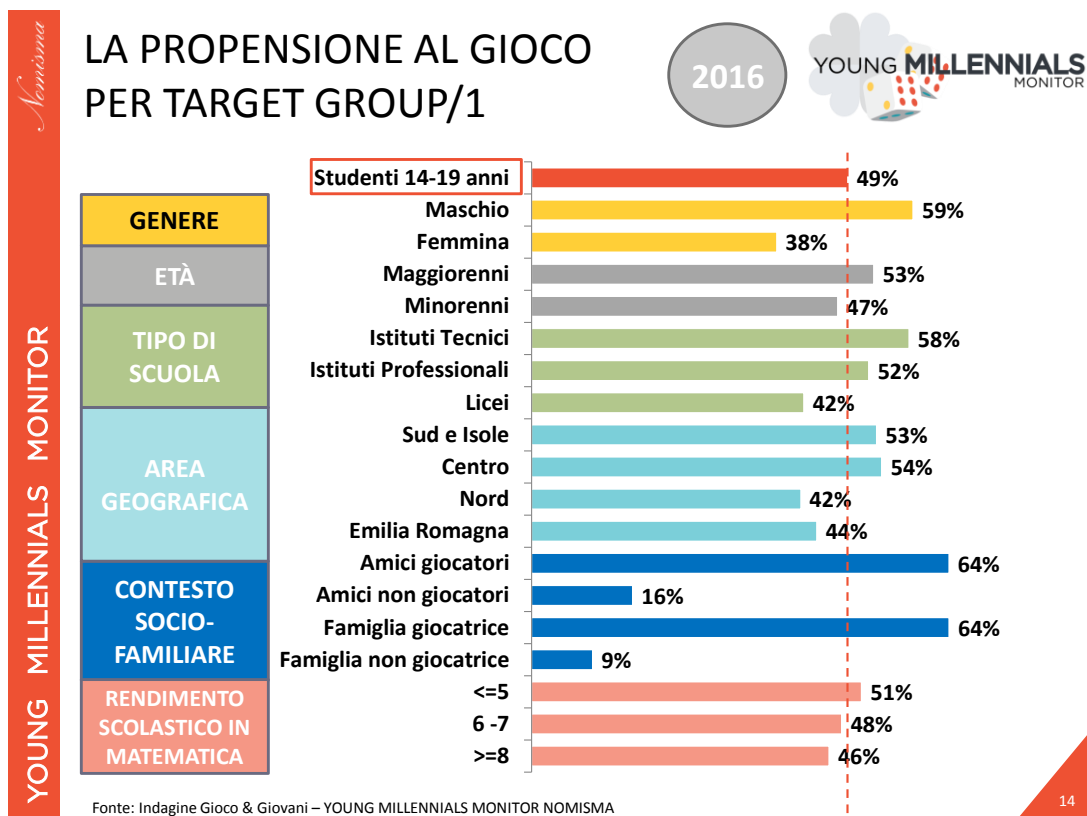




## ABSTRACT 2017

La diffusione del gioco d'azzardo tra gli italiani coinvolge anche i giovani e i giovanissimi.

Ecco perché Nomisma – con il supporto del Gruppo Unipol - ha creato **Young Millennials Monitor**, un osservatorio dedicato al monitoraggio di opinioni, attitudini, stili di vita dei giovani tra i 14 e i 19 anni, dedicando proprio il primo focus alla valutazione di abitudini, motivazioni e approccio dei giovani verso il gioco d'azzardo. Nel 2016, infatti, è stata realizzata da Nomisma - in collaborazione con l'Università di Bologna (Dipartimenti di "Scienze Economiche", "Sociologia e Diritto dell'Economia" e "Scienze Mediche e Chirurgiche") - un'indagine che ha coinvolto un ampio campione di scuole secondarie di secondo grado italiane e ha visto la partecipazione di circa **11.000 ragazzi dai 14 ai 19 anni**.



