

YOUNG **MILLENNIALS** MONITOR

Gioco & Giovani 2017

GIOVANI E GIOCO D'AZZARDO: ABITUDINI, MOTIVAZIONI E APPROCCIO

in collaborazione con



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI SCIENZE ECONOMICHE



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI SOCIOLOGIA
E DIRITTO DELL'ECONOMIA



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI SCIENZE MEDICHE E CHIRURGICHE

TOPICS

1

**FATTORI D'INNOVAZIONE – YOUNG MILLENNIALS
NOMISMA**

2

**MERCATO DEI GIOCHI PUBBLICI CON VINCITA IN DENARO
IN ITALIA: IL CONTESTO DI RIFERIMENTO**

3

**I COMPORTAMENTI DI GIOCO D'AZZARDO E PROFILO DEL
GIOCATORE**

4

LE DIMENSIONI DEL GIOCO PROBLEMATICO

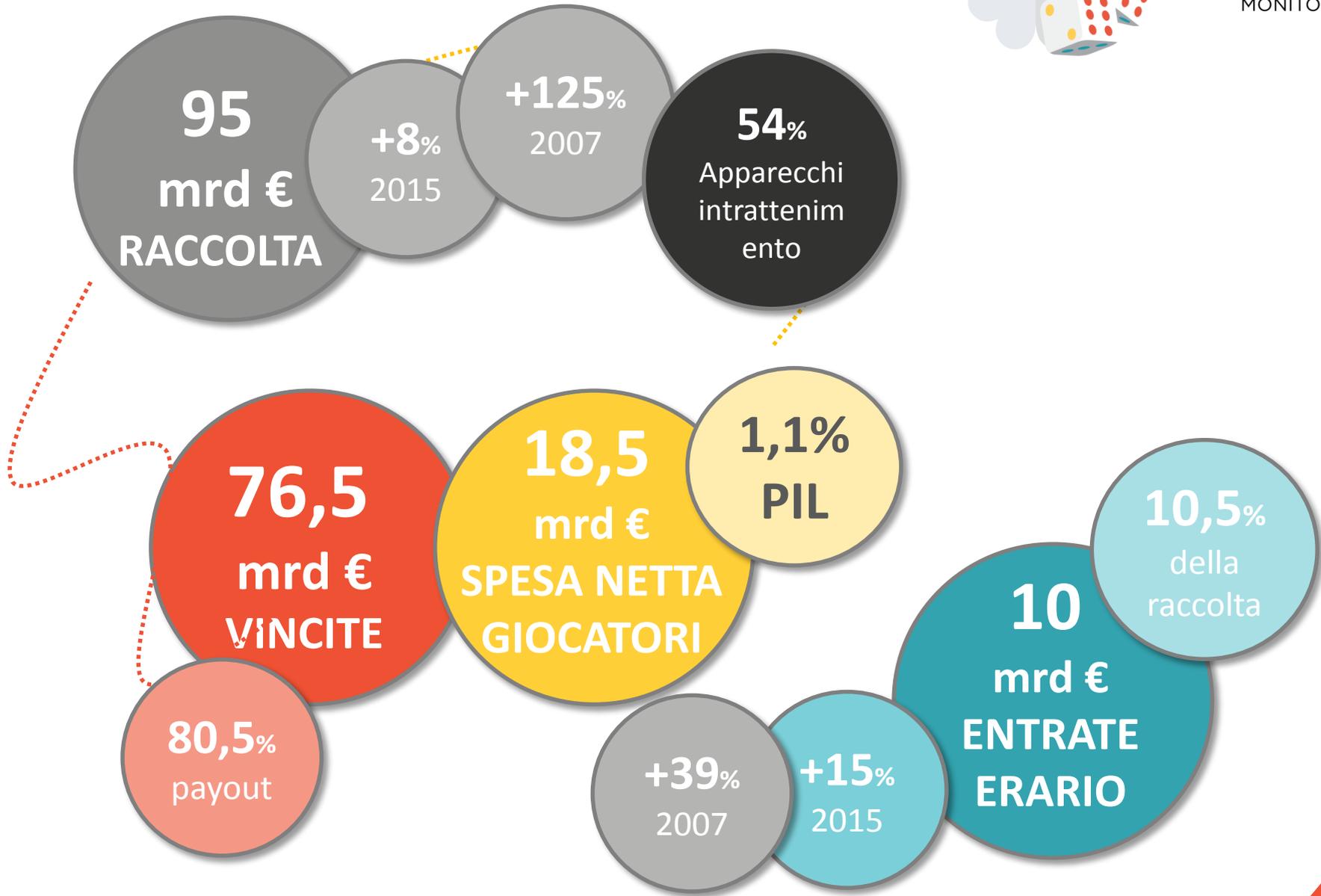
1



Nomisma

**YOUNG MILLENNIALS
MONITOR NOMISMA**

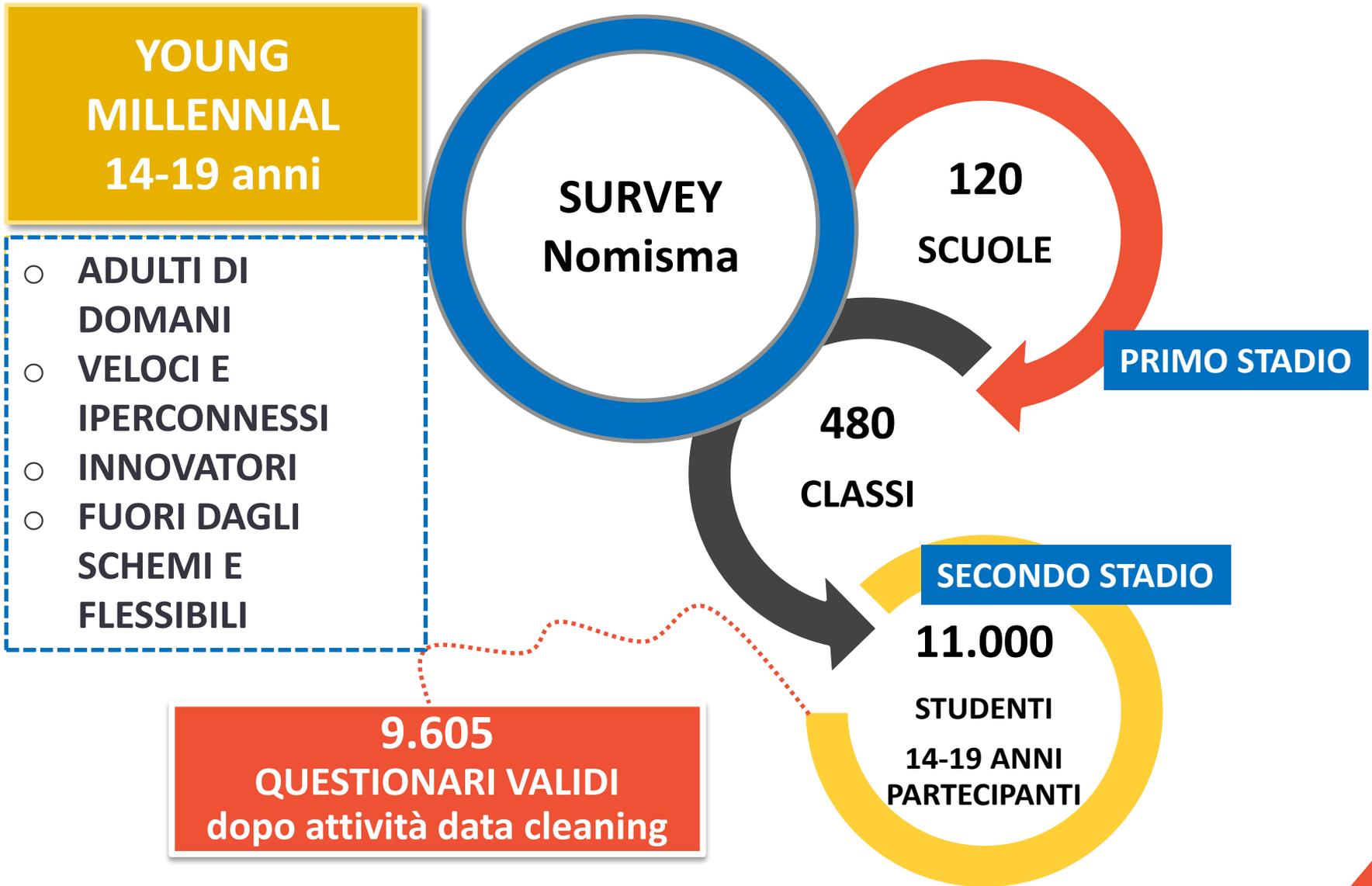
PERCHÉ IL FOCUS SUL GIOCO?



Fonte: Nomisma su dati Agenzie delle Dogane e dei Monopoli-Agipronews.

FATTORE D'INNOVAZIONE YMM

NOMISMA/1 – TARGET GIOVANI 14-19 ANNI



FATTORE D'INNOVAZIONE YMM NOMISMA/2 – APPROCCIO MULTIDISCIPLINARE



NOMISMA



UNIVERSITÀ DI BOLOGNA – 3 dipartimenti

Scienze Economiche

Sociologia e Diritto dell'Economia

Medicina e Chirurgia

FATTORE D'INNOVAZIONE YMM NOMISMA/3 – PROFONDITÀ INTERPRETATIVA



1 SOGS-RA (*South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents*)

- Rileva gli effetti negativi derivanti dal gioco d'azzardo sulla sfera psico-emotiva e su quella delle relazioni.
- 3 GRUPPI:
 - No Problem
 - At Risk
 - Problem Gambling

2 INDICATORE KID-SCREEN

- Indaga lo stato di salute e la qualità della vita (benessere fisico, mentale e sociale) della popolazione giovanile.
- 2 GRUPPI:
 - $KS < 38$ - Malessere
 - $KS > 38$ - Benessere

3 SENSATION SEEKING SCALE

- Misura la propensione ad assumersi rischi di natura fisica, sociale, legale e finanziaria al fine di vivere sensazioni/esperienze variegata e intense all'insegna dell'avventura e della disinibizione.
- Come si interpreta:
 - Indice che misura la propensione ad assumersi il rischio

4 ACCETTAZIONE DEL GIOCO D'AZZARDO

- Esprime il grado di tolleranza e approvazione nei confronti del gioco d'azzardo



PER INFORMAZIONI



SILVIA ZUCCONI

RESPONSABILE

Young Millennials Monitor Nomisma

young@nomisma.it

M. 348 1404616



2



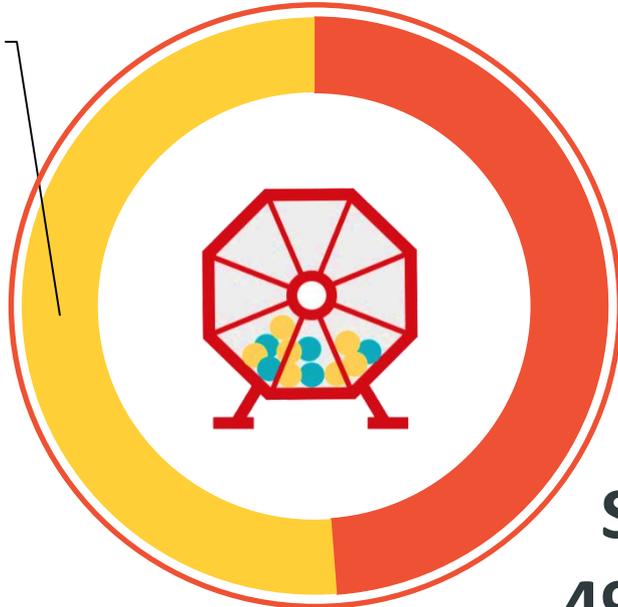
I GIOVANI E IL GIOCO:
COMPORTAMENTI E
ABITUDINI

PROPENSIONE AL GIOCO

NEGLI ULTIMI 12 MESI, HAI GIOCATO A GIOCHI DI FORTUNA/D'AZZARDO?

2016

No
51%



Sì
49%

GIOCATORI 14-19 ANNI
1.242.120



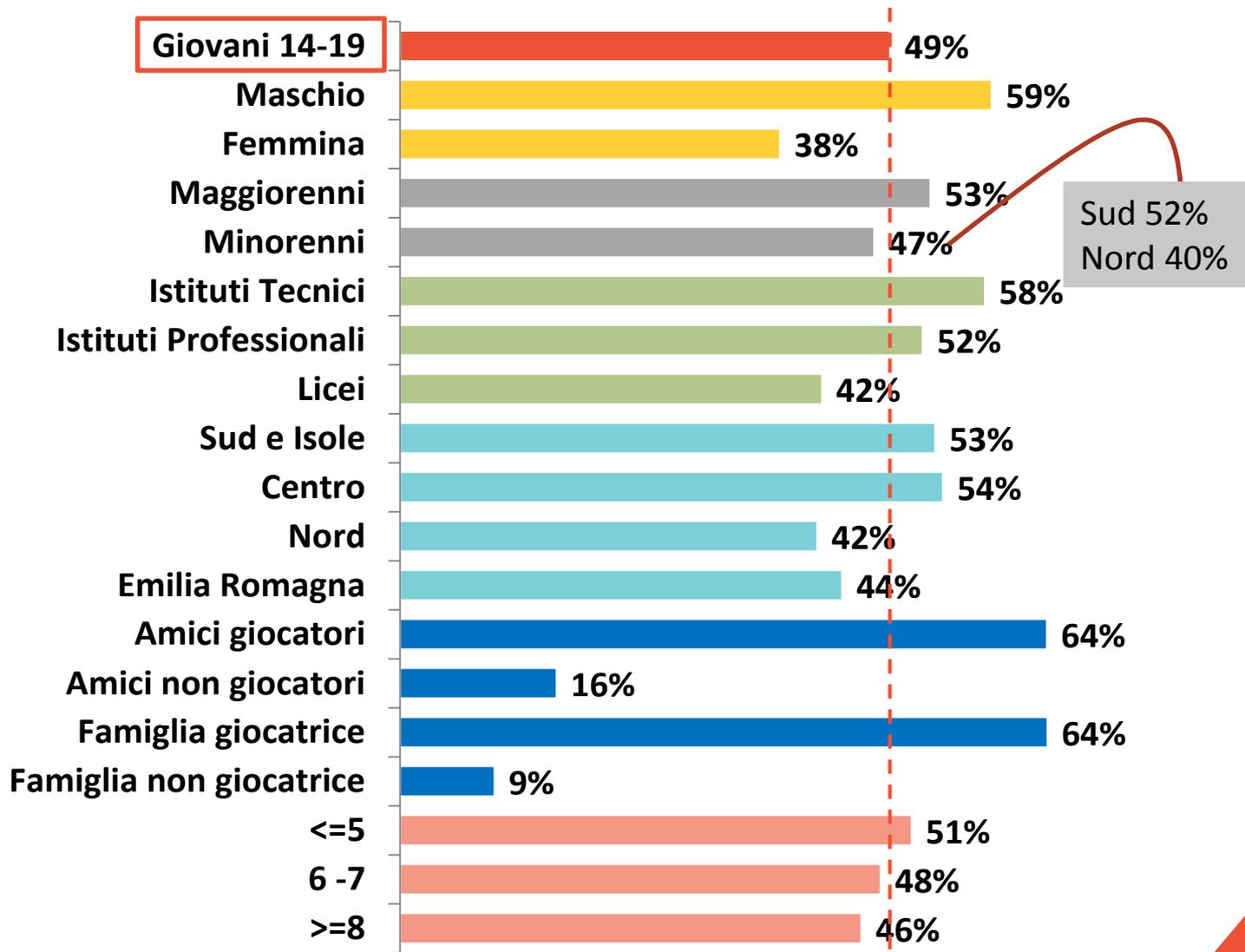
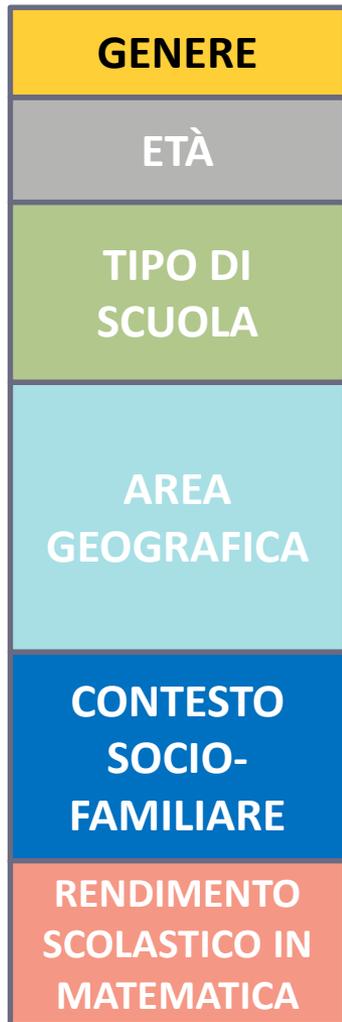
EMILIA-ROMAGNA

44%

Il 44% degli studenti dell'Emilia Romagna ha avuto almeno un'occasione di gioco vs 49% degli studenti italiani

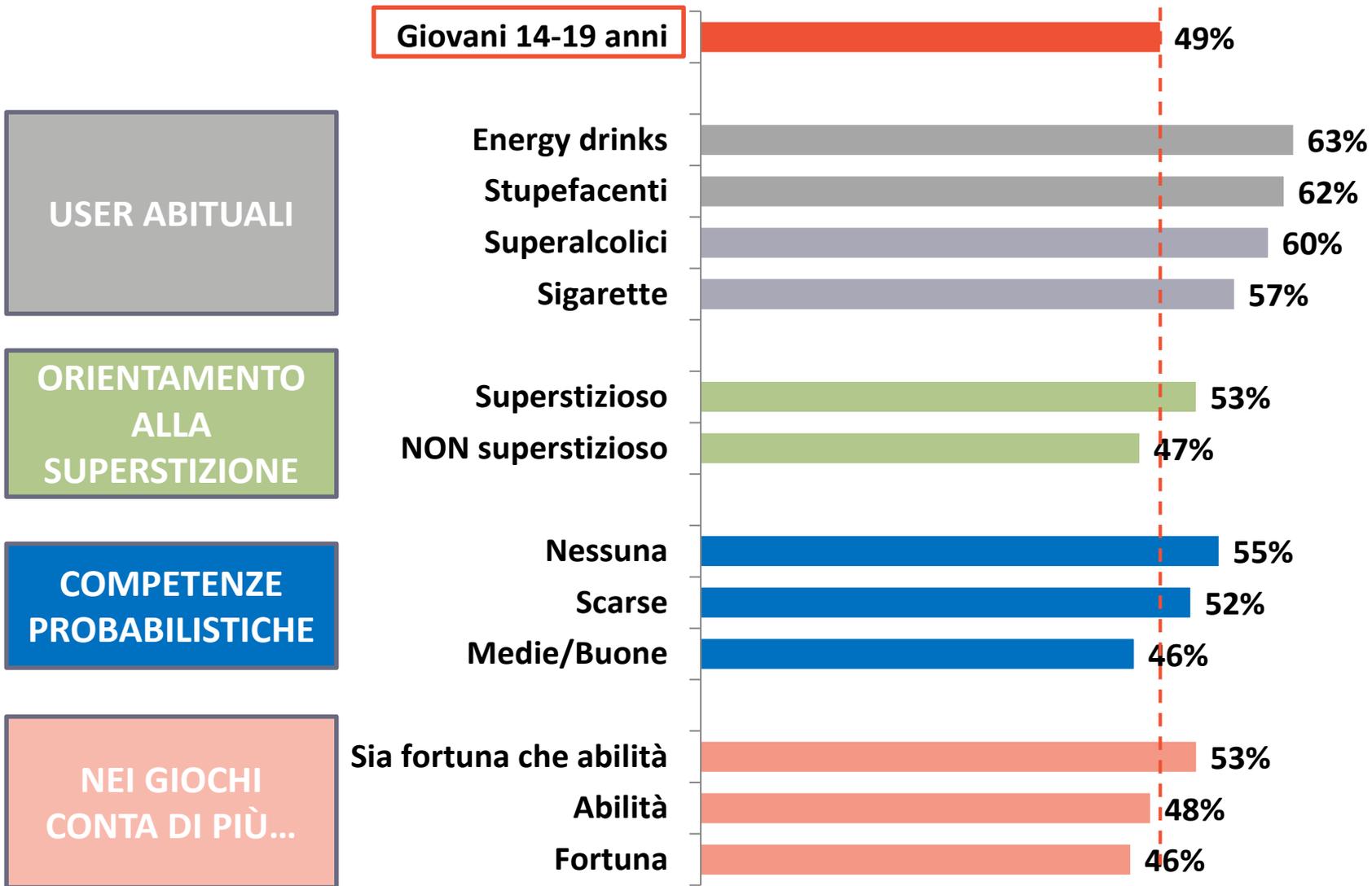
LA PROPENSIONE AL GIOCO PER TARGET GROUP/1

