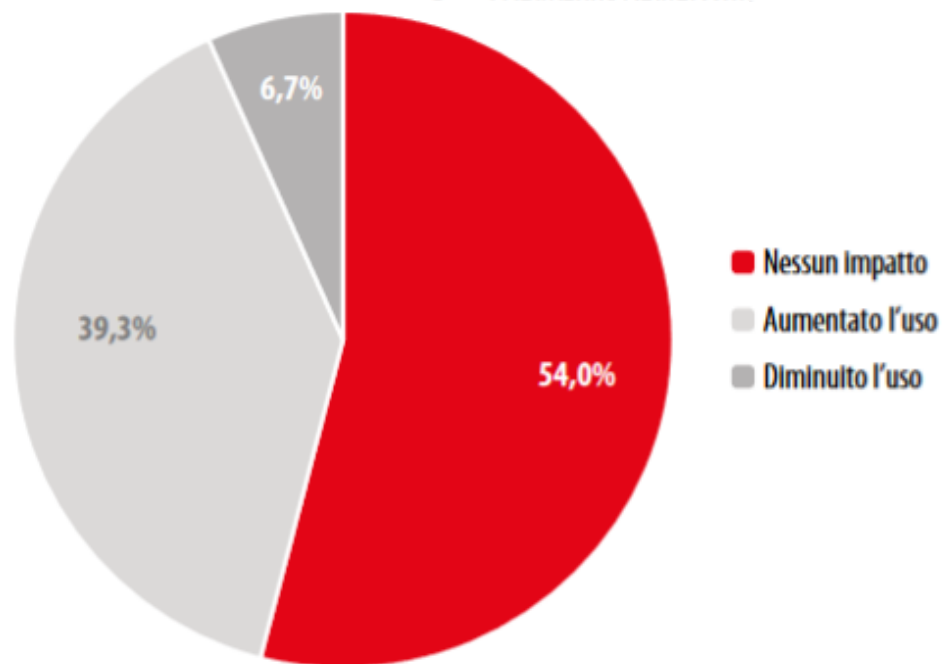
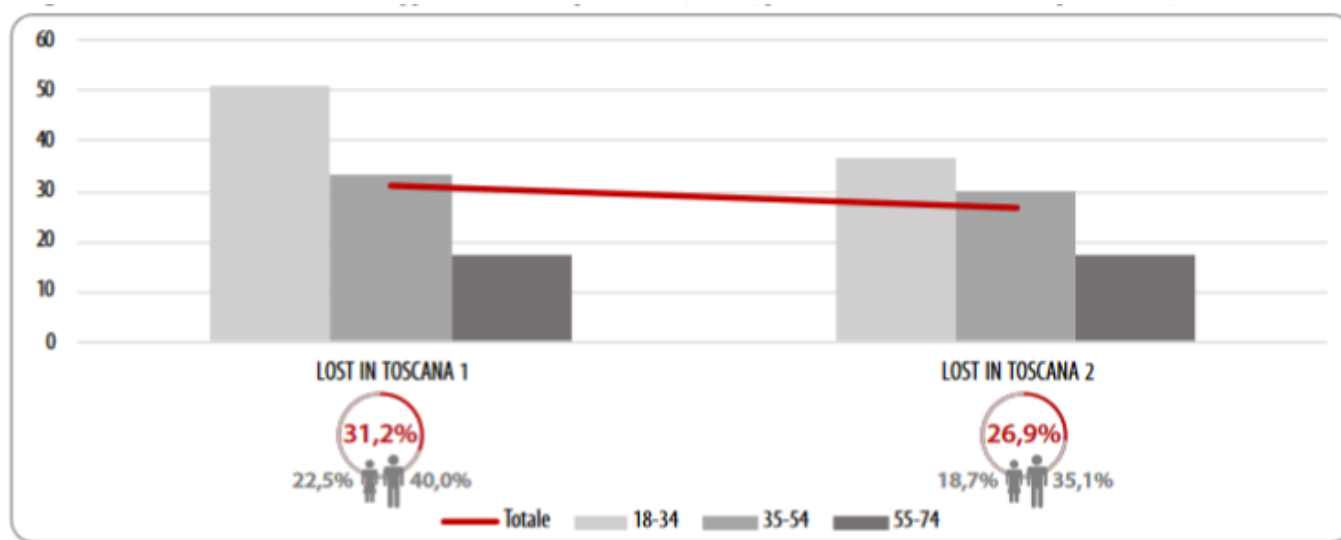