I dati indicano che il numero di giovani giocatori è in leggero calo: nel corso del 2016, il **49%** dei giovani studenti italiani ha tentato la fortuna almeno una volta (rispetto al 54%

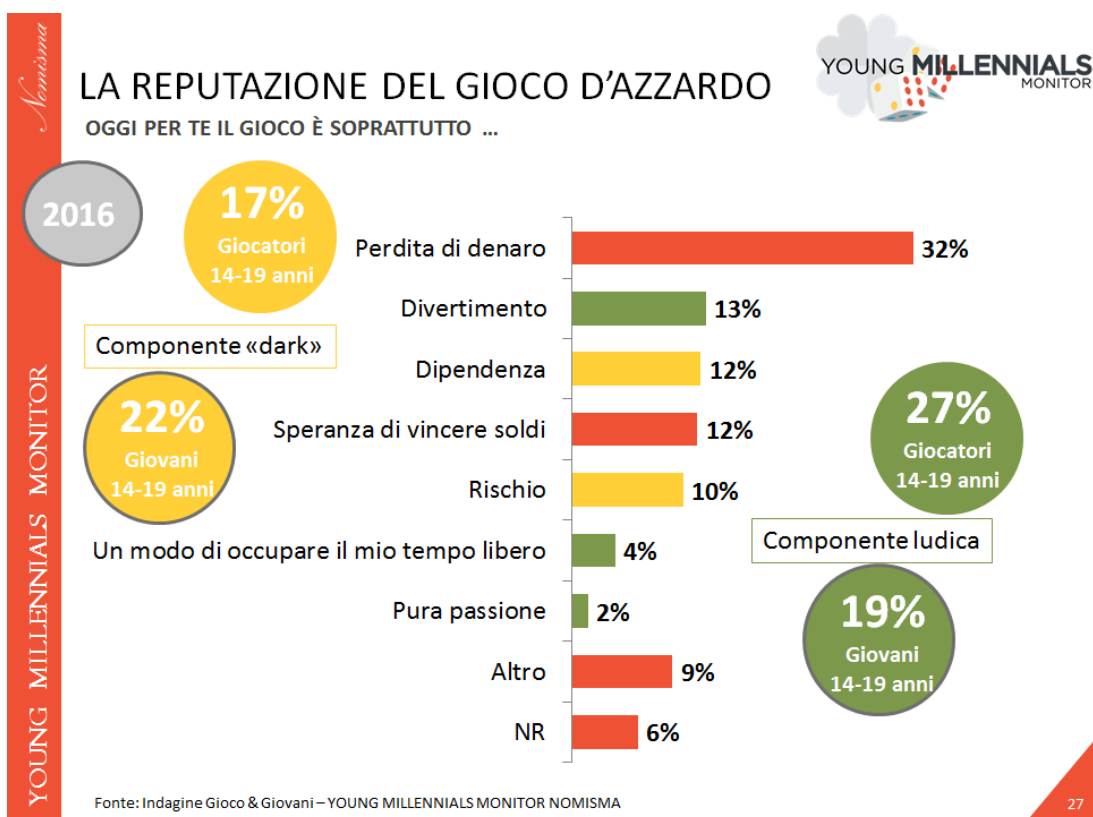
dell'anno precedente). Tra questi, il 72% dichiara di sostenere una spesa media settimanale per i giochi inferiore a 3 euro. In Emilia Romagna l'interesse per il gioco d'azzardo tra i giovani è appena inferiore a quello italiano: la quota di giocatori è pari infatti al **44%**, un dato che si allinea alla propensione al gioco delle regioni del Nord e che conferma come l'attitudine al gioco d'azzardo sia maggiore al centro – 54% la quota di giocatori – e al Sud – 53%).

## LE MOTIVAZIONI

Perché si inizia a giocare? Innanzitutto per **curiosità** (per il 21% dei giocatori questa è la motivazione principale che ha indotto a sperimentare per la prima volta il gioco d'azzardo) o **per caso** (20%). Tra gli altri drivers spiccano il **divertimento** (18%), il giocare dei familiari o degli amici (11%) e la speranza di vincere denaro (11%).