2016



LA PROPENSIONE AL GIOCO PER TARGET GROUP/2

2016



USER ABITUALI

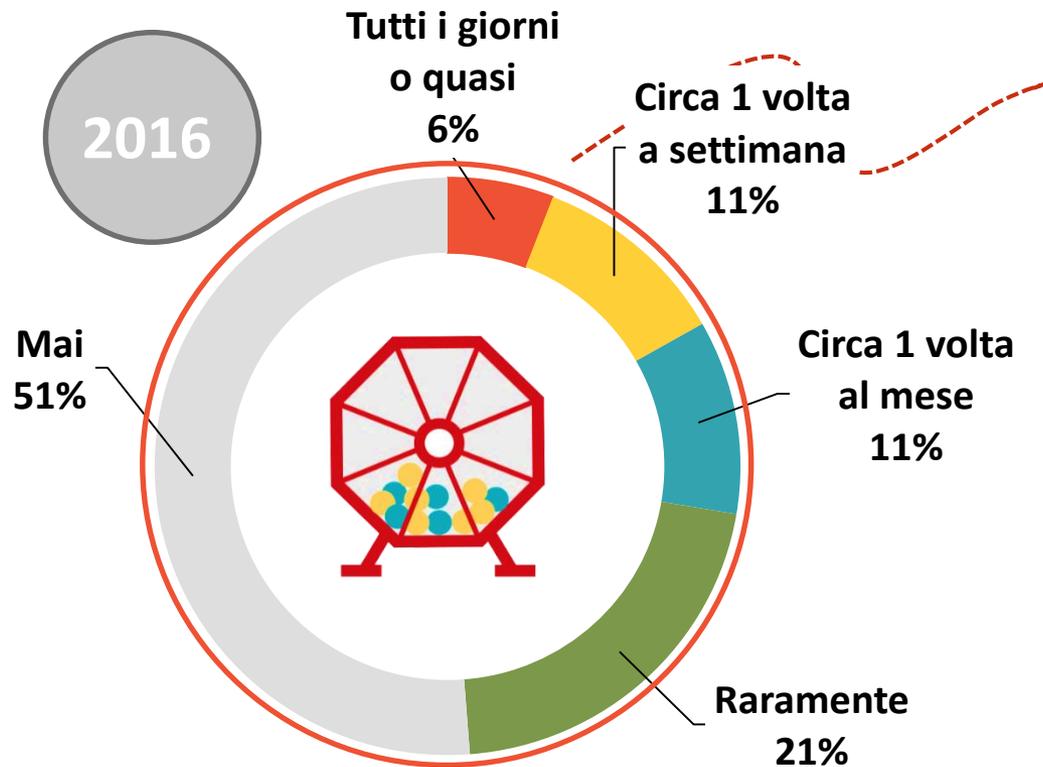
ORIENTAMENTO ALLA SUPERSTIZIONE

COMPETENZE PROBABILISTICHE

NEI GIOCHI CONTA DI PIÙ...

FREQUENZA DI GIOCO

CONSIDERANDO TUTTE LE TIPOLOGIE DI GIOCHI DI FORTUNA/D'AZZARDO, NELL'ULTIMO ANNO CON QUALE FREQUENZA TI SEMBRA DI AVER GIOCATO?



2016

17%
FREQUENT PLAYER

EMILIA-ROMAGNA 12%

10%
2015

MULTI-PLAYER
3 giochi o più
22%
maggiorenni 25 %
minorenni 20%

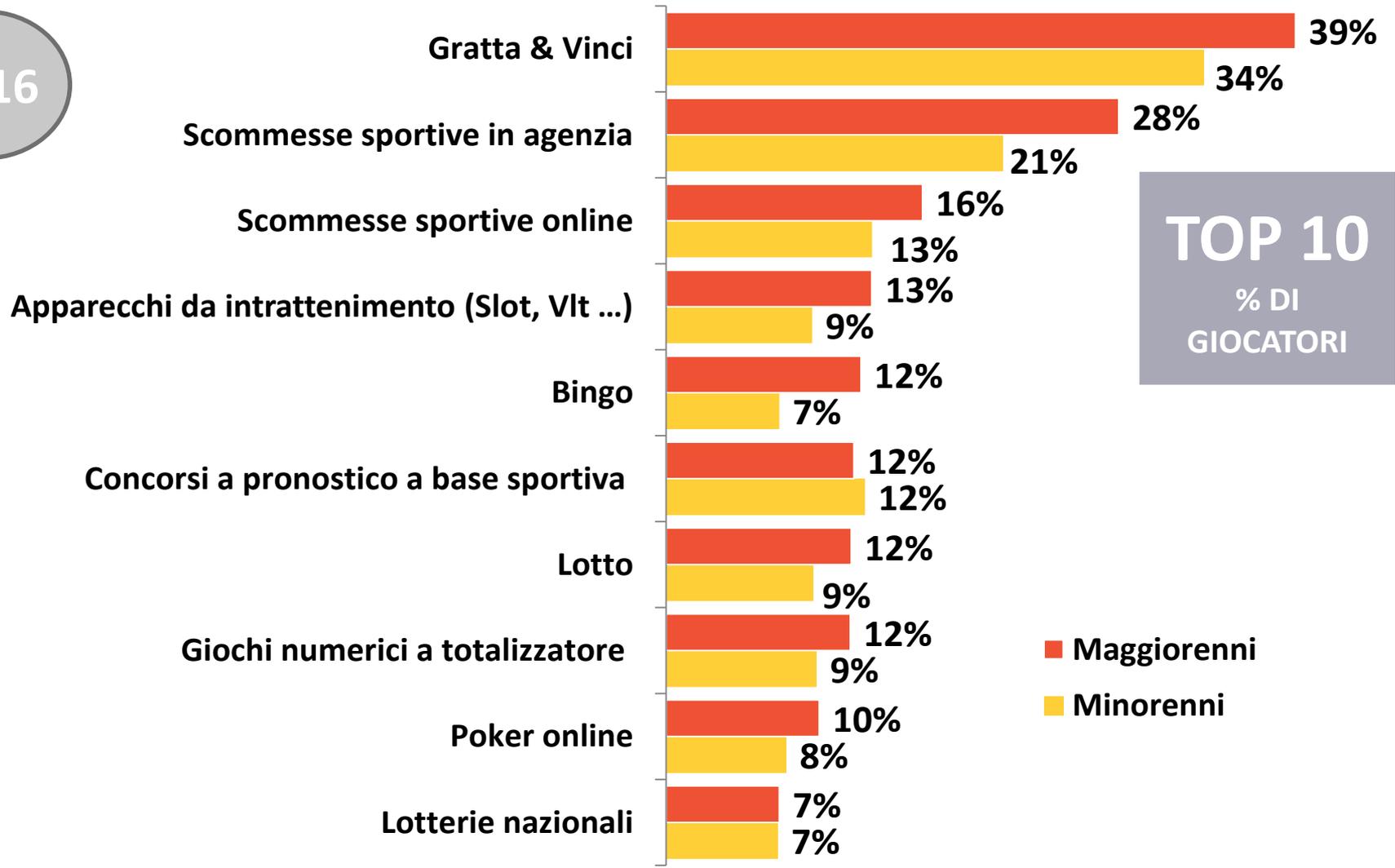
EMILIA-ROMAGNA

18%

PROPENSIONE AL GIOCO DI MAGGIORENNI vs MINORENNI

NEGLI ULTIMI 12 MESI HAI GIOCATO ALMENO UNA VOLTA AI SEGUENTI GIOCHI DI FORTUNA/AZZARDO?

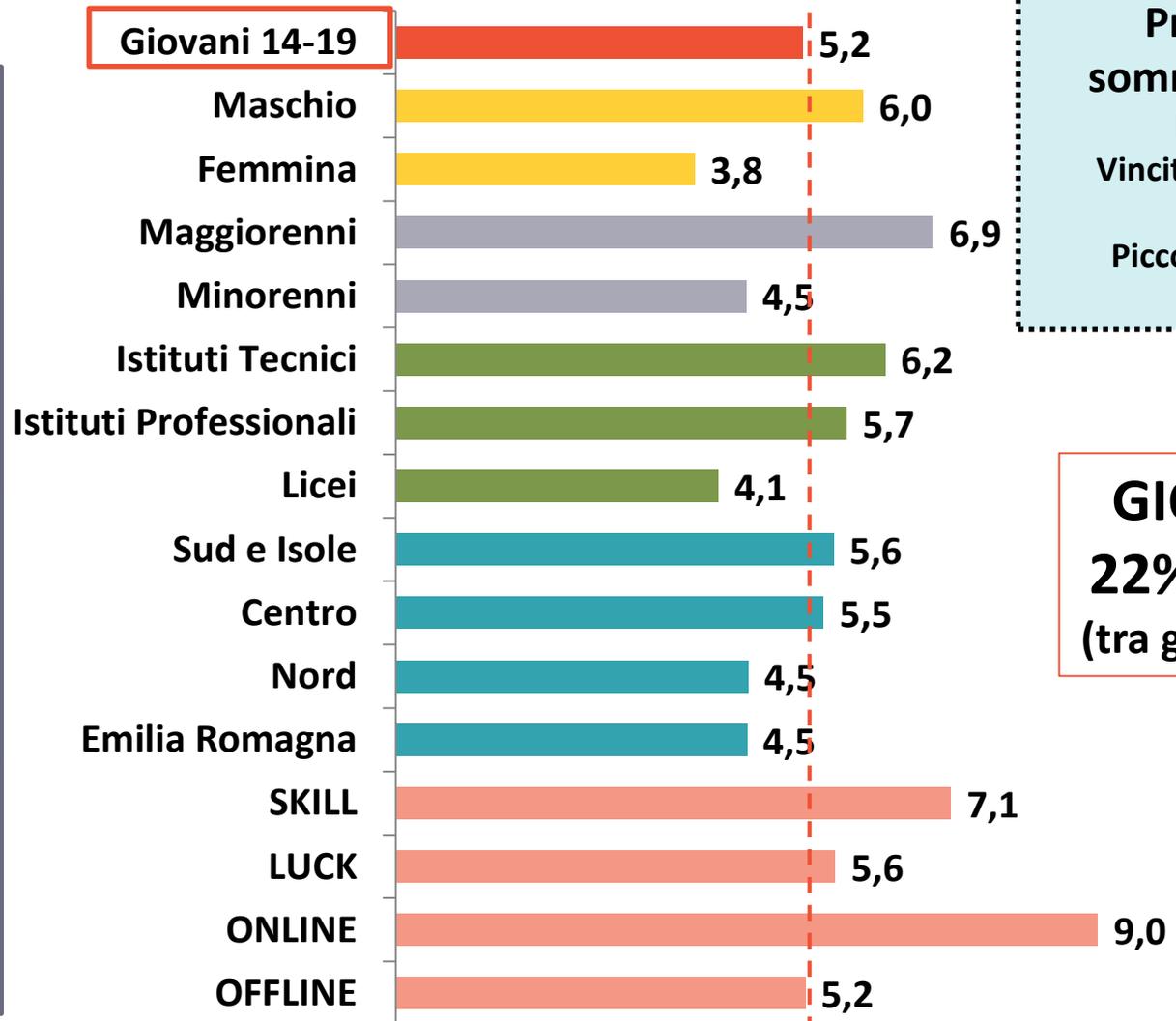
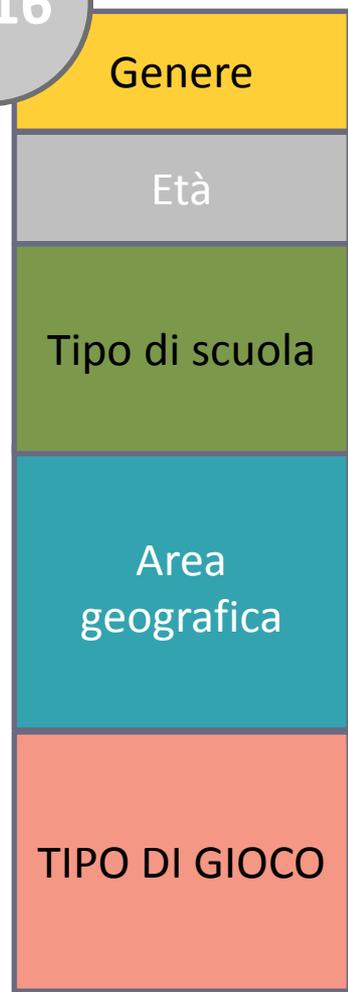
2016



SPESA MEDIA SETTIMANALE DEI GIOCATORI (€/settimana)

In media i giocatori dispongono di 23 € a settimana vs i 21 € dei non giocatori

2016



Provenienza somme giocate
 Famiglia: 70%
 Vincite precedenti: 14%
 Piccoli lavori: 13%
 Amici: 3%

GIOCO
 22% bdg
 (tra gli user)

Fonte: YOUNG MILLENNIALS MONITOR NOMISMA 2016

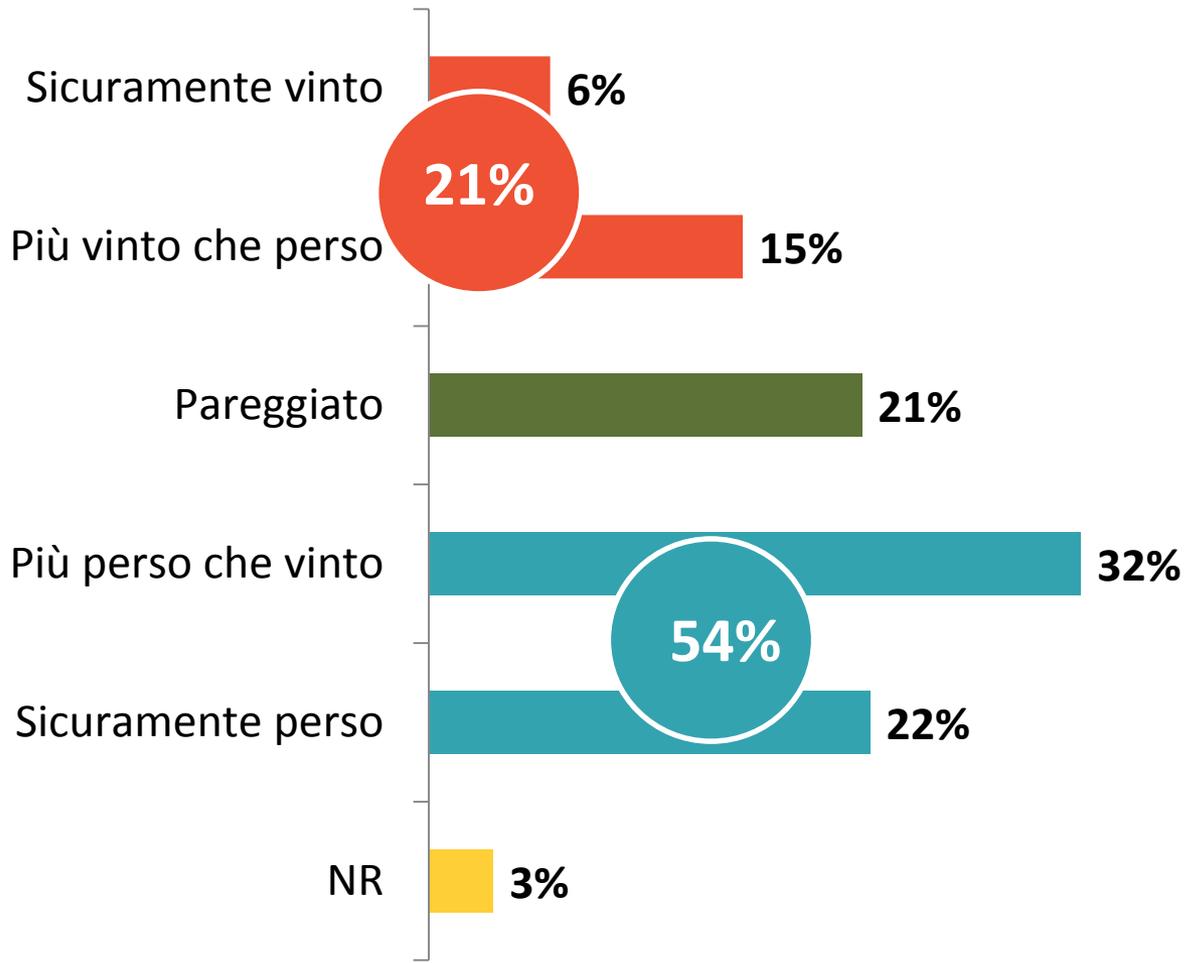
PERCEZIONE SUL «BILANCIO DA GIOCO»



FACENDO UN BILANCIO DEI GIOCHI FATTI NEL CORSO DELL'ULTIMO ANNO, COMPLESSIVAMENTE TI SEMBRA DI AVER ...

2016

% calcolate sui
GIOCATORI



4



Nomisma

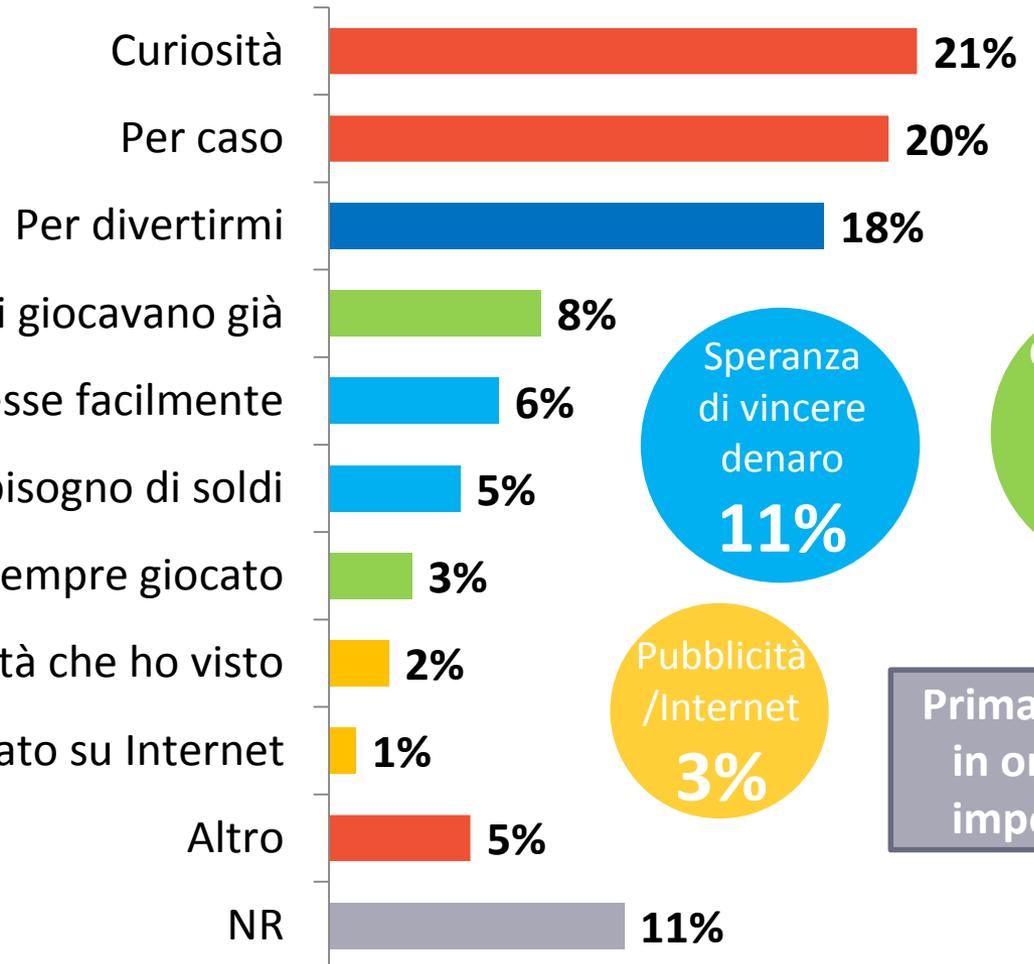
MOTIVAZIONI E «TIPI» DI GIOCATORI

PERCEZIONE SULLA MOTIVAZIONE D'INGRESSO

PER QUALE MOTIVO HAI INIZIATO A GIOCARE?