Relazioni interpersonali e uso di app per incontri

Uso di app per incontri



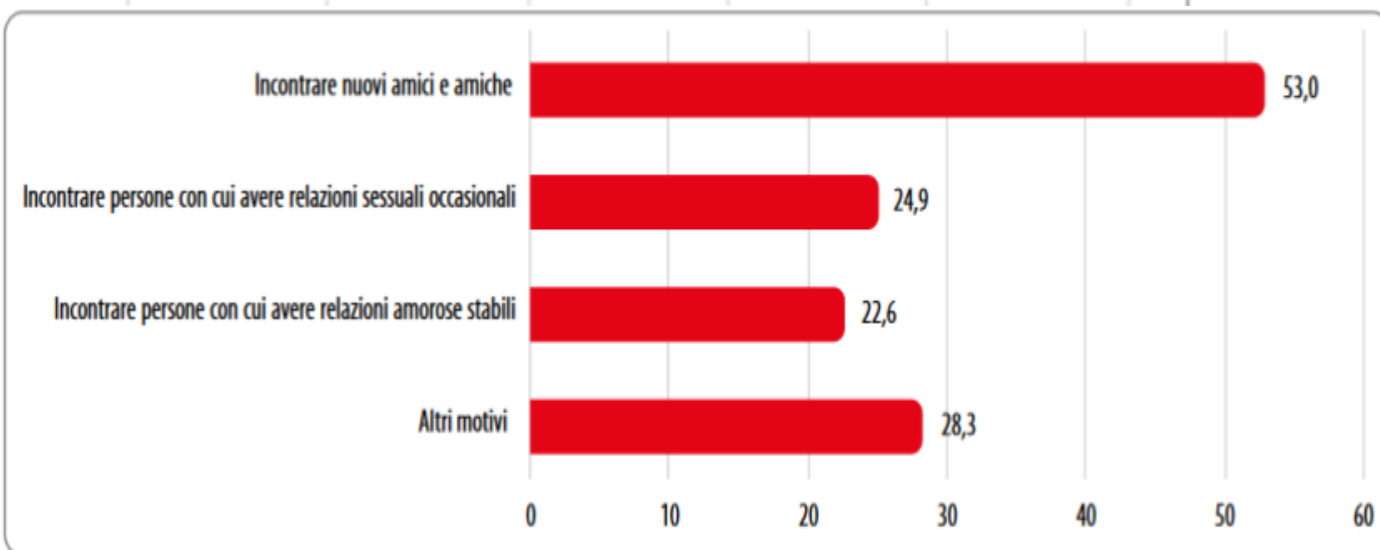
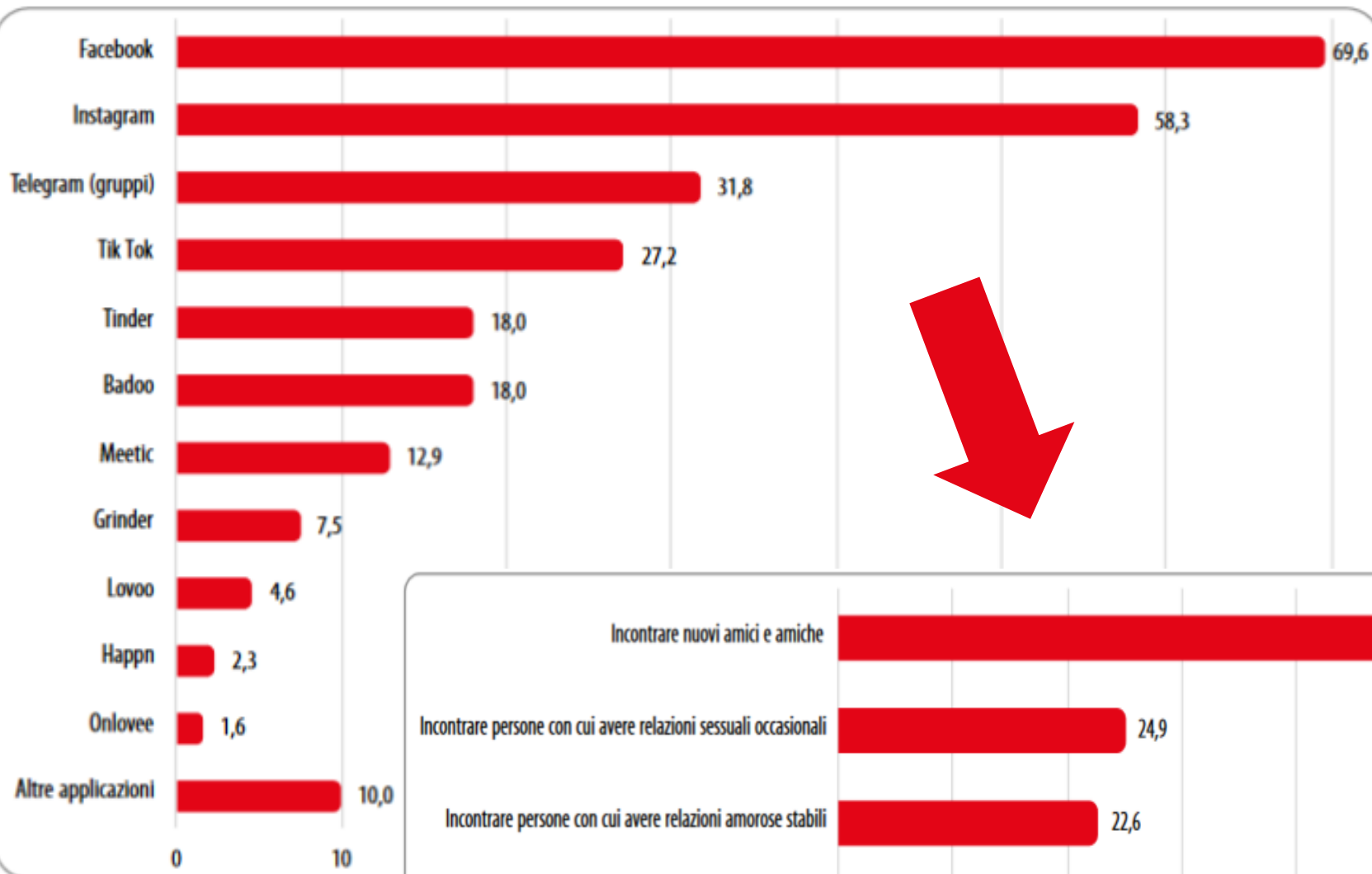
Uso di app per incontri