I giovani percepiscono il gioco d'azzardo come *perdita di denaro* (è il primo fattore citato sia dal 32% degli studenti 14-19 anni che dal 25% dei soli giocatori). Accanto a tale percezione si distinguono due componenti reputazionali: il 22% dei ragazzi e il 17% dei giocatori associa al gioco una componente dark (dipendenza o rischio). All'opposto, il 19% dei giovani e il 27% dei giocatori considera il gioco un divertimento, una passione e un modo per occupare il tempo libero.



Le rilevazioni, in linea con i risultati dell'anno precedente e con altri lavori, individua come **giochi più popolari tra i giovani il Gratta & Vinci** (nel 2015 sperimentato dal 35% degli studenti 14-19 anni) e le **scommesse sportive in agenzia** (23%). Di seguito troviamo le **scommesse sportive online** (13%) ed i **concorsi a pronostico a base sportiva** come Totocalcio, Totip, Totogol (12%).

Rispetto alla scorsa indagine di Young Millennials Monitor Gioco e Giovani, emerge una perdita di *appeal* dei giochi "tradizionali" (Superenalotto e Lotto), a favore dei giochi a tema sportivo e online.

La maggior parte dei giovani (27% sul totale) ha giocato ad 1-2 tipologie di gioco durante il 2016; l'11% ne ha sperimentati tre o quattro e un ulteriore **11%** ha partecipato ad **almeno 5 tipologie di gioco**, dato che denota una ricorsività preoccupante.

Il **17% degli studenti** delle scuole secondarie superiori è **frequent player**, ha giocato, cioè, **una volta a settimana o anche più spesso**. Tuttavia, il gioco è nella maggior parte dei casi un **passatempo occasionale** e ha un impatto limitato sulla vita quotidiana: l'11% degli studenti gioca con cadenza mensile, un altro 21% gioca più raramente; per il 72% dei giocatori la spesa media settimanale è inferiore a 3 euro e il 62% degli studenti (il 41% di chi gioca) non spenderebbe nulla in giochi davanti a un'inaspettata disponibilità di 100 euro.

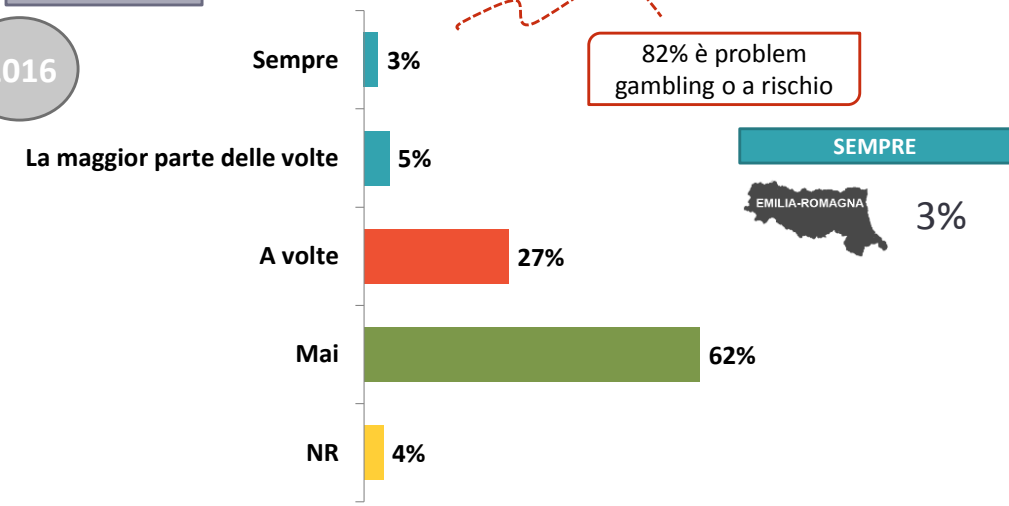
## GAMING RIPETUTO

NELL'ULTIMO ANNO QUANTO SPESSO SEI TORNATO A GIOCARE PER CERCARE DI RIVINCERE I SOLDI CHE AVEVI PERSO AL GIOCO?