2016

Divertimento
18%



Curiosità/
caso
41%

Speranza
di vincere
denaro
11%

Conoscenza
altri
giocatori
11%

Pubblicità
/Internet
3%

Prima risposta
in ordine di
importanza

LA REPUTAZIONE DEL GIOCO D'AZZARDO

OGGI PER TE IL GIOCO È SOPRATTUTTO ...

2016

17%
Giocatori
14-19 anni

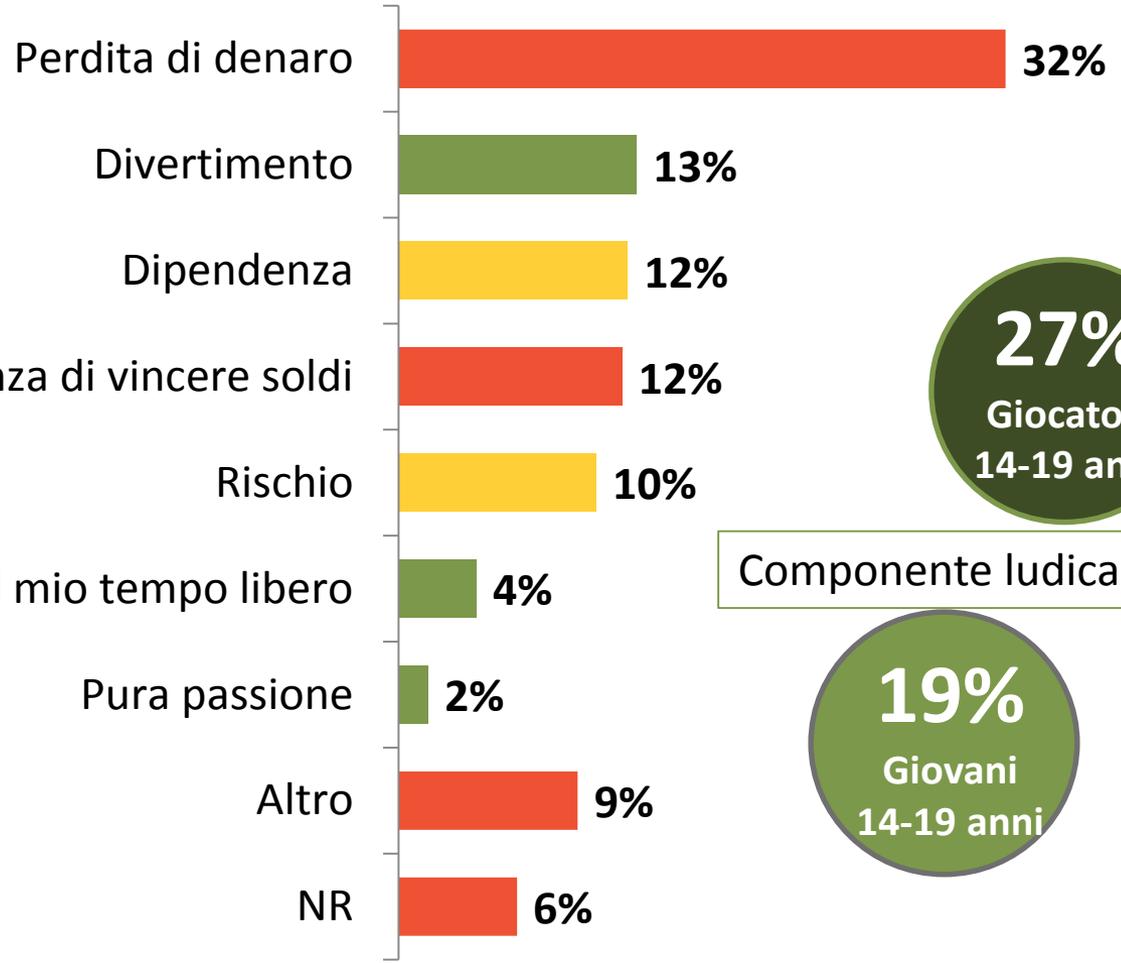
Componente «dark»

22%
Giovani
14-19 anni

27%
Giocatori
14-19 anni

Componente ludica

19%
Giovani
14-19 anni



5



Nomisma

**GIOCO &
FAMIGLIA**

I TUOI GENITORI SANNO CHE GIOCHI?

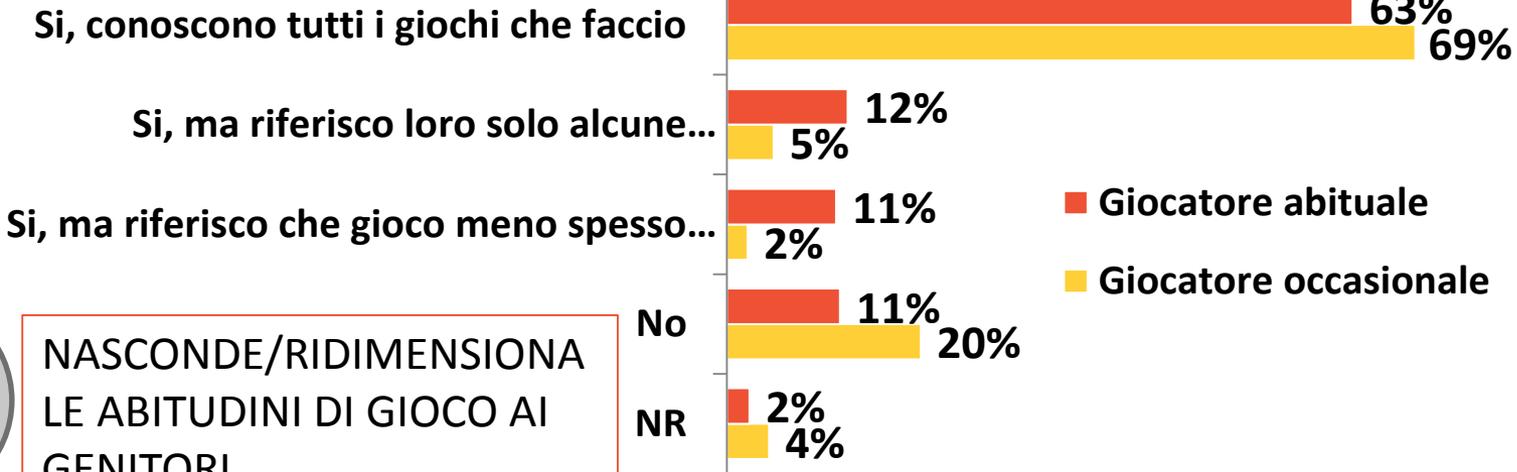


TRASPARENZA

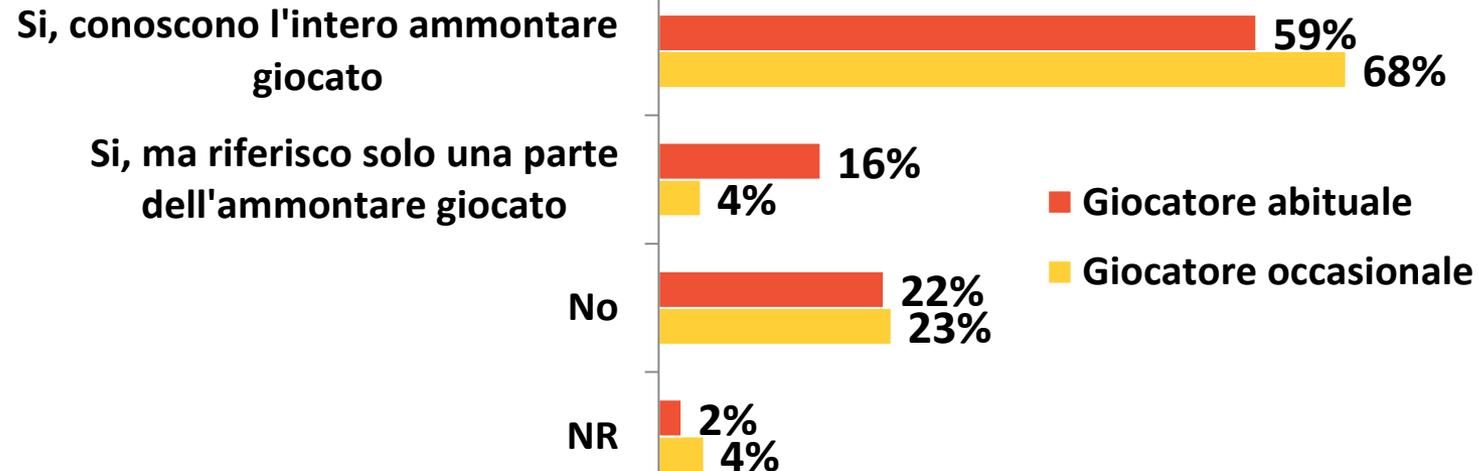
% calcolate sui
GIOCATORI

36%

NASCONDE/RIDIMENSIONA
LE ABITUDINI DI GIOCO AI
GENITORI



I TUOI GENITORI SANNO QUANTI SOLDI GIOCHI/SCOMMETTI?



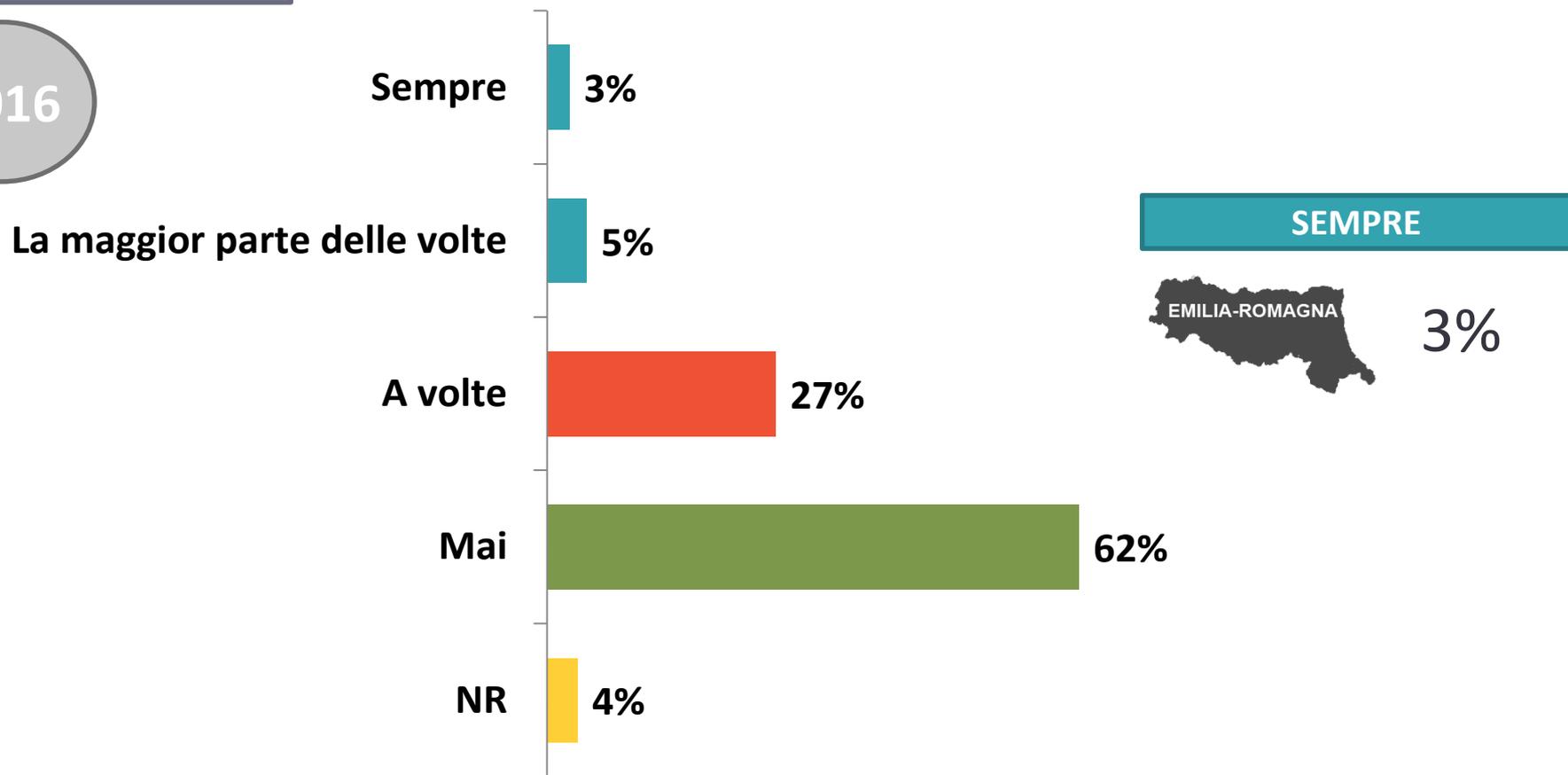
Fonte: YOUNG MILLENNIALS MONITOR NOMISMA 2016

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



UN METODO PER LA MISURAZIONE DELL'APPROCCIO AL GIOCO

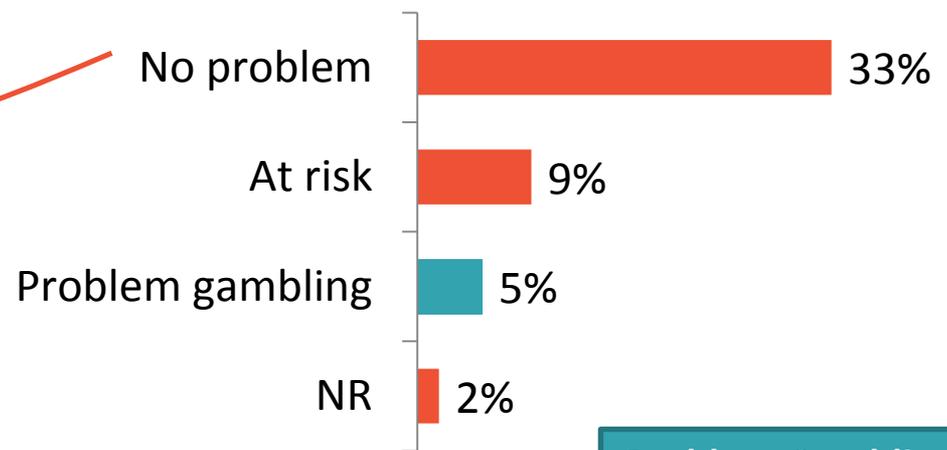
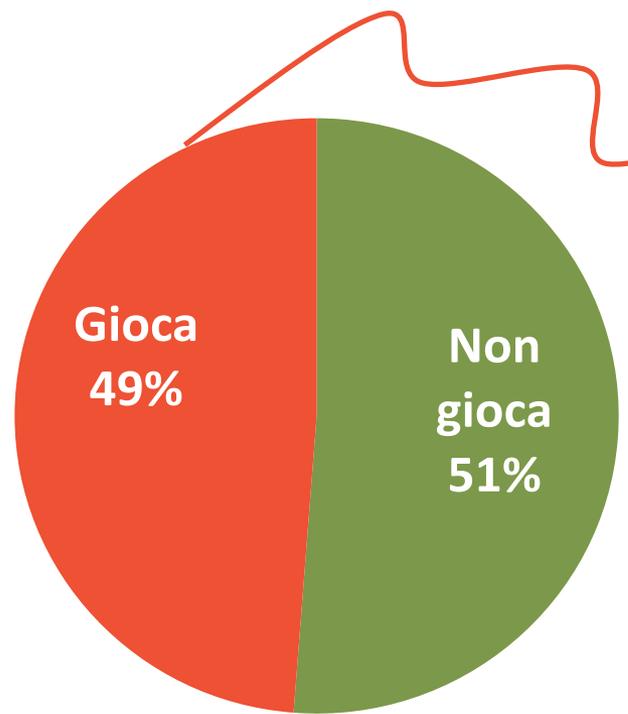


GIOCO PROBLEMatico: UNA POSSIBILE DEFINIZIONE

- Il **gioco d'azzardo, quando è problematico** mette a rischio la salute psicofisica e sociale dell'adolescente e **può avere una possibile evoluzione verso forme patologiche** (gioco d'azzardo patologico)
- **Come individuare il gioco problematico tra gli adolescenti?**
L'indagine utilizza uno strumento di screening internazionale (South Oaks Gambling Scale) adattato per il **target adolescenti (SOGS-RA)**
- **SOGS-RA** è uno **strumento** composto da **12 items** che indagano la presenza di eventuali **sintomi capaci di rivelare gli effetti negativi derivanti dal gioco tanto sulla sfera psico-emotiva** (ansia, agitazione, perdita del controllo), quanto su quella delle **relazioni** (familiari, amicali e scolastiche). Tale indicatore non individua la dipendenza da gioco la cui misurazione contempla ulteriori fattori.

IL GIOCO PROBLEMATICO

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



Il 5% ha sviluppato pratiche di gioco problematiche (10,6% dei soli giocatori)

Problem Gambling





Prof. SCORCU – Università di Bologna

*Dipartimento di Scienze Economiche
Università di Bologna*

6

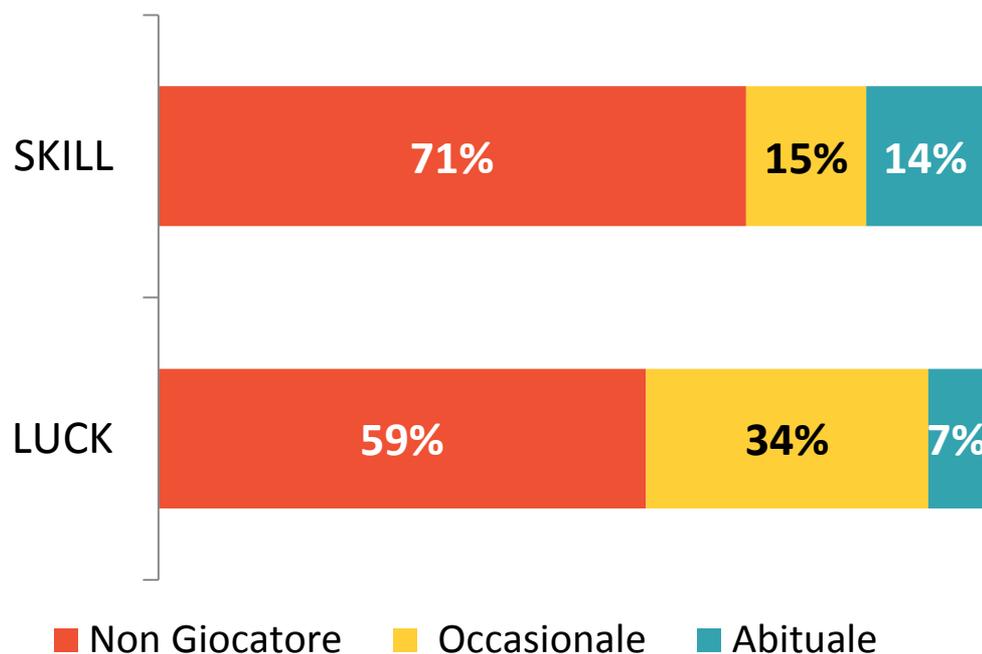
TIPI DI GIOCO:
SKILL vs LUCK
ON LINE vs OFF LINE

DIVERSE CATEGORIE DI GIOCATORI, MA ANCHE DIVERSE TIPOLOGIE DI GIOCO

2016

Nei **Giochi Skill** (Poker on line, Giochi di abilità online, Scommesse Sportive, Concorsi a pronostico a base sportiva, Scommesse Ippiche) il giocatore influenza l'esito del gioco (la probabilità di vincita o *payout*)

Nei **Giochi Luck** (Apparecchi intrattenimento nei locali, Super Enalotto, Gratta e vinci, Lotto, Bingo, Lotterie) l'esito del gioco dipende solo dal caso