Impatto della pandemia da COVID-19 sull'uso delle app per incontri



App utilizzate e motivazioni



Uso di app per incontri: fattori associati

		Non uso di app per incontri	Uso di app per incontri
Titolo di studio	Alto	69,4	30,6
	Medio	75,5	24,5
	Basso	73,6	26,4
Stato civile	Coniugato	75,4	24,6
	Non Coniugato	67,9	32,1
Condizione professionale	Occupato	66,9	33,1
	Economicamente inattivo	86,0	14,0
	Pensionato	86,9	13,1
Condizione economica	Sopra la media	62,5	37,5
	In media	73,1	26,9
	Sotto la media	80,6	19,4

Uso di app per incontri: fattori associati

		Non uso di app per incontri	Uso di app per incontri
Qualità della vita	Bassa	72,3	27,7
	Media	73,1	26,9
	Alta	74,7	25,3
Qualità del sonno	Insufficiente	67,2	32,8
	Adeguate	75,0	25,0
Ore di sonno	Insufficiente	70,8	29,2
	Adeguate	80,6	19,4
Ansia	Bassa	74,6	25,4
	Alta	68,3	31,7
Depressione	Bassa	74,9	25,1
	Alta	63,5	36,5
Uso di farmaci psicoattivi	No	73,3	26,7
	Sì	71,9	28,1