% calcolate sui  
GIOCATORI

2016



Fonte: Indagine Gioco & Giovani – YOUNG MILLENNIALS MONITOR

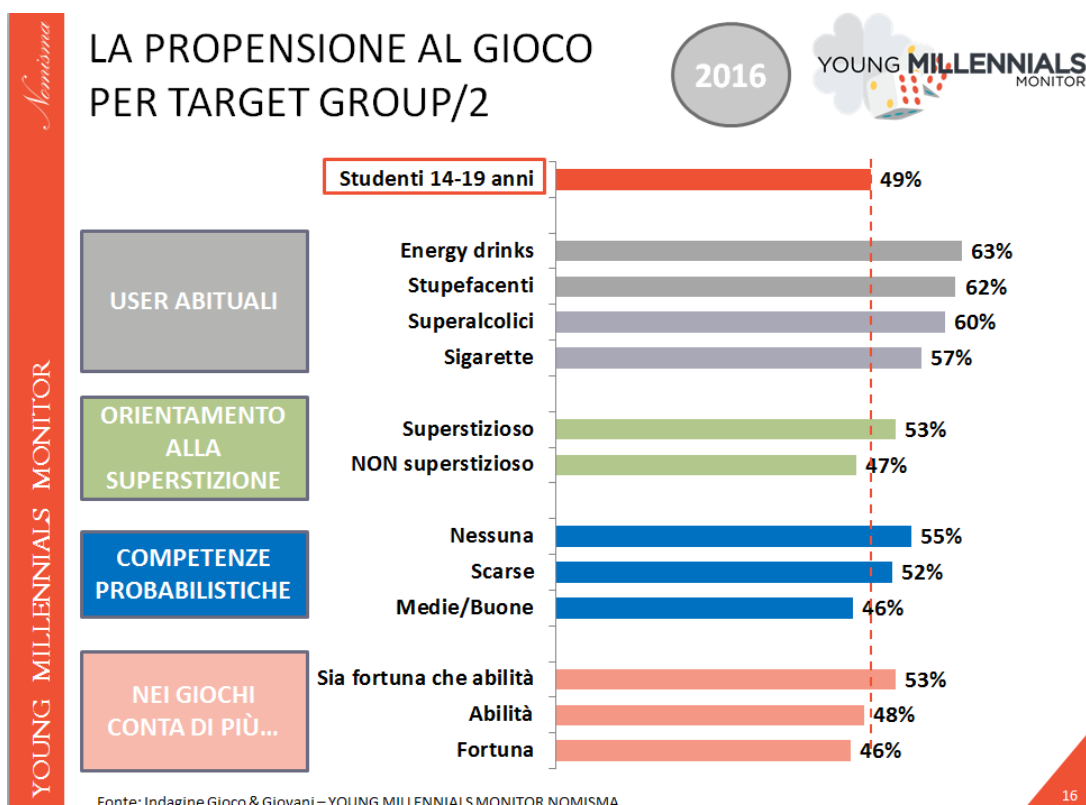


### L'identikit del giovane giocatore d'azzardo

La propensione al gioco non è uniforme e varia in modo marcato per tipologia di gioco, genere e contesto sociale e familiare degli studenti. Vi sono alcuni fattori che incidono sulla propensione al gioco d'azzardo: innanzitutto il genere. L'incidenza del gioco d'azzardo è sensibilmente maggiore tra i **ragazzi** (59% rispetto al 38% delle ragazze). Altri fattori incisivi sono: area geografica, età, tipo di scuola frequentata e *background* familiare. La propensione al gioco è maggiore al **Sud-Isole e al Centro** rispetto al Nord (rispettivamente il 53% e il 54% dei giovani gioca vs il 42% al Nord), per i **maggiorenni** (53% contro il 47% dei minorenni), negli **istituti tecnici e professionali** (rispettivamente 58% e 52% vs 42% dei licei) e nelle **famiglie in cui vi è un'abitudine al gioco** (64% vs 9% in famiglie non giocatrici).