Giocatori abituali



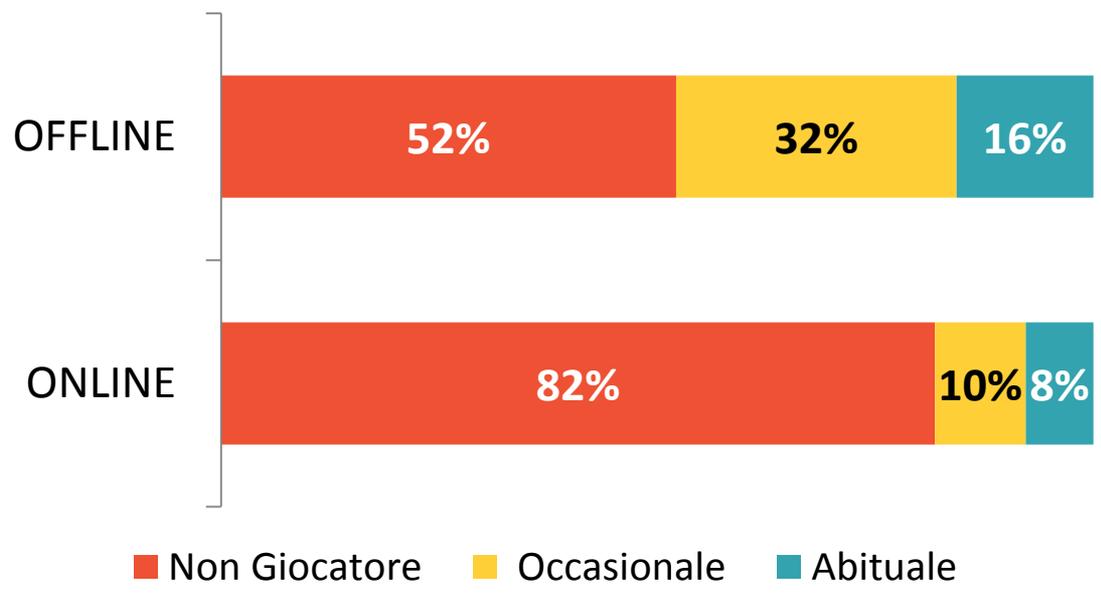
EMILIA-ROMAGNA
Skill: 10%
Luck: 5%

DIVERSE CATEGORIE DI GIOCATORI, MA ANCHE DIVERSE TIPOLOGIE DI GIOCO

Giochi Offline Apparecchi intrattenimento in locali, Gratta e vinci, Concorsi a pronostico a base sportiva, Scommesse Sportive e Ippiche, Lotto, SuperEnalotto, Lotterie Nazionali, Bingo

Giochi Online Scommesse online, Poker online, Casinò online e Giochi di abilità online

2016

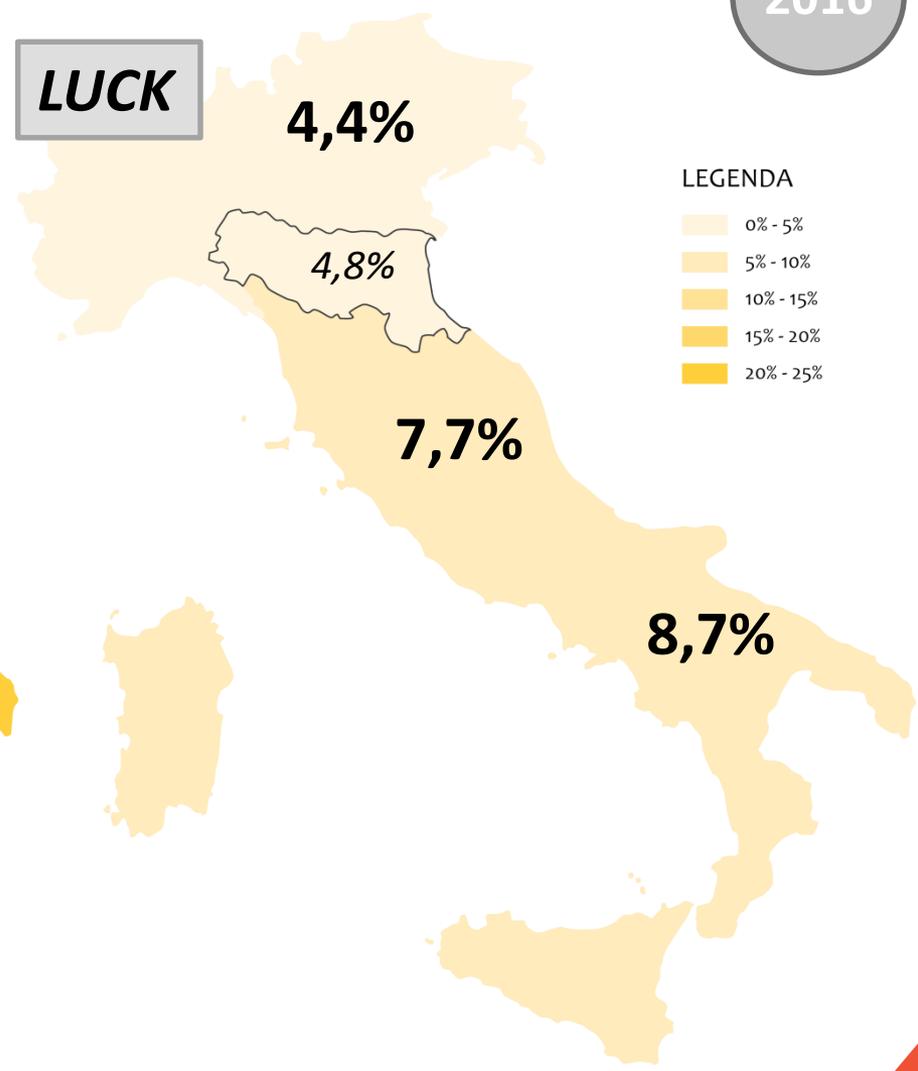


Giocatori abituali



Offline: 11%
Online: 6%

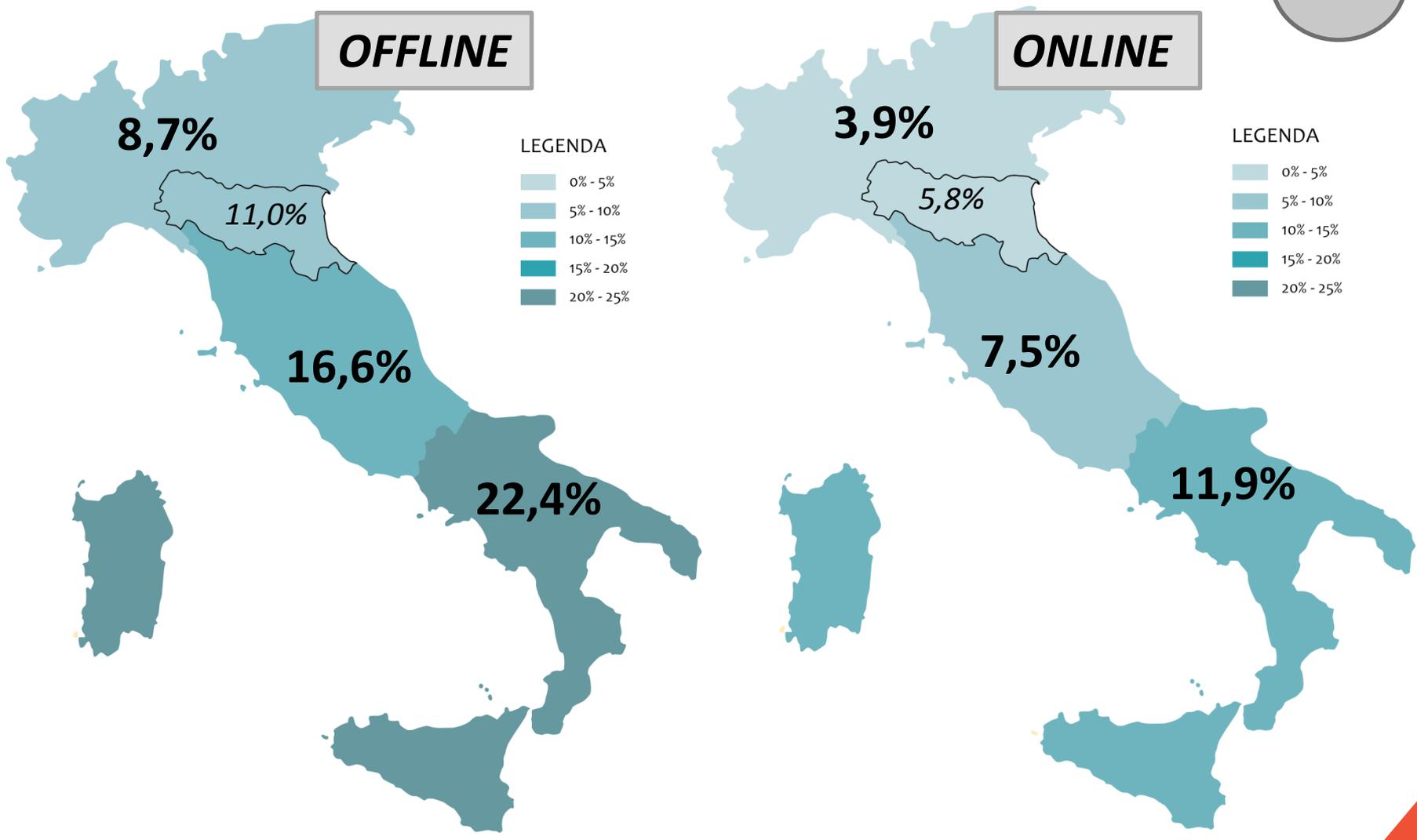
GIOCATORI SKILL/LUCK: GIOCATORI ABITUALI



Fonte: YOUNG MILLENNIALS MONITOR NOMISMA 2016

GIOCATORI OFFLINE/ONLINE : GIOCATORI ABITUALI

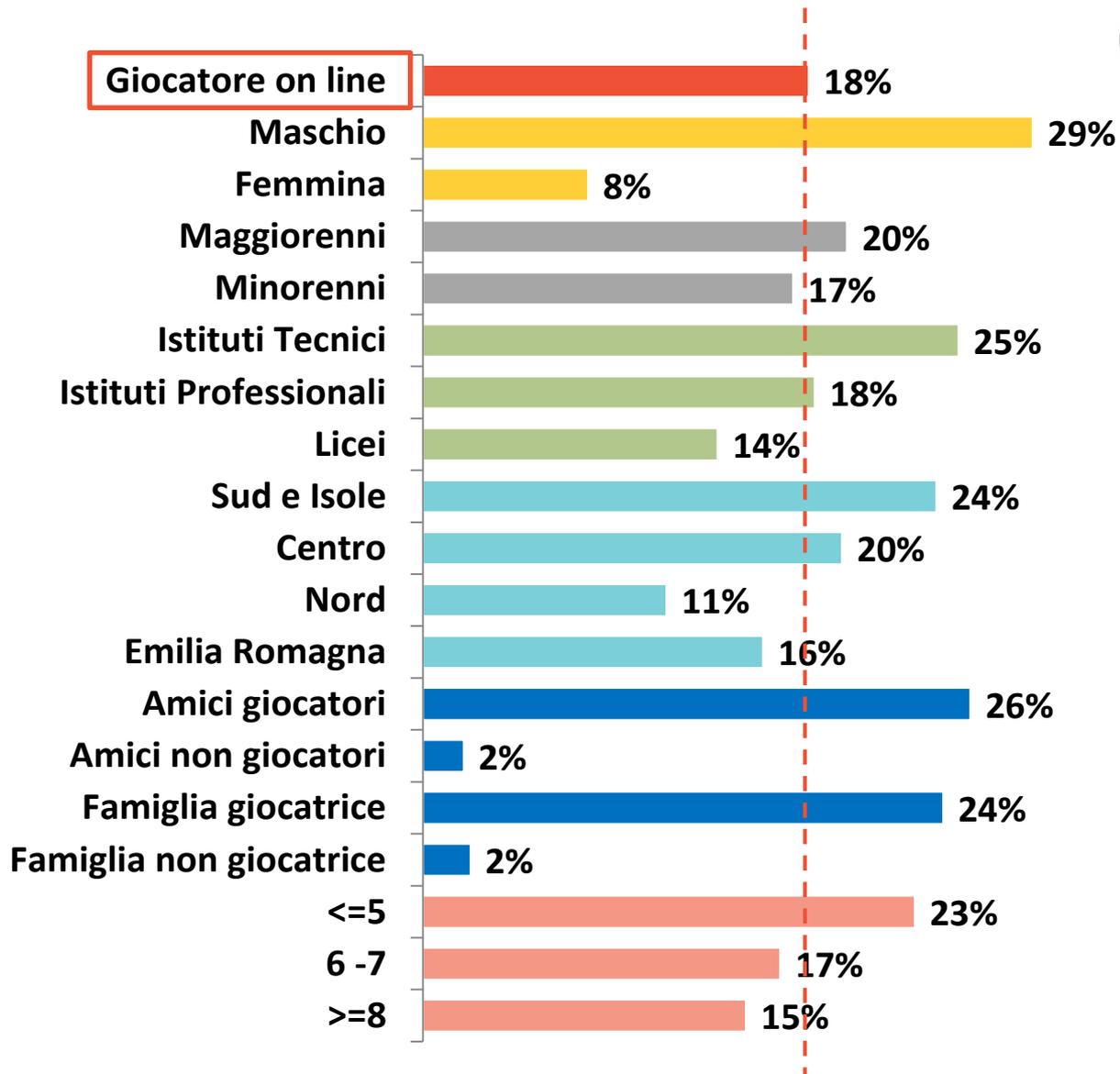
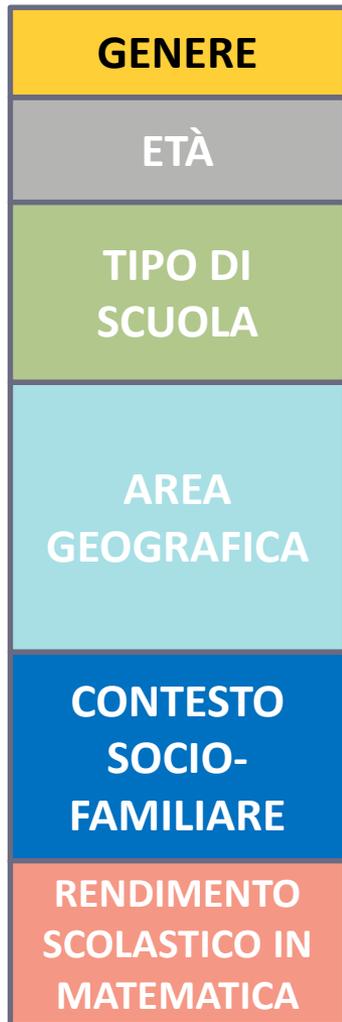
2016



Fonte: YOUNG MILLENNIALS MONITOR NOMISMA 2016

LA PROPENSIONE AL GIOCO ONLINE PER TARGET GROUP

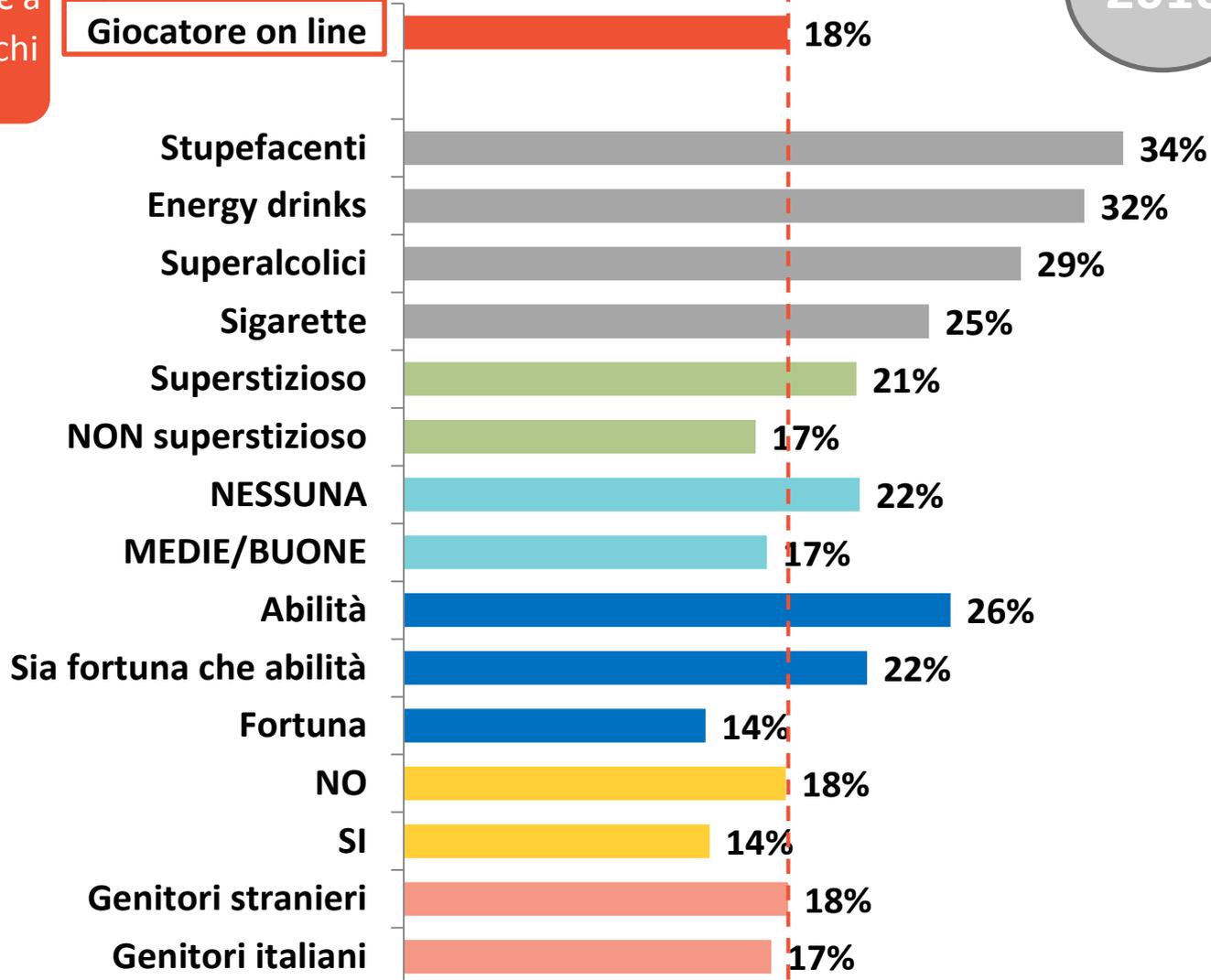
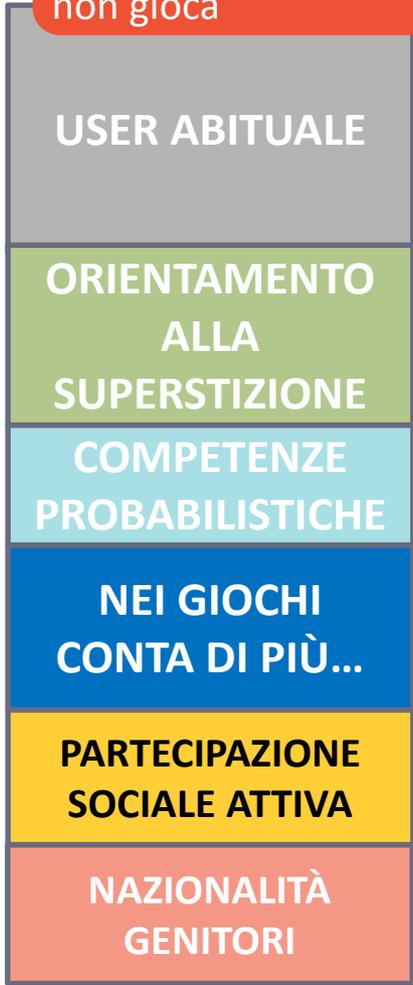
2016