Relazioni interpersonali e pandemia da COVID-19

Il **31%** dei residenti toscani afferma che, dopo a pandemia da COVID-19, ha maggiori difficoltà o timoni nei contatti fisici con le persone

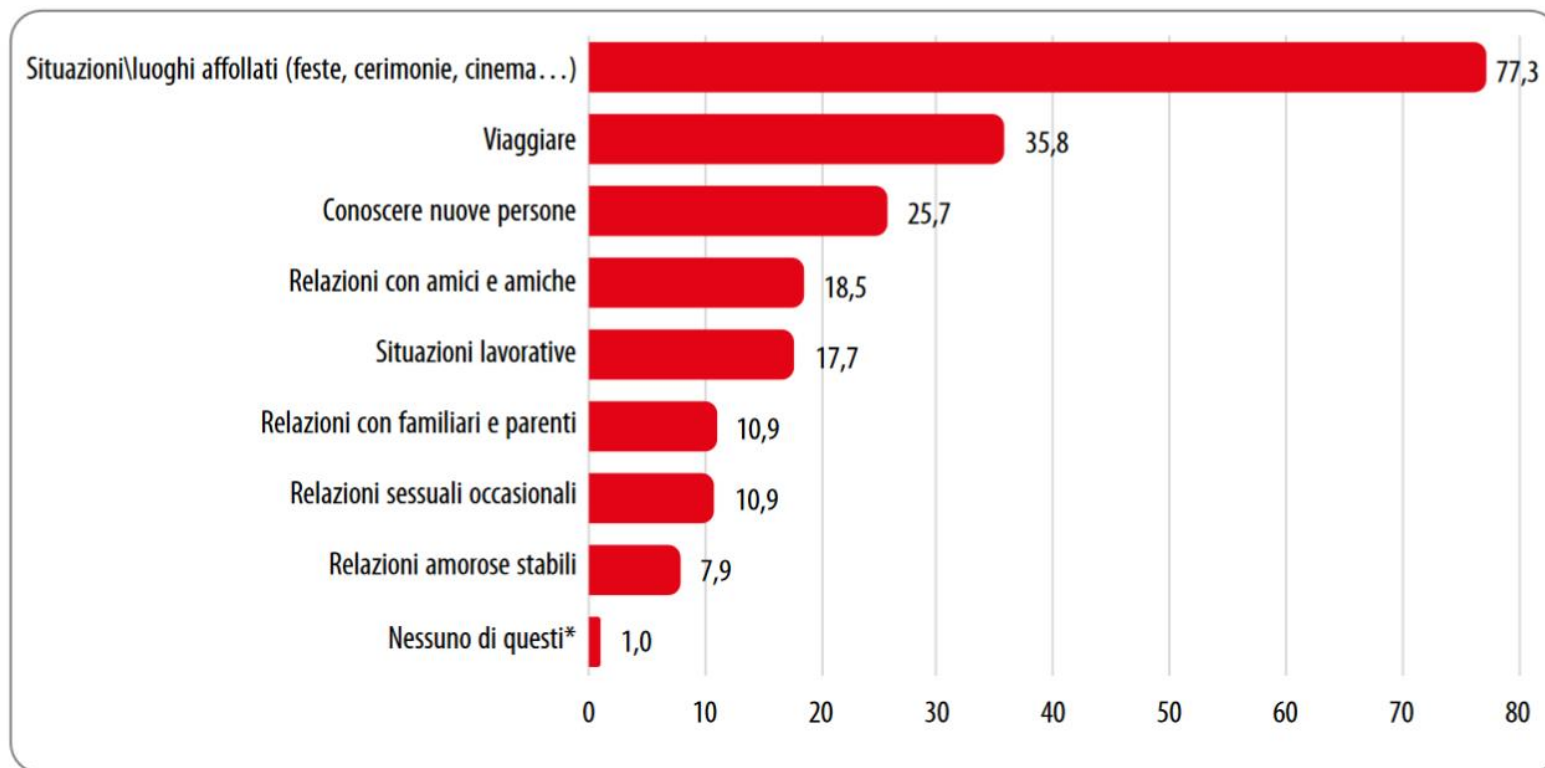


27%



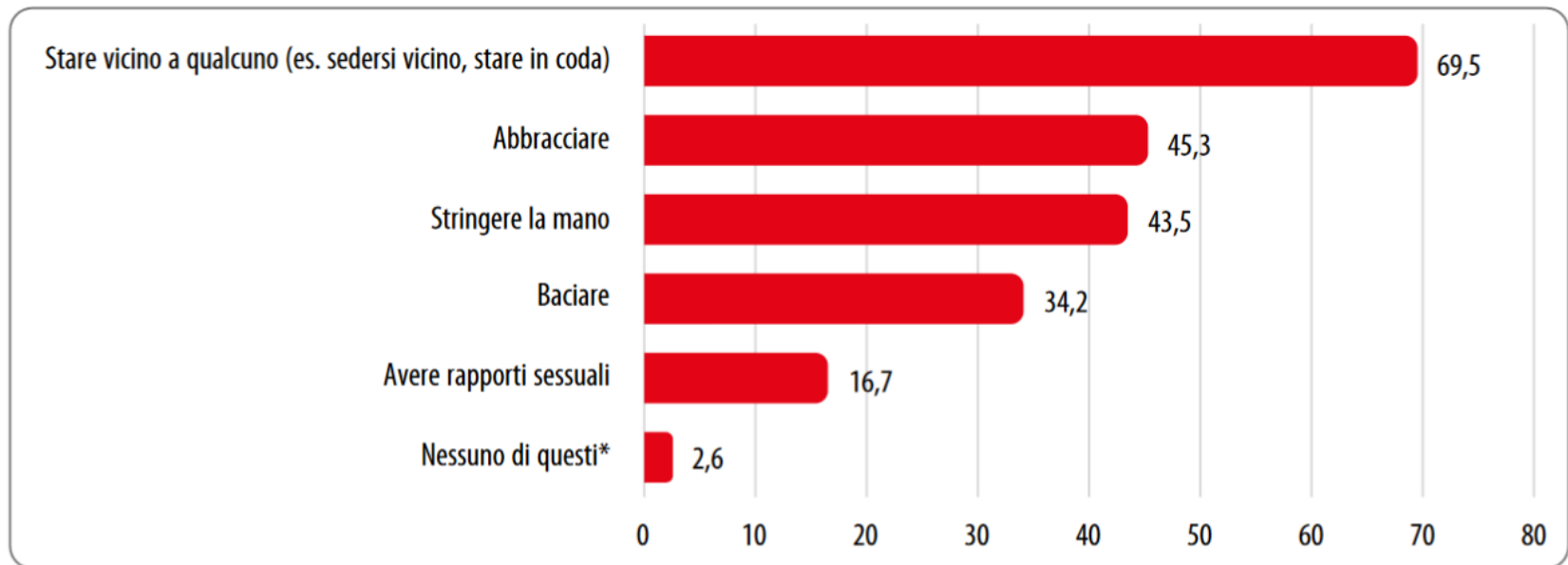
36%

Situazioni su cui la pandemia da COVID-19 ha avuto impatto:



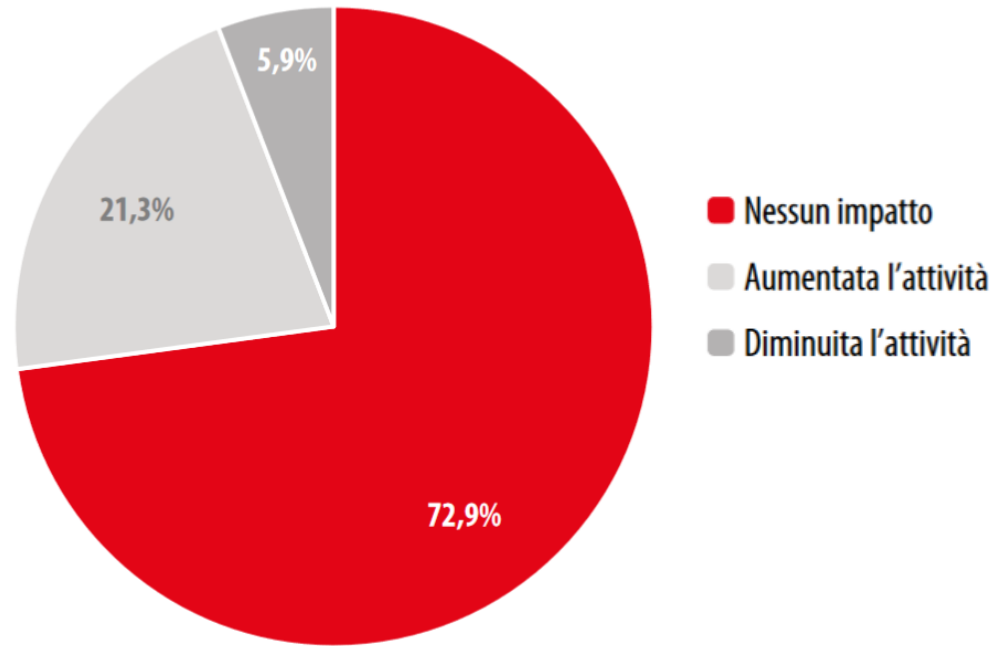
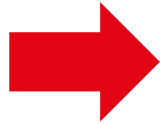
Relazioni interpersonali e pandemia da COVID-19

Attività su cui la pandemia da COVID-19, ha avuto impatto:



Attività sessuale e pandemia da COVID-19

**Impatto
sull'attività
sessuale**



La quota di quanti dicono che la pandemia ha impattato sulla propria attività sessuale è leggermente aumentata rispetto al 2022

Attività sessuale e pandemia da COVID-19

		Aumentata	Nessun impatto	Diminuita
Qualità della vita	Bassa	25,7	66,1	8,1
	Media	21,5	73,3	5,3
	Alta	7,6	85,3	7,2
Qualità del sonno	Insufficiente	34,8	56,6	8,7
	Adeguate	16,9	78,2	5,0
Ore di sonno	Insufficiente	24,6	68,6	6,8
	Adeguate	10,4	86,8	2,8
Ansia	Bassa	17,1	77,3	5,7
	Alta	34,9	58,6	6,5
Depressione	Bassa	19,0	76,2	4,8
	Alta	33,3	55,0	11,8
Uso di farmaci psicoattivi	No	20,9	73,5	4,6
	Sì	24,1	68,2	7,7

Attività sessuale e pandemia da COVID-19



Journal of Epidemiology



Short Communication

J Epidemiol 2021;31(12):648-652

Italians Do It ... Less. COVID-19 Lockdown Impact on Sexual Activity: Evidence From a Large Representative Sample of Italian Adults

Andrea Amerio^{1,2}, Alessandra Lugo³, Cristina Bosetti⁴, Tiziana Fanucchi⁵, Giuseppe Gorini⁶, Roberta Pacifici⁷, Anna Odone^{8,9}, and Silvano Gallus³

Diminuzione dell'attività sessuale tra i conviventi:

È risultata più frequente negli **uomini** rispetto alle donne, nei più **giovani**, più **istruiti**, che **vivono in case più piccole** e che hanno riferito di aver trascorso più tempo all'aperto prima del lockdown

Conclusioni

Conclusioni

- Il gioco d'azzardo è complessivamente **umentato** dopo la pandemia da COVID-19. Rispetto al 2022, è aumentata la percentuale di quanti giocano ai **Gratta&Vinci** e alle **scommesse virtuali** presso luoghi fisici.
- La percentuale di quanti giocano ai videogame è in diminuzione. Tra i giocatori vi è una percentuale più elevata di giocatori d'azzardo, soprattutto online.
- Poco meno di un terzo dei toscani afferma che, dopo la pandemia da COVID-19, ha maggiori **difficoltà o timoni nei contatti fisici** con le persone. In particolare in **luoghi affollati** e per quanto riguarda lo **stare vicino** a qualcuno (es in coda) o rispetto all'**abbracciare** qualcuno.



Grazie dell'attenzione

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



Ringraziamenti

Sonia Cerrai
Sabrina Molinaro