L'interesse per il gioco d'azzardo è spesso legato alle competenze necessarie a valutare le probabilità della possibile vincita. La propensione al gioco cambia - ad esempio - in relazione al rendimento scolastico in matematica: la quota di giocatori raggiunge il 51% tra chi ha un rendimento insufficiente, mentre è pari al 46% tra chi ha votazione superiore a 8 decimi. Anche il possesso di specifiche competenze probabilistiche è un fattore predittivo: la quota di giocatori sale al 55% tra chi non è in grado di risolvere semplici quesiti probabilistici (mentre la quota di giocatori tra chi ha competenze in merito diminuisce - 46%).

Anche la connessione tra gioco e stili di consumo è rilevante: la quota di giocatori sale nel caso di consumo frequente di *energy drink* (63%), super-alcolici (60%) e sigarette (57%).



Dalla ricerca Young Millennials Monitor Nomisma emerge quindi un gruppo di giocatori che ha un rapporto problematico con il gioco d'azzardo, causa di riflessi negativi sulla vita quotidiana e sulle relazioni familiari: il 36% dei giovani giocatori ha nascosto o ridimensionato le proprie abitudini di gioco ai genitori, il 4% ha derogato impegni scolastici per giocare, mentre il gioco ha causato discussioni con familiari/amici o problemi a scuola nel 5% dei giocatori.

### Come individuare i giocatori problematici tra gli adolescenti? Come individuare chi evidenzia conseguenze negative associate con il gioco d'azzardo?

Young Millennials Monitor Nomisma in collaborazione con l'Università di Bologna ha adottato uno strumento di *screening* riconosciuto a livello internazionale (il South Oaks Gambling Screen – Revised For Adolescents, SOGS-RA) che identifica la presenza di eventuali comportamenti di gioco problematici che producono effetti negativi tanto sulla **sfera psico-emotiva** (ansia, agitazione, perdita del controllo), quanto su quella delle **relazioni** (familiari, amicali e scolastiche).

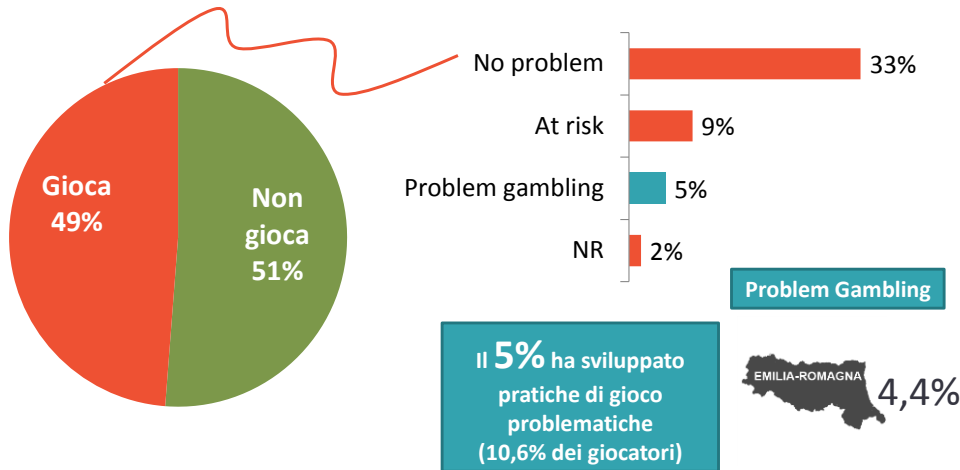
L'indicatore SOGS-RA individua nel **5% degli studenti italiani la quota di ragazzi con un rapporto problematico con il gioco d'azzardo**. Un ulteriore **9%**, inoltre, può essere considerato a rischio rispetto alla probabilità di sviluppare comportamenti di gioco problematici. Per contro, il 33% degli studenti, pur giocando, non evidenzia alcuna problematicità ed ha un rapporto con il gioco che non appare disfunzionale.