LA PROPENSIONE AL GIOCO ONLINE PER TARGET GROUP

2016

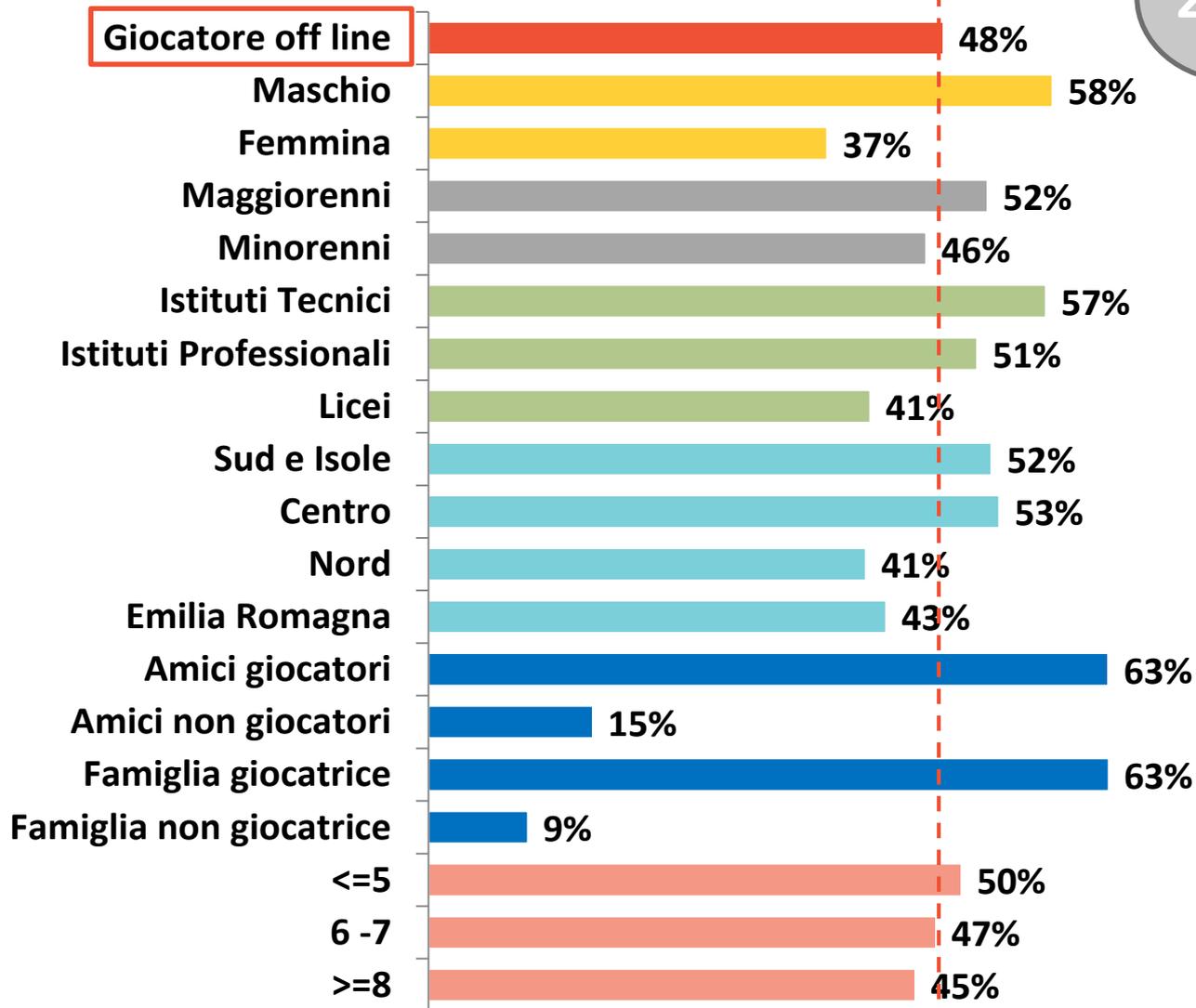
Ha a disposizione **25€** a settimana VS **21€** di chi non gioca



LA PROPENSIONE AL **GIOCO OFFLINE** PER TARGET GROUP

2016

GENERE
ETÀ
TIPO DI SCUOLA
AREA GEOGRAFICA
CONTESTO SOCIO-FAMILIARE
RENDIMENTO SCOLASTICO IN MATEMATICA



LA PROPENSIONE AL GIOCO OFFLINE PER TARGET GROUP

2016

Ha a disposizione **23€** a settimana VS **21€** di chi non gioca

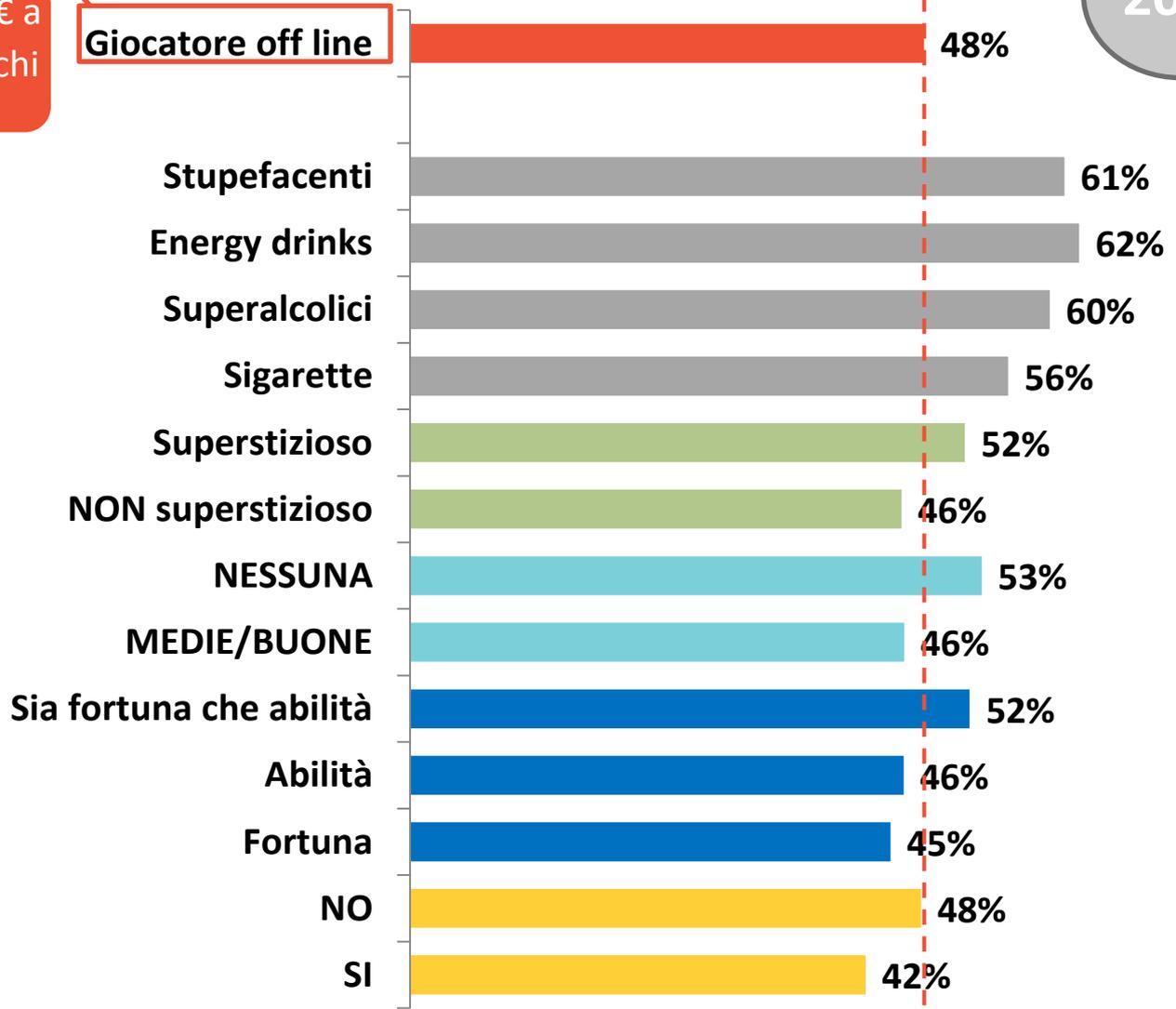
USER ABITUALE

ORIENTAMENTO ALLA SUPERSTIZIONE

COMPETENZE PROBABILISTICHE

NEI GIOCHI CONTA DI PIÙ...

PARTECIPAZIONE SOCIALE ATTIVA

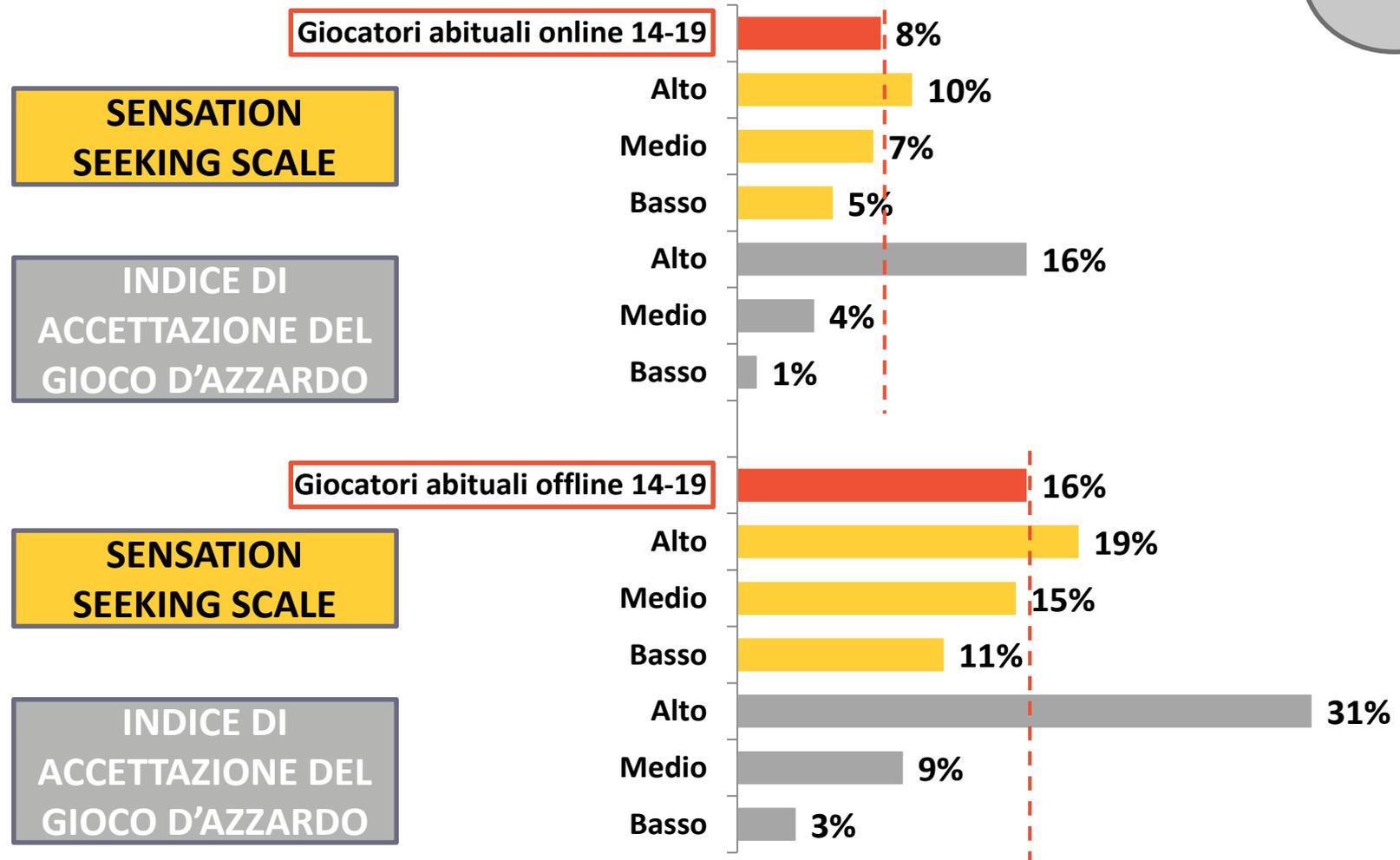


Fonte: YOUNG MILLENNIALS MONITOR NOMISMA 2016

GIOCATORI ABITUALI ONLINE/OFFLINE

SENSATION SEEKING E INDICE DI ACCETTAZIONE DEL GIOCO

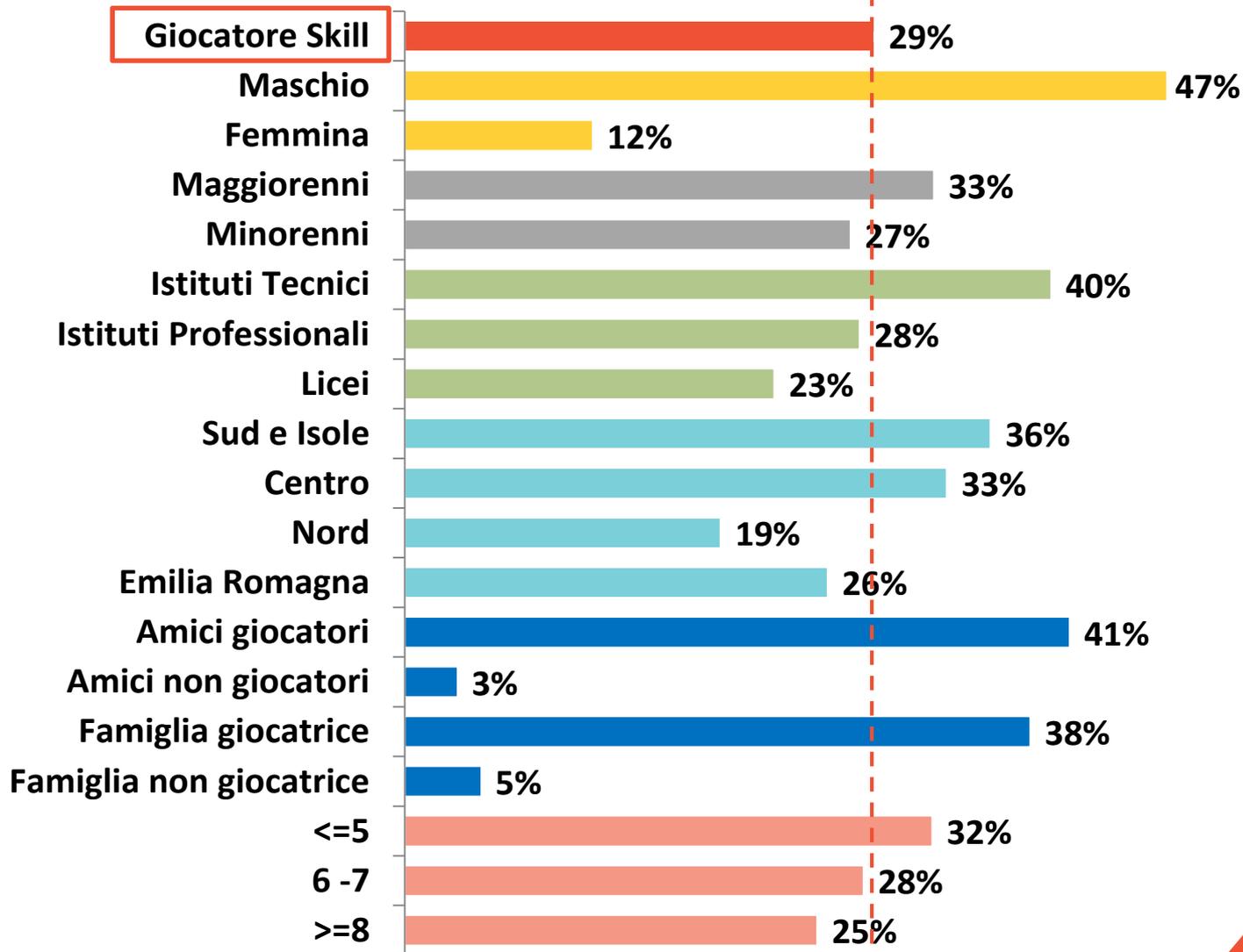
2016



LA PROPENSIONE AL **GIOCO SKILL** PER TARGET GROUP



GENERE
ETÀ
TIPO DI SCUOLA
AREA GEOGRAFICA
CONTESTO SOCIO-FAMILIARE
RENDIMENTO SCOLASTICO IN MATEMATICA



LA PROPENSIONE AL GIOCO SKILL PER TARGET GROUP

2016

Ha a disposizione **24€** a settimana VS **21€** di chi non gioca

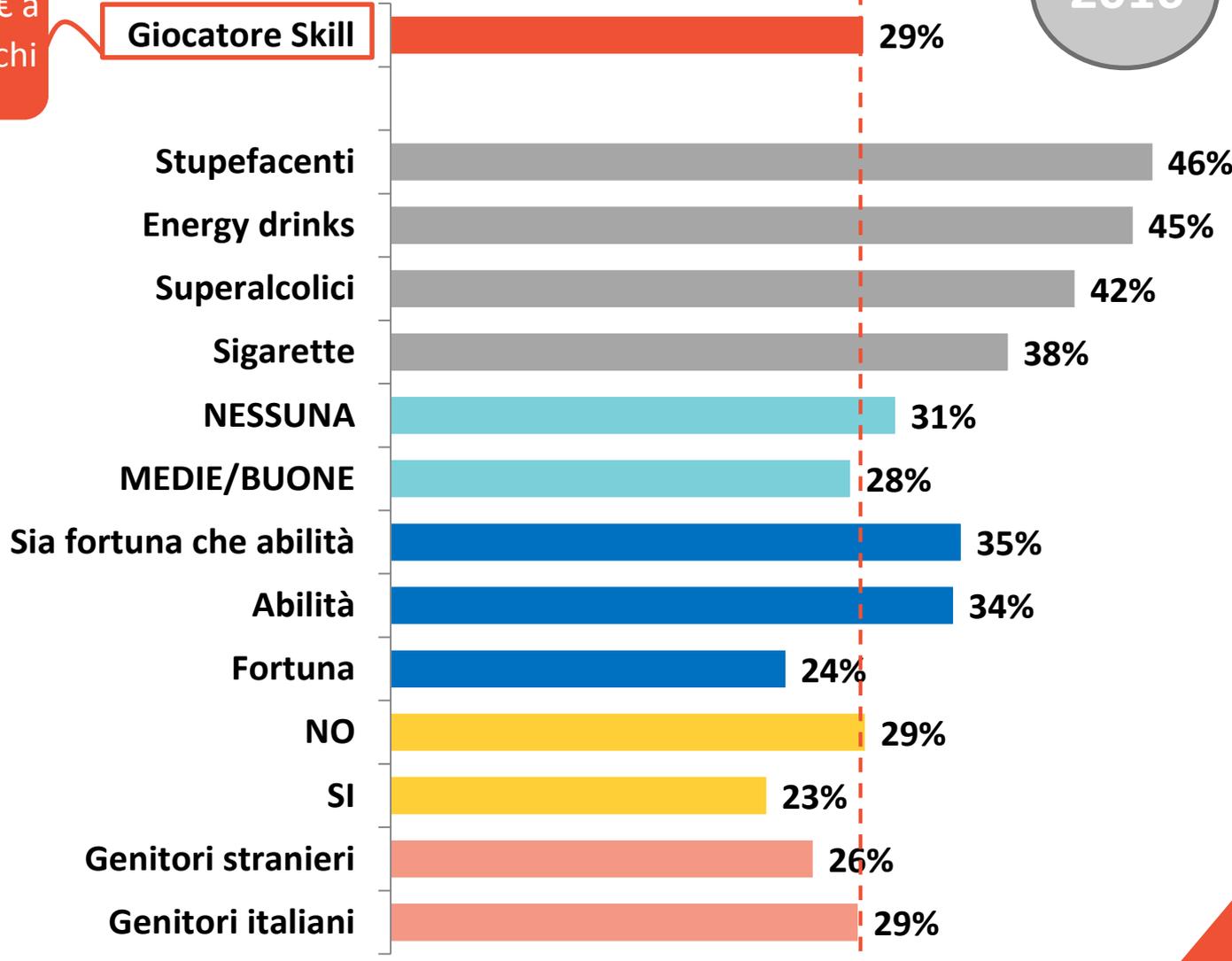
USER ABITUALE

COMPETENZE PROBABILISTICHE

NEI GIOCHI CONTA DI PIÙ...