2016

## IL GIOCO PROBLEMATICO

Più della metà degli studenti italiani ha giocato nei 12 mesi precedenti l'intervista



Fonte: Indagine Gioco & Giovani – YOUNG MILLENNIALS MONITOR



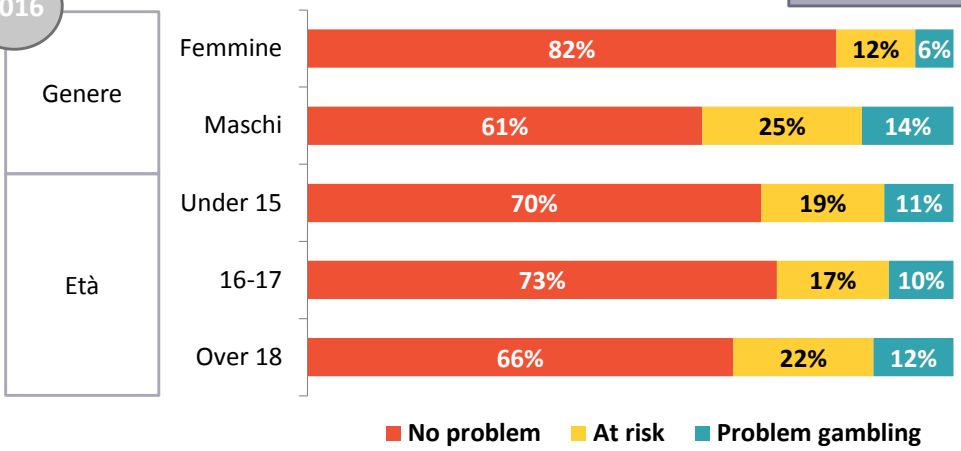
L'individuazione delle principali caratteristiche dei giocatori problematici è di estrema importanza per determinare non solo chi necessita di specifici interventi di aiuto e supporto, ma anche per identificare i potenziali fattori di rischio correlati con il rischio di sviluppare un rapporto problematico con il gioco.



## IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI ITALIANI

2016

% calcolate sui GIOCATORI



Fonte: Indagine Gioco & Giovani – YOUNG MILLENNIALS MONITOR



L'indagine conferma alcuni risultati emersi in altre recenti ricerche: l'incidenza di giocatori con approccio problematico è più alta in alcune **regioni meridionali** e tra la **componente maschile** (14% dei giocatori) rispetto a quella femminile (6% delle giocatrici). Il conseguimento della maggiore età, invece, non appare un elemento significativo.

In Emilia-Romagna la quota di giocatori con disagi nell'approccio al gioco è più bassa rispetto alla media italiana (4%) e sostanzialmente in linea con quella di altre regioni settentrionali.

L'indagine Nomisma evidenzia, inoltre, che il rischio di sviluppare pratiche di gioco problematiche è maggiore tra gli studenti degli **istituti tecnici e professionali** (rispettivamente il 15% e l'11% dei giocatori frequentanti tali istituti contro l'8% dei licei) ed è fortemente associato con **bassi rendimenti scolastici** (21% tra chi ha un rendimento insufficiente contro il 7% di chi ha rendimento superiore a 8/10) e, più in generale, con un'esperienza scolastica negativa.

Differenze non trascurabili emergono anche in relazione al tipo di giochi praticati. Chi infatti pratica giochi di fortuna in maniera abituale ha una probabilità di sviluppare un rapporto problematico con il gioco d'azzardo decisamente più significativo rispetto a chi pratica giochi di abilità (rispettivamente 35% e 24% dei giocatori abituali).

L'indagine conferma inoltre una forte relazione tra l'assunzione di condotte di gioco problematiche e una personalità fortemente caratterizzata dalla ricerca di sensazioni forti tramite la sperimentazione di esperienze nuove, eccitanti e fini a se stesse che possono comportare anche l'assunzione di rischi personali e sociali.

Il quadro diventa ancor più negativo quando si prende in considerazione l'attitudine nei confronti del gioco d'azzardo e, in particolare, rispetto alla diffusione delle opportunità di gioco, alla sua regolamentazione normativa in una logica di protezione e ai rischi che ne potrebbero derivare. Non solo, infatti, la probabilità di sperimentare tali pratiche cresce al crescere di un orientamento positivo nei confronti del gioco d'azzardo, ma anche (e in special modo) quella di diventare giocatori problematici. Tra i giocatori problematici, infatti, 3 su 4 esprimono una sostanziale sottovalutazione dei rischi che possono derivare. Le pratiche di gioco problematiche sono spesso intrecciate anche con l'abuso nel consumo di **tabacco, energy drink, alcool o droghe**. Gli studenti giocatori che hanno un consumo frequente di queste sostanze sono giocatori problematici in un caso su quattro, mentre i giocatori che consumano sostanze in maniera occasionale manifestano segnali problematici in un caso su venti.

In definitiva, l'indagine conferma che l'assunzione di comportamenti problematici in relazione al *gambling* è strettamente correlata con altri comportamenti potenzialmente additivi (fumo, alcool, sostanze stupefacenti, bevande energetiche), con un orientamento complessivo che tende a sottovalutare i rischi che ne possono derivare e con un'elevata propensione a sperimentare sensazioni ed esperienze rischiose, sconosciute ed eccitanti.

### **Diversi tipi di giochi, diversi profili e comportamenti**

Non tutti gli adolescenti si pongono allo stesso modo rispetto al gioco d'azzardo, anche perché ci sono diversi giochi con caratteristiche diverse e che coprono diversi segmenti del mercato. **Nei giochi di abilità**, dove la probabilità di vincita dipende anche dalle scelte dello studente-giocatore, come nel poker on line, **i giocatori abituali costituiscono il 14% del**

totale dei giocatori, mentre **per i giochi di fortuna**, come i gratta e vinci, tale quota scende al **7%**.

Anche in questo caso l'Emilia-Romagna si caratterizza per una minore presenza di giocatori abituali, pari al 10% contro il 14% della media nazionale, mentre per i giochi di fortuna, i giovani giocatori abituali emiliani sono il 5% della popolazione di riferimento, contro il 7% a livello nazionale.

La stessa analisi può essere fatta distinguendo tra giochi online (Scommesse online, Poker online, Casinò online ecc.) e giochi offline (Apparecchi intrattenimento in locali, Gratta e vinci, Concorsi a pronostico a base sportiva, ..), giochi che esercitano una diversa attrazione tra giovani Millennials e adulti. In questo caso la quota dei giovani giocatori abituali scende dal 16% all'8% dell'online (in Emilia-Romagna 11% e 6% rispettivamente).

### **Gioco d'azzardo e comportamenti devianti**

Una cruciale dimensione aggiuntiva, è la condizione di malessere, che l'indagine individua attraverso metodi diretti che indiretti.

Tra gli adolescenti, c'è un forte consumo di superalcolici (il 39% ne ha fatto uso nell'ultimo mese e il 17% li ha assunti almeno una volta alla settimana) e di *energy drinks*. Il 14% ha usato stupefacenti (il 9% in maniera continuativa).

Anche il dato sull'uso dei farmaci fornisce utili informazioni sullo stato emotivo degli adolescenti: la metà ha utilizzato farmaci almeno 1 volta nell'ultimo mese, soprattutto per ragioni che non coincidono con malattie da trattare in maniera intensiva (es. mal di testa, disturbi digestivi, mancanza di energia, ansia): questi comportamenti possono essere indice di uso inappropriato dal punto di vista clinico e di un più generale stato di malessere dal punto di vista socio-sanitario.

La percezione di malessere - misurata dall'indicatore internazionale KIDSCREEN - riguarda il 21% dei giovani e si associa sia all'uso di farmaci sia al gioco problematico. Quando il malessere viene definito da una combinazione di percezione diretta e uso di farmaci legati ad esso è maggiormente predittivo di gioco problematico.