PARTECIPAZIONE SOCIALE ATTIVA

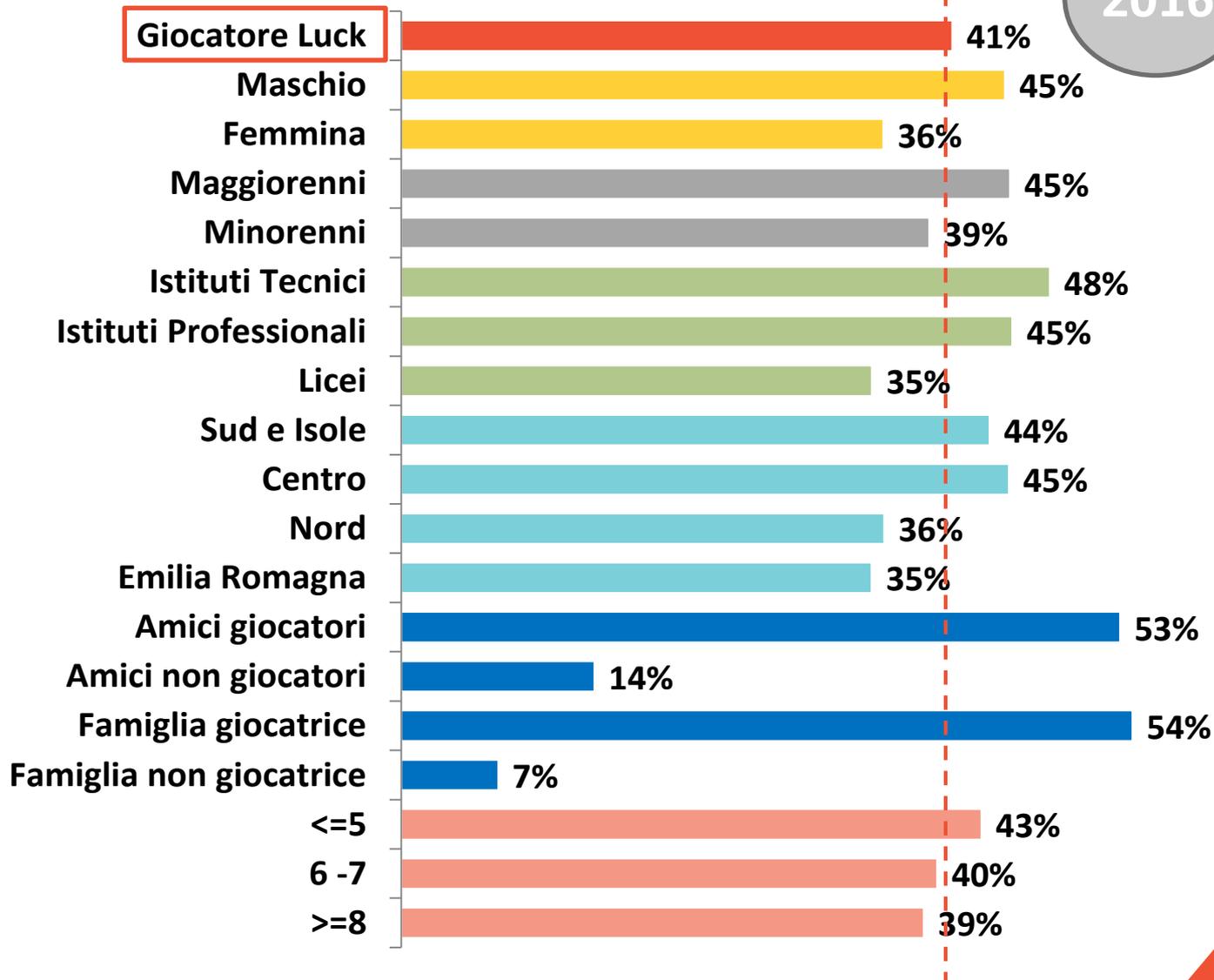
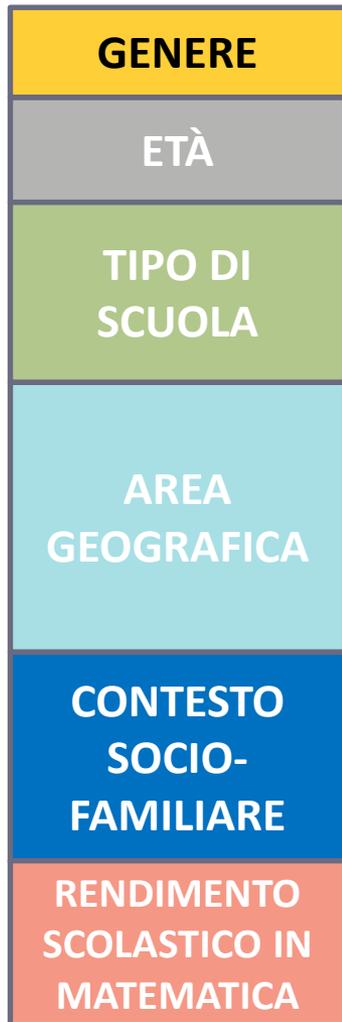
NAZIONALITÀ GENITORI



LA PROPENSIONE AL GIOCO LUCK PER TARGET GROUP



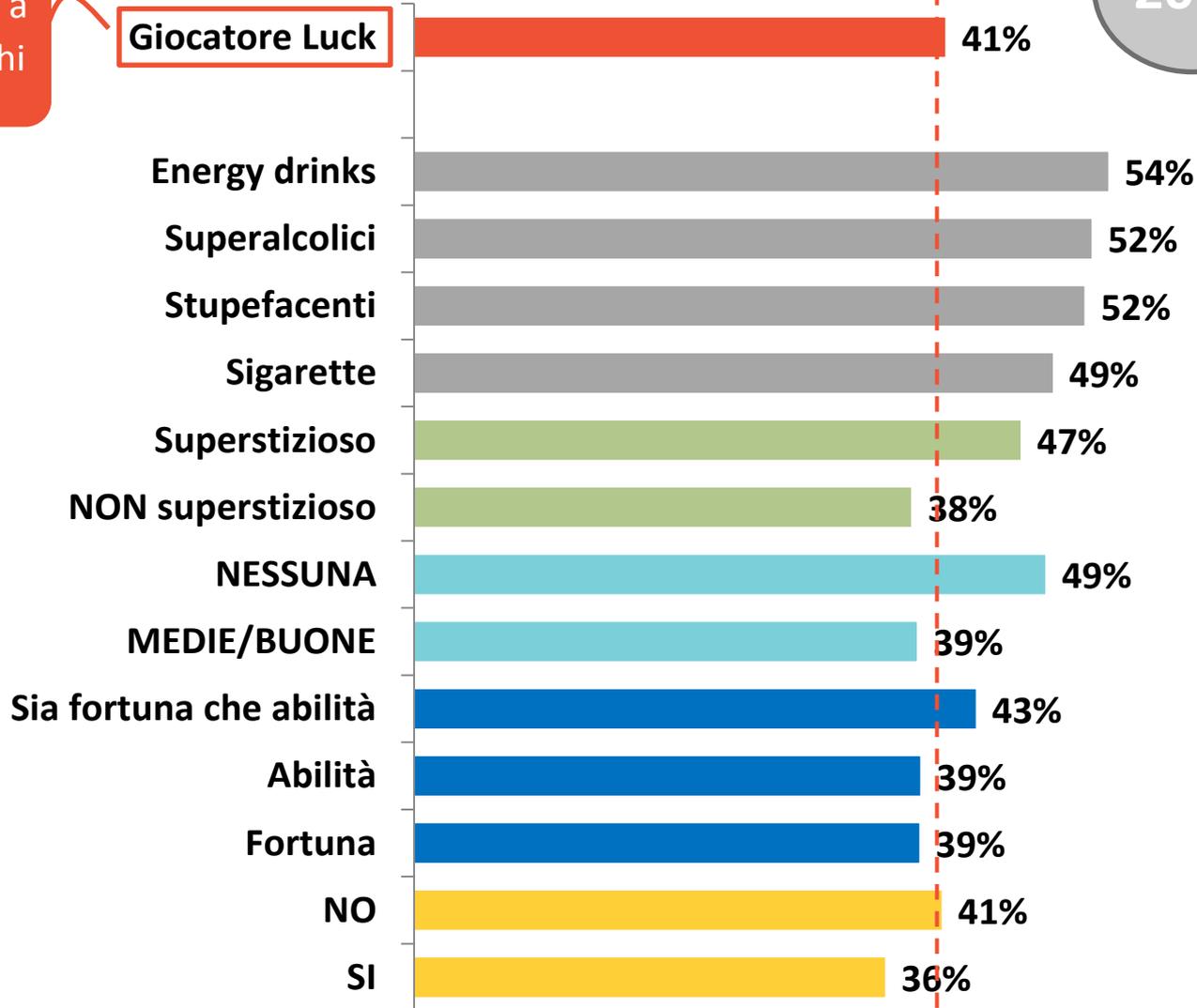
2016



LA PROPENSIONE AL GIOCO LUCK PER TARGET GROUP

2016

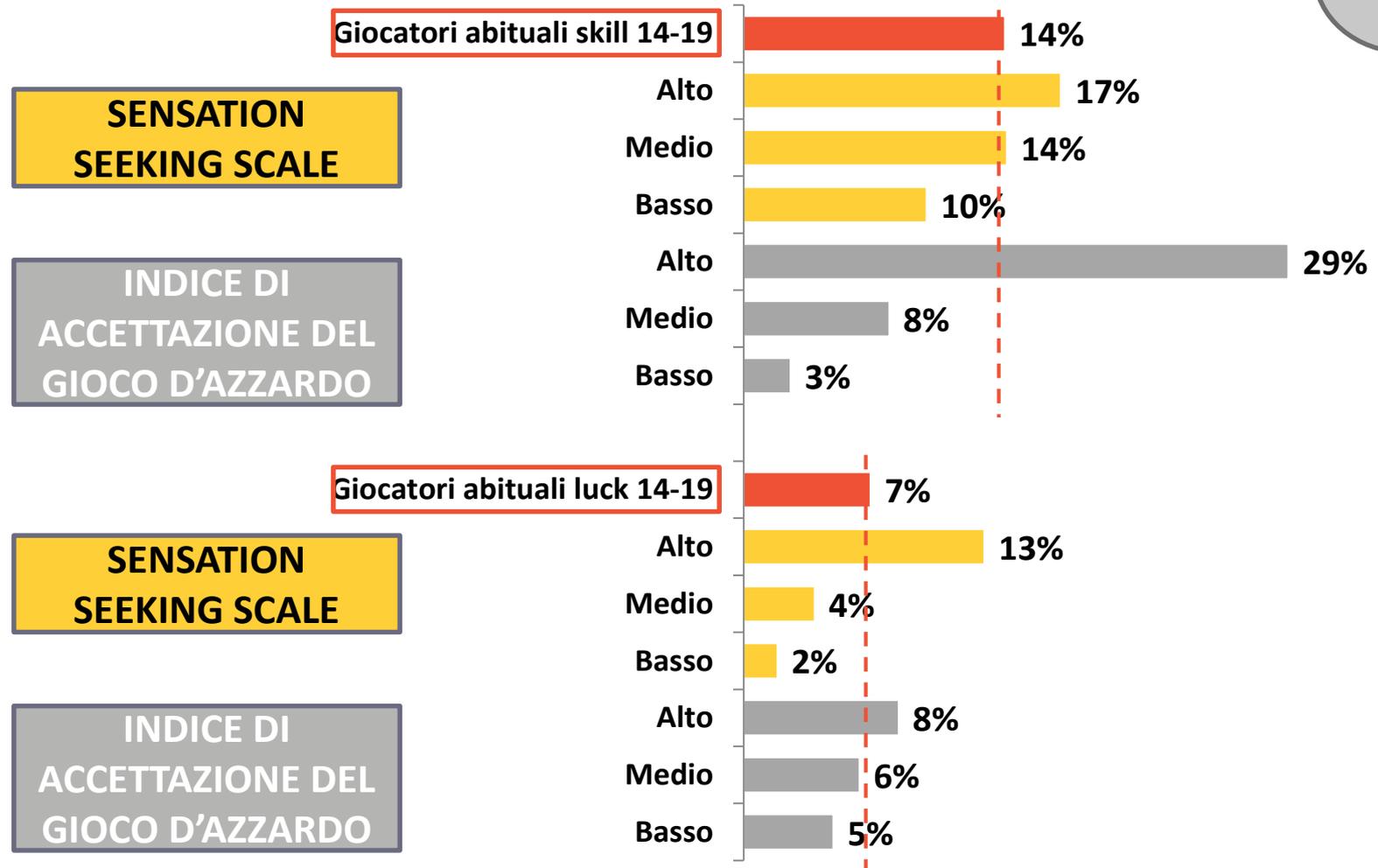
Ha a disposizione **24€** a settimana VS **21€** di chi non gioca



GIOCATORI ABITUALI SKILL/LUCK

SENSATION SEEKING E INDICE DI ACCETTAZIONE DEL GIOCO

2016



Fonte: YOUNG MILLENNIALS MONITOR NOMISMA 2016 NOMISMA

IN SINTESI

Giochi Luck/Skill

- Il giocatore abituale preferisce i giochi di abilità rispetto ai giochi di fortuna
- Differenze di genere più evidenti per i giochi di abilità che per i giochi di fortuna
- Giochi di abilità molto diffusi negli istituti tecnici
- La propensione al gioco skill e luck cresce tra i consumatori abituali di sostanze.

Giochi Online/Offline

- Gioco offline più diffuso rispetto al gioco online
- Gli studenti dei tecnici e professionali preferiscono relativamente di più giochi offline
- I maschi preferiscono relativamente di più giocare offline rispetto a online
- La propensione al gioco online cresce tra i consumatori di sostanze più di quella al gioco offline



Prof. DE LUIGI – Università di Bologna

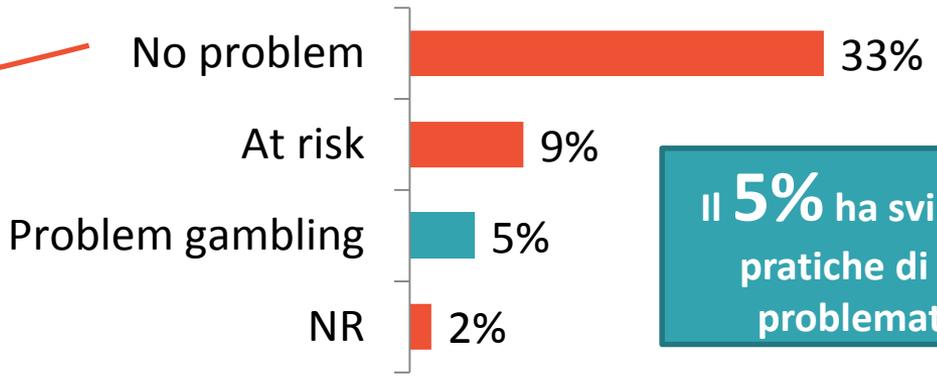
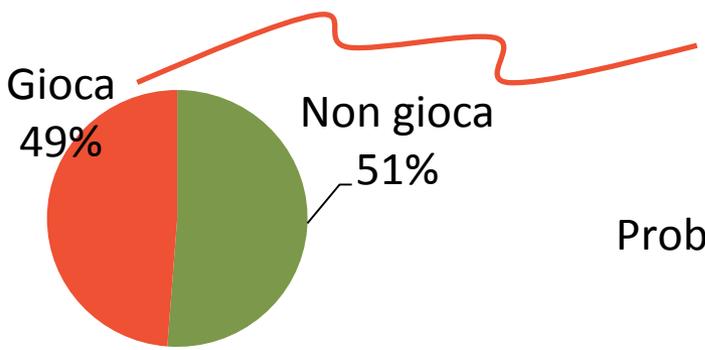
*Dipartimento di Sociologia e Diritto dell'Economia
Università di Bologna*

7

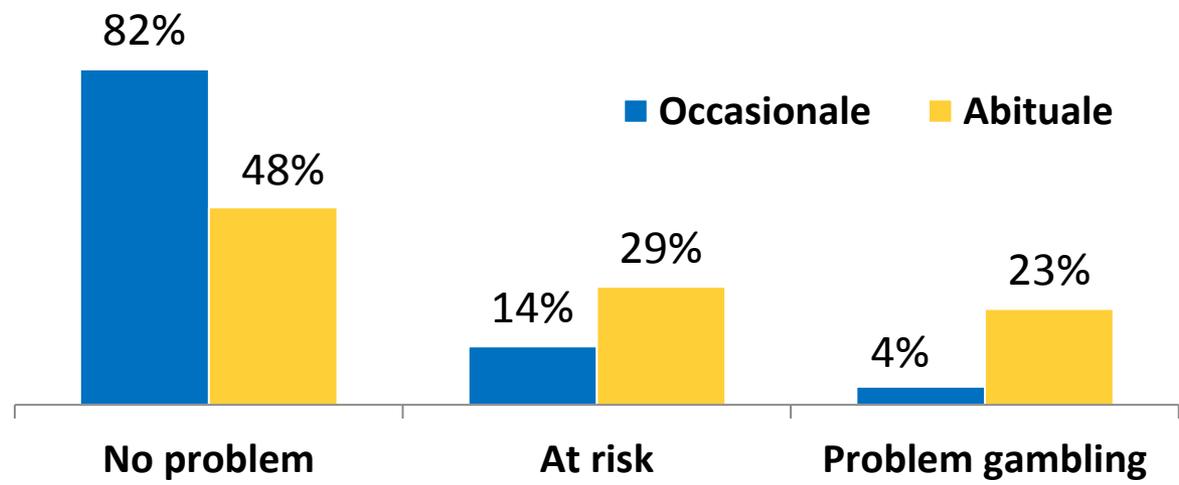
L'APPROCCIO AL GIOCO

IL GIOCO PROBLEMATICO

Il 49% degli studenti italiani ha giocato nei 12 mesi precedenti l'intervista



Il 5% ha sviluppato pratiche di gioco problematiche



% calcolate sui GIOCATORI

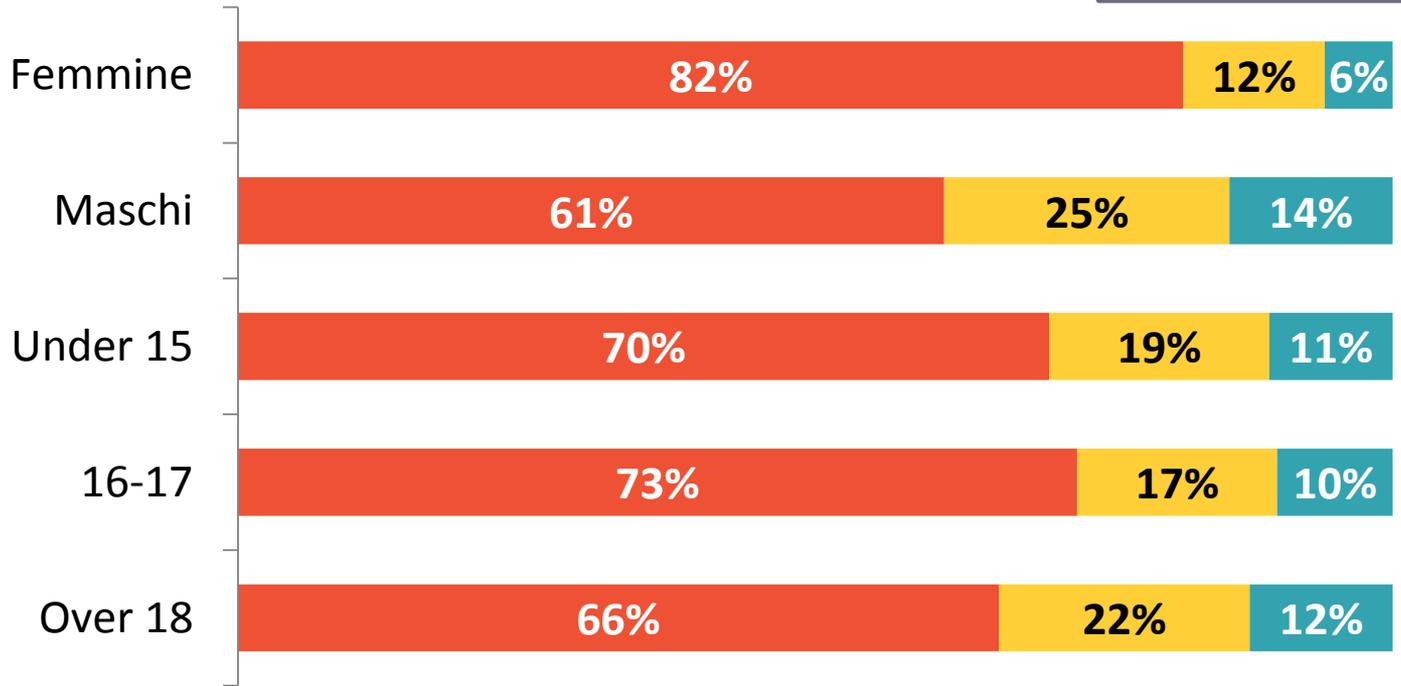
Fonte: YOUNG MILLENNIALS MONITOR NOMISMA 2016

IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI ITALIANI

2016

% calcolate sui
GIOCATORI

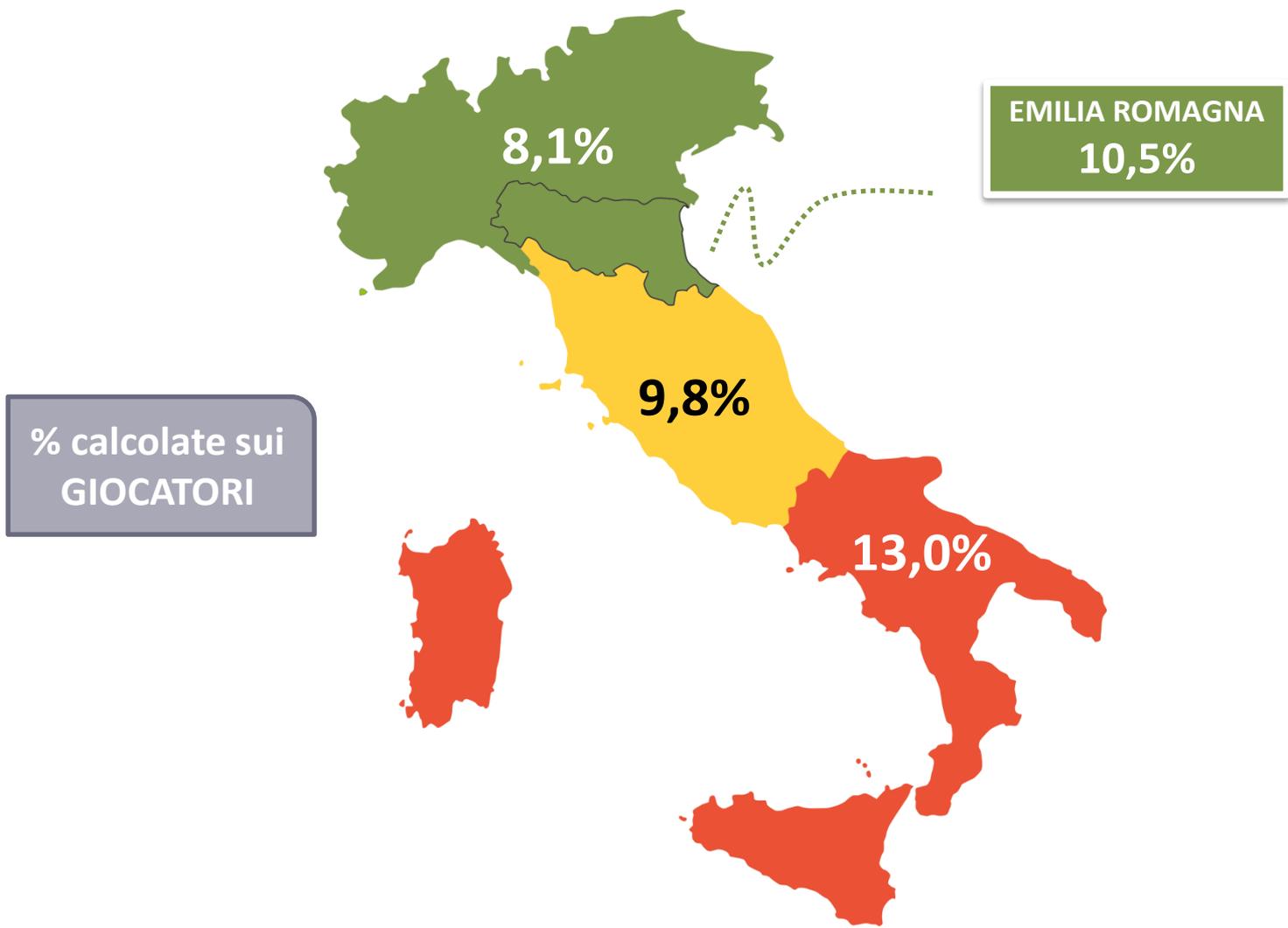
Genere
Età



■ No problem ■ At risk ■ Problem gambling

I GIOCATORI PROBLEMATICI IN ITALIA

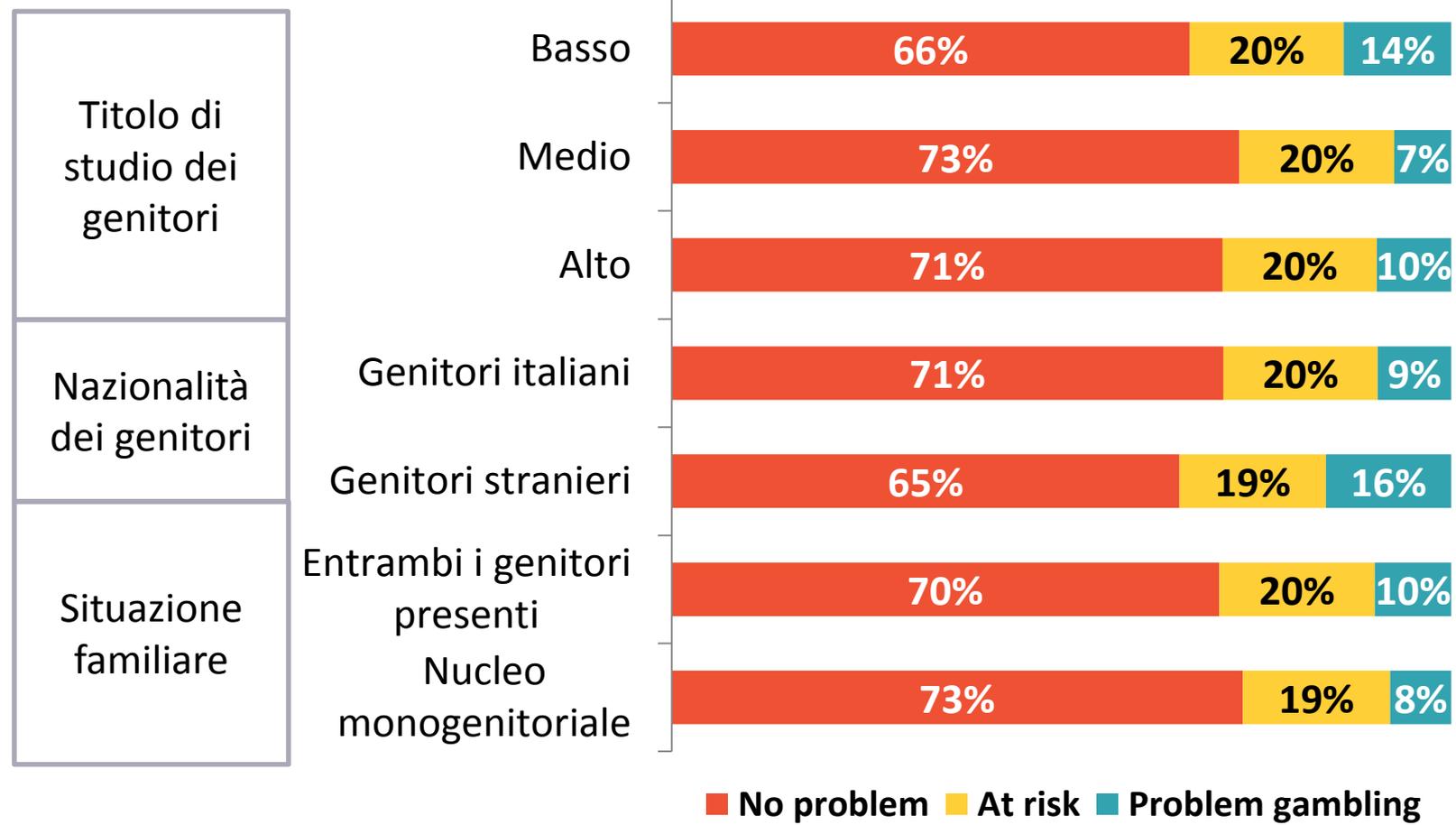
2016



IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI IN ITALIA:

TITOLO DI STUDIO E NAZIONALITÀ DEI GENITORI E SITUAZIONE FAMILIARE DELLO STUDENTE

% calcolate sui
GIOCATORI



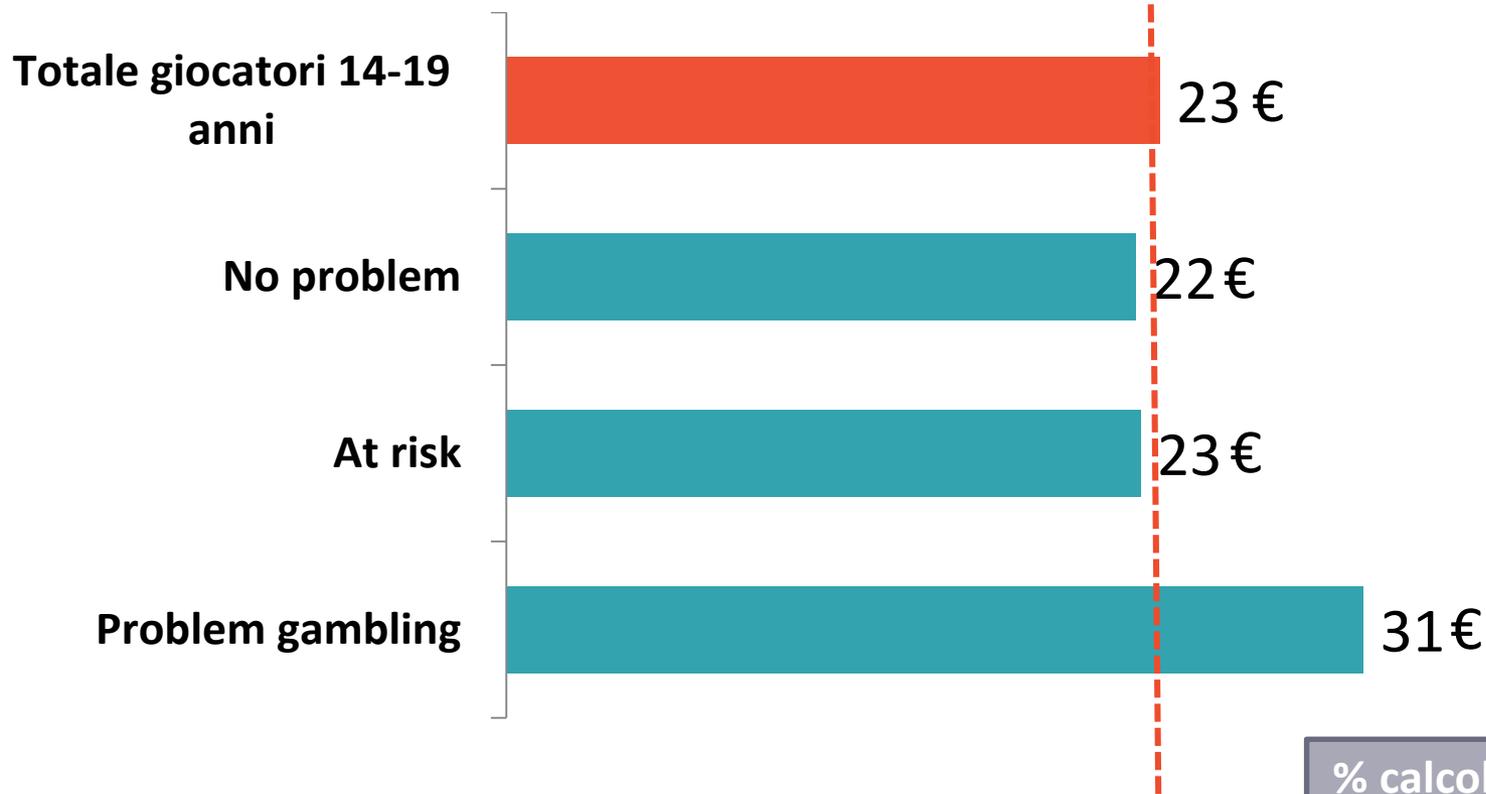
■ No problem ■ At risk ■ Problem gambling

Fonte: YOUNG MILLENNIALS MONITOR NOMISMA 2016

DISPONIBILITÀ DI DENARO E GIOCO PROBLEMATICO

In generale, per le tue esigenze personali quanti soldi hai a disposizione all'incirca ogni settimana?

2016

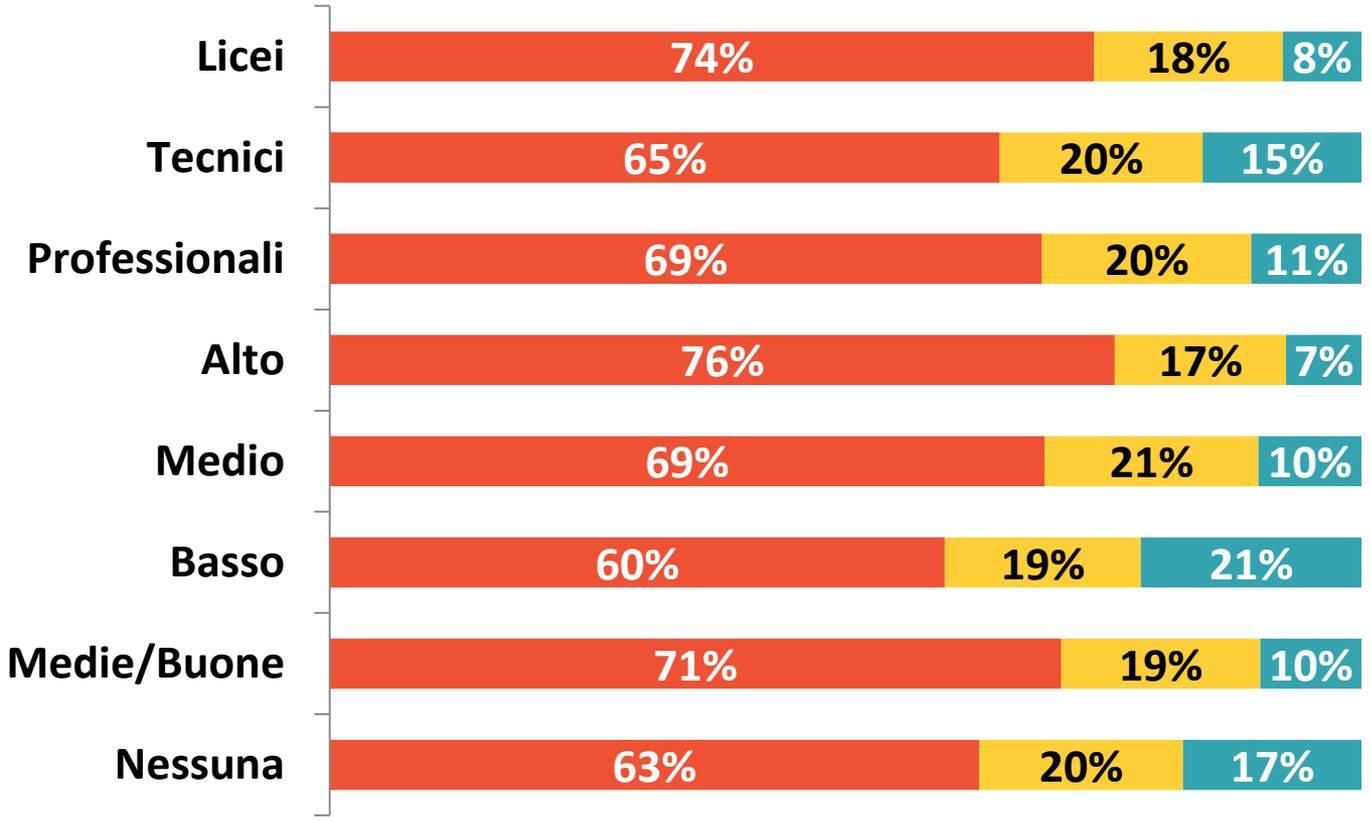


% calcolate sui
GIOCATORI

SCUOLA, RENDIMENTO E PROBLEMATICITÀ DEL GIOCO

2016

Tipo di scuola
Rendimento scolastico
Competenze probabilistiche

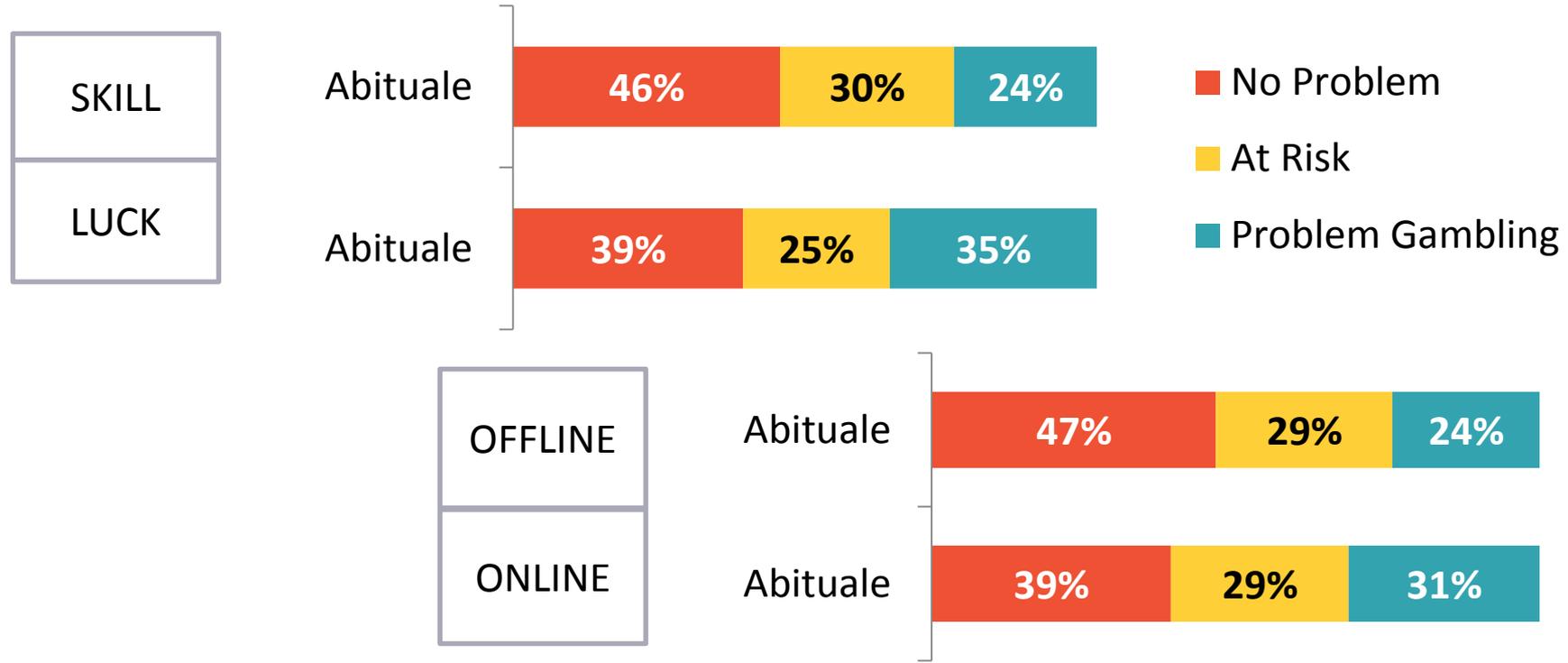


■ No problem ■ At risk ■ Problem gambling

% calcolate sui
GIOCATORI

Fonte: YOUNG MILLENNIALS MONITOR NOMISMA 2016

GIOCATORI SKILL/LUCK, ONLINE/OFFLINE E GIOCO PROBLEMATICO



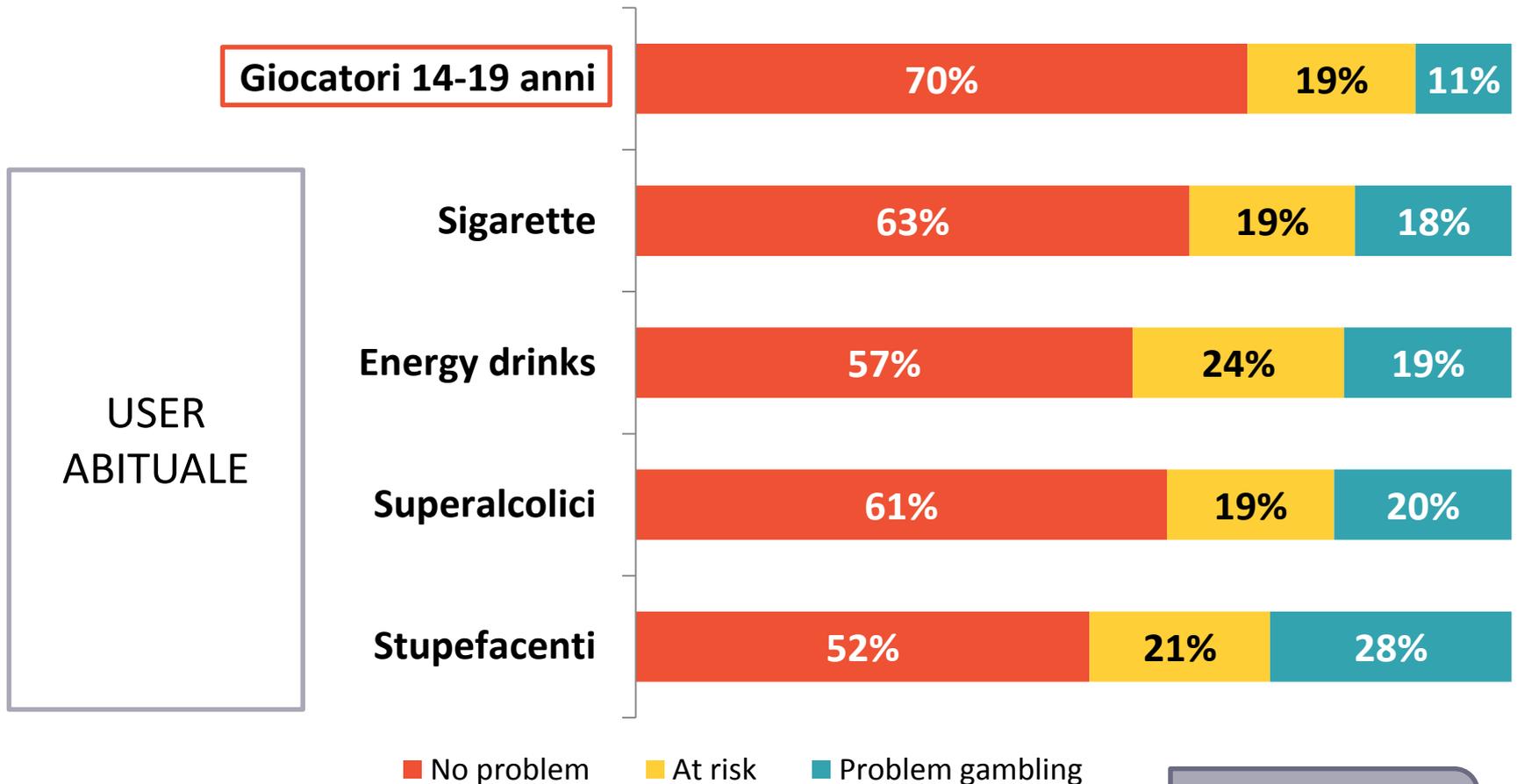
Problem Gambling tra i giocatori abituali