### **In sintesi**

---

*Dall'indagine emergono due dati rilevanti. Innanzitutto, nel descrivere il rapporto tra giovani e gioco d'azzardo in Italia, ci si trova di fronte a una situazione complessa, affatto uniforme e in continua evoluzione. Alcuni fattori influenzano in modo chiaro la propensione al gioco tra i giovani: genere, area geografica di residenza, tipo di scuola frequentata, caratteristiche della famiglia di provenienza, rendimento scolastico, stili di vita problematici quali l'abuso di sostanze, tratti della personalità e orientamenti verso il gioco che tendono a sottovalutarne i potenziali rischi.*

*Un altro dato che emerge dall'indagine Young Millennials Monitor Nomisma è l'ampio accesso al gioco d'azzardo dei minorenni (il 47% ha giocato nel 2016 in almeno 1 occasione). Seppur vi sia consapevolezza che il gioco possa trasformarsi in dipendenza (il 66% dei giovani pensa che il gioco d'azzardo e le scommesse siano come una droga), occorre rafforzare ulteriormente le iniziative di sensibilizzazione. In primo luogo, prestando attenzione non solo ai singoli, ma all'intero network relazionale (familiari e gruppo dei pari in primis) in cui l'adolescente è inserito. In secondo luogo, progettando specifici interventi preventivi nei confronti dei gruppi sociali più a rischio, che sappiano tenere in*



*considerazione il contesto socio-culturale di appartenenza e la forte correlazione tra condotte di gioco problematiche e abuso di sostanze.*

*L'indagine ha inoltre permesso di constatare che i giovani giocatori dispongono di maggiore denaro per le esigenze personali rispetto ai non giocatori (in media 2 euro in più a settimana): è dunque importante la predisposizione di interventi che accrescano le competenze degli adolescenti nella gestione del denaro che hanno a disposizione.*

*Il quadro che emerge è certamente più articolato rispetto a quello proposto da visioni stereotipate, ma piuttosto diffuse che considerano il gioco d'azzardo sempre e comunque come un grave problema sociale, dimenticando che nella maggior parte dei casi si tratta di un'attività ampiamente accettata nel contesto culturale italiano. Il gioco d'azzardo è un'attività con cui molti adolescenti entrano in contatto direttamente in famiglia (in genere la prima esperienza avviene insieme ai familiari) e nelle relazioni con amici e compagni di scuola e nella maggior parte dei casi non condiziona la quotidianità di chi la pratica.*

*Emerge anche la diversa incidenza del gioco su diversi gruppi di studenti. La maggior parte degli adolescenti non gioca d'azzardo o, pur giocando, non evidenzia forme problematiche. La ricerca identifica tuttavia alcuni specifici gruppi di adolescenti problematici che vanno monitorati e seguiti con grande attenzione: evidenziando una molteplicità di condotte a rischio, alcuni gruppi di giovani richiedono un approccio integrato, in grado di fare i conti con un fenomeno complesso, articolato e mutevole.*

*Tra i fattori sentinella di una tendenza al gioco problematico c'è lo stato di malessere fisico o mentale, riconoscibile sia tramite esternazioni dirette del ragazzo, che tramite comportamenti più o meno facilmente indagabili, ad esempio l'abuso di sostanze o anche un uso di alcune classi di farmaci eccessivamente frequente.*

*Ciò che appare importante per garantire uno sviluppo del settore compatibile con gli impatti sociali ad esso correlati è favorire una **maggior informazione e trasparenza** sui sistemi di prevenzione e controllo già esistenti, nonché sui rischi che possono derivare da un approccio non equilibrato al gioco d'azzardo, specie se tra gli utenti finali si prendono in considerazione i soggetti più vulnerabili e a rischio come i giovani. Young Millennials Monitor offre e mette a disposizione di istituzioni, operatori economici e famiglie numeri e metodi per valutare la dimensione socio-economica del settore, i comportamenti di gioco, ma anche l'incidenza del gioco problematico e le relative conseguenze in termini assistenziali e di costi sanitari.*

Per maggiori informazioni:

[young@nomisma.it](mailto:young@nomisma.it)