Skill: 31% Offline: 31%
Luck: 44% Online: 38%

% calcolate sui
GIOCATORI

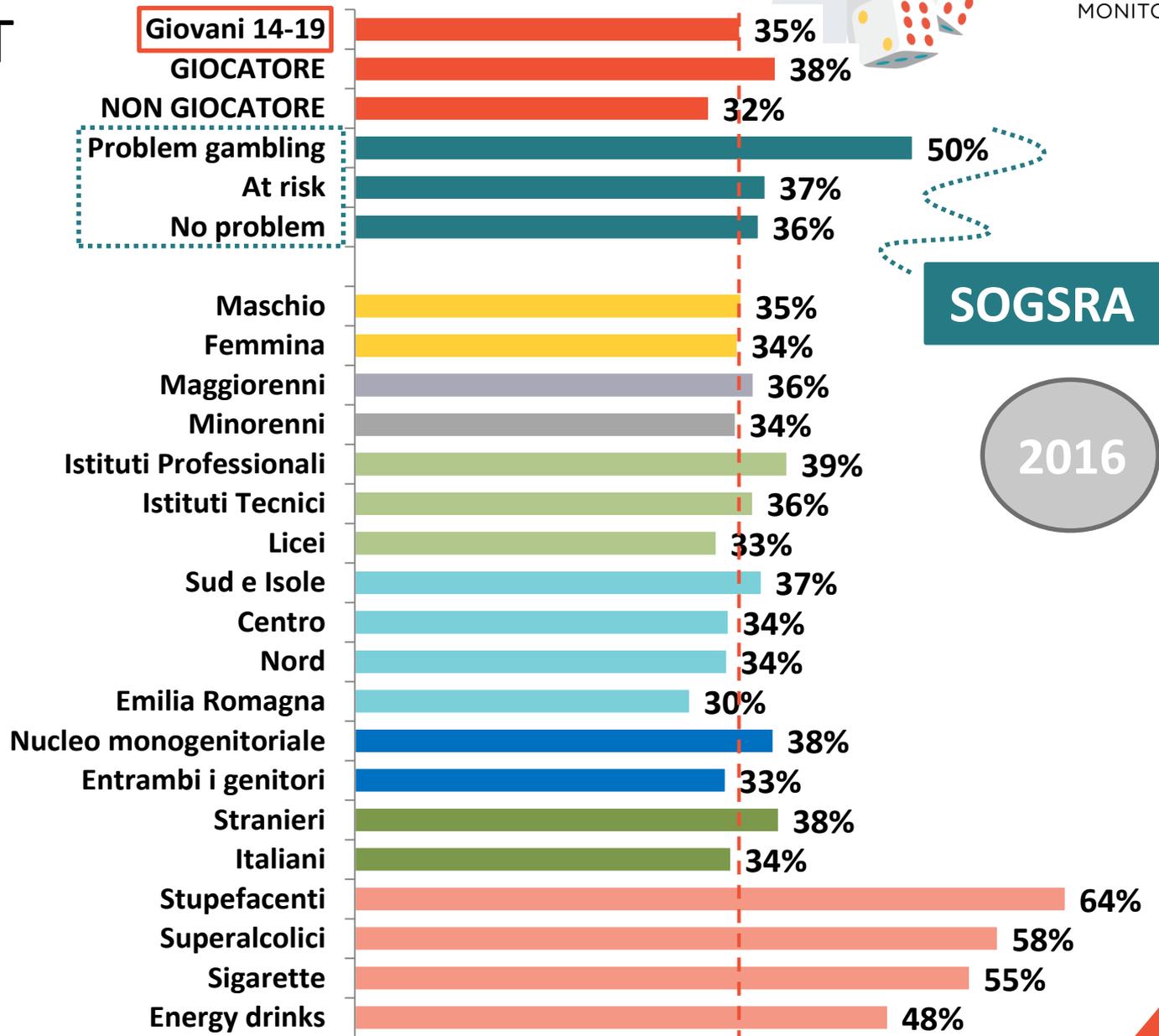
USO FREQUENTE DI SOSTANZE E GIOCO PROBLEMATICO



% calcolate sui
GIOCATORI

SENSATION SEEKING SCALE ALTO

PER TARGET GROUP

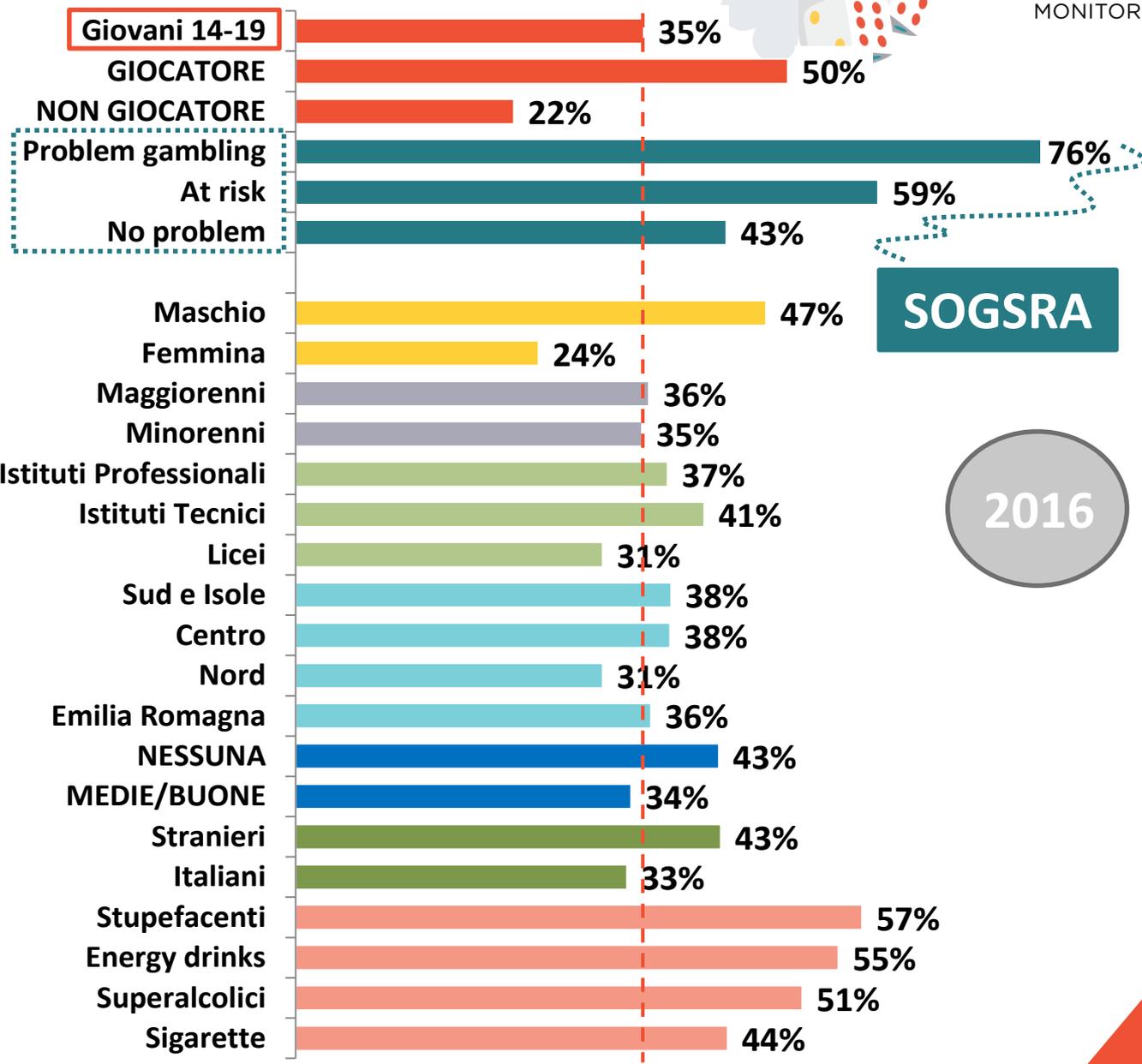
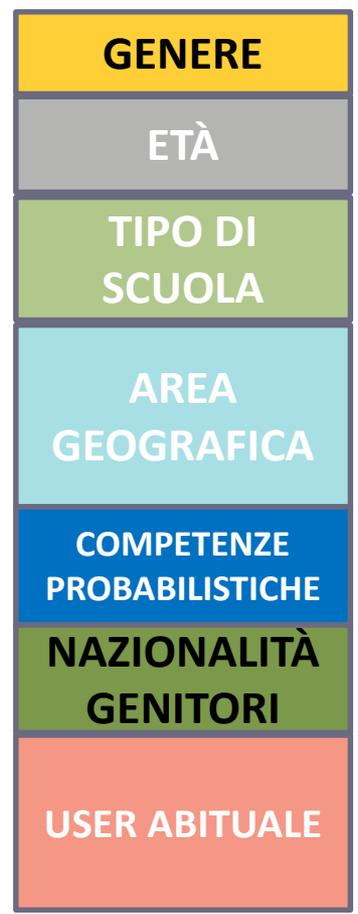


SOGSRA

2016

INDICE DI ACCETTAZIONE DEL GIOCO

D'AZZARDO PER TARGET GROUP



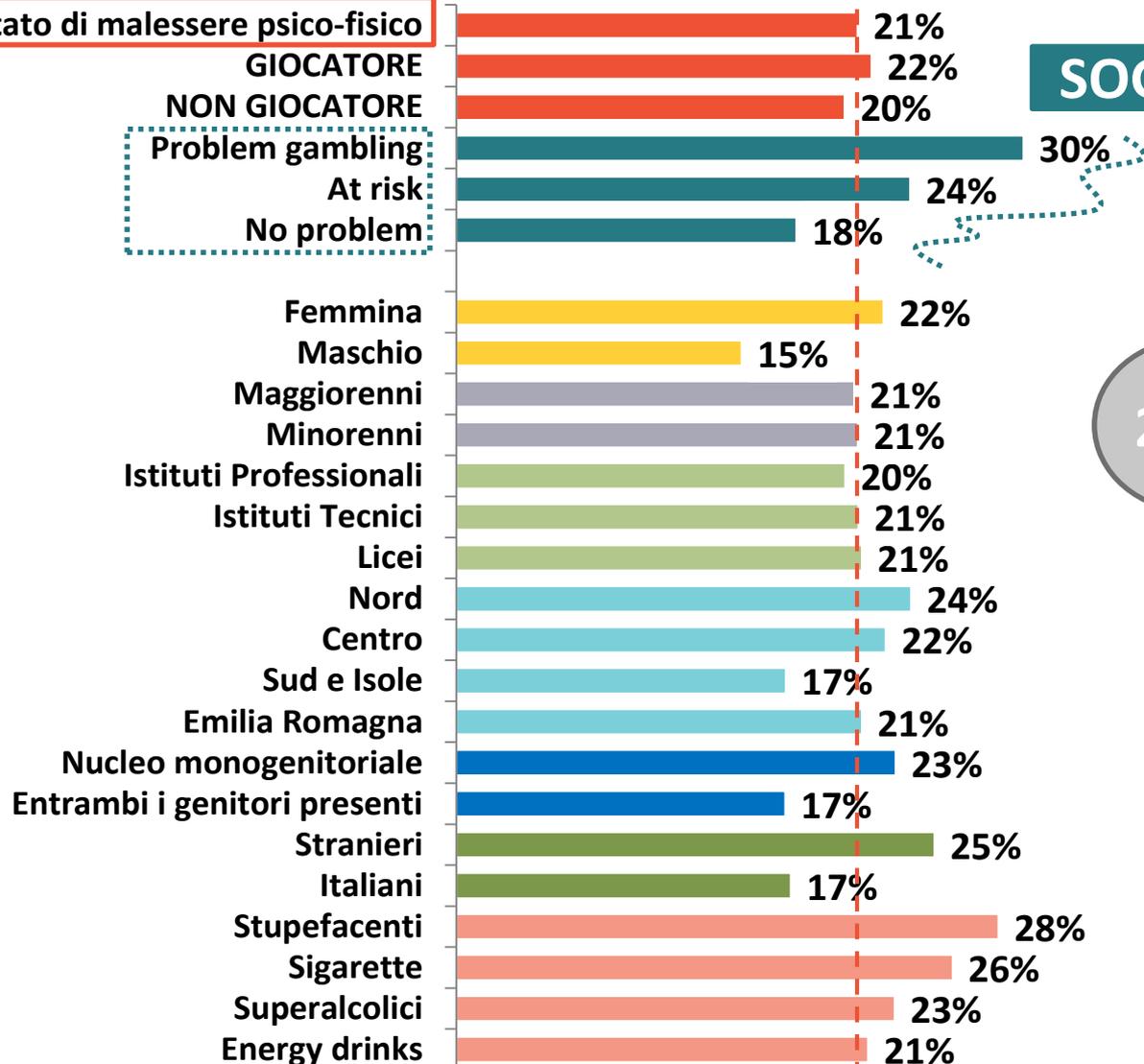
SOGSRA

2016

INDICE BENESSERE PSICO-FISICO PER TARGET GROUP



Giovani 14-19 in stato di malessere psico-fisico



SOGSRA

2016

GENERE

ETÀ

TIPO DI SCUOLA

AREA GEOGRAFICA

CONTESTO FAMILIARE

NAZIONALITÀ GENITORI

USER ABITUALE

IN SINTESI

La probabilità di essere giocatore problematico è maggiore tra gli studenti italiani che:

- sono maschi
- vivono nel Mezzogiorno
- vivono in famiglie con background migratorio
- frequentano gli istituti tecnici e professionali
- hanno un rendimento scolastico modesto
- giocano abitualmente a giochi di fortuna e a giochi online
- dispongono di quote maggiori di denaro
- hanno parenti e amici con esperienze di gioco negative
- sono forti consumatori di sostanze
- sono maggiormente alla ricerca di sensazioni forti ed esperienze eccitanti
- esprimono un atteggiamento di tolleranza e accettazione del gioco d'azzardo
- manifestano segnali di malessere psico-fisico



Prof.ssa POLUZZI – Università di Bologna

Unità di Farmacologia

Dipartimento di Scienze Mediche e Chirurgiche (DIMEC)

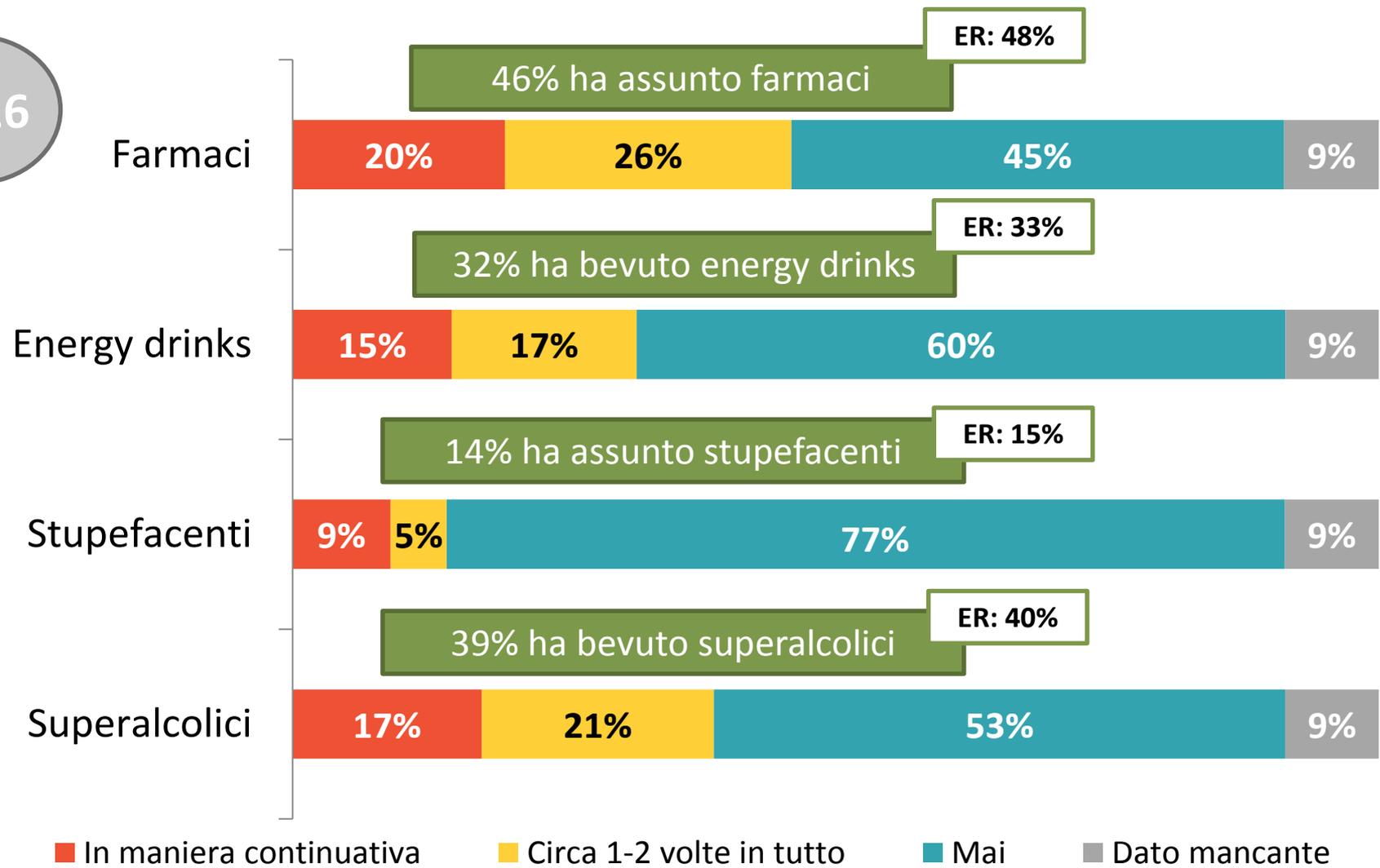
Università di Bologna

8

USO DI FARMACI E SOSTANZE POTENZIALMENTE D'ABUSO

NEL CORSO DELL' ULTIMO MESE QUANTO SPESSO HAI USATO/ASSUNTO/PRESO.....?

2016



USO DI SOSTANZE E PROFILO SOCIO-DEMOGRAFICO



C'è una **forte correlazione** tra l'uso delle diverse sostanze.



Gli utilizzi correlano fortemente con **età, genere e tipo di scuola**, mentre solo debolmente con l'area geografica.



I maggiori consumatori di sostanze sono **maschi maggiorenni** che frequentano **istituti professionali**.



TARGET PER CUI LA PROPENSIONE AL CONSUMO FREQUENTE* DI FARMACI È PIÙ ELEVATA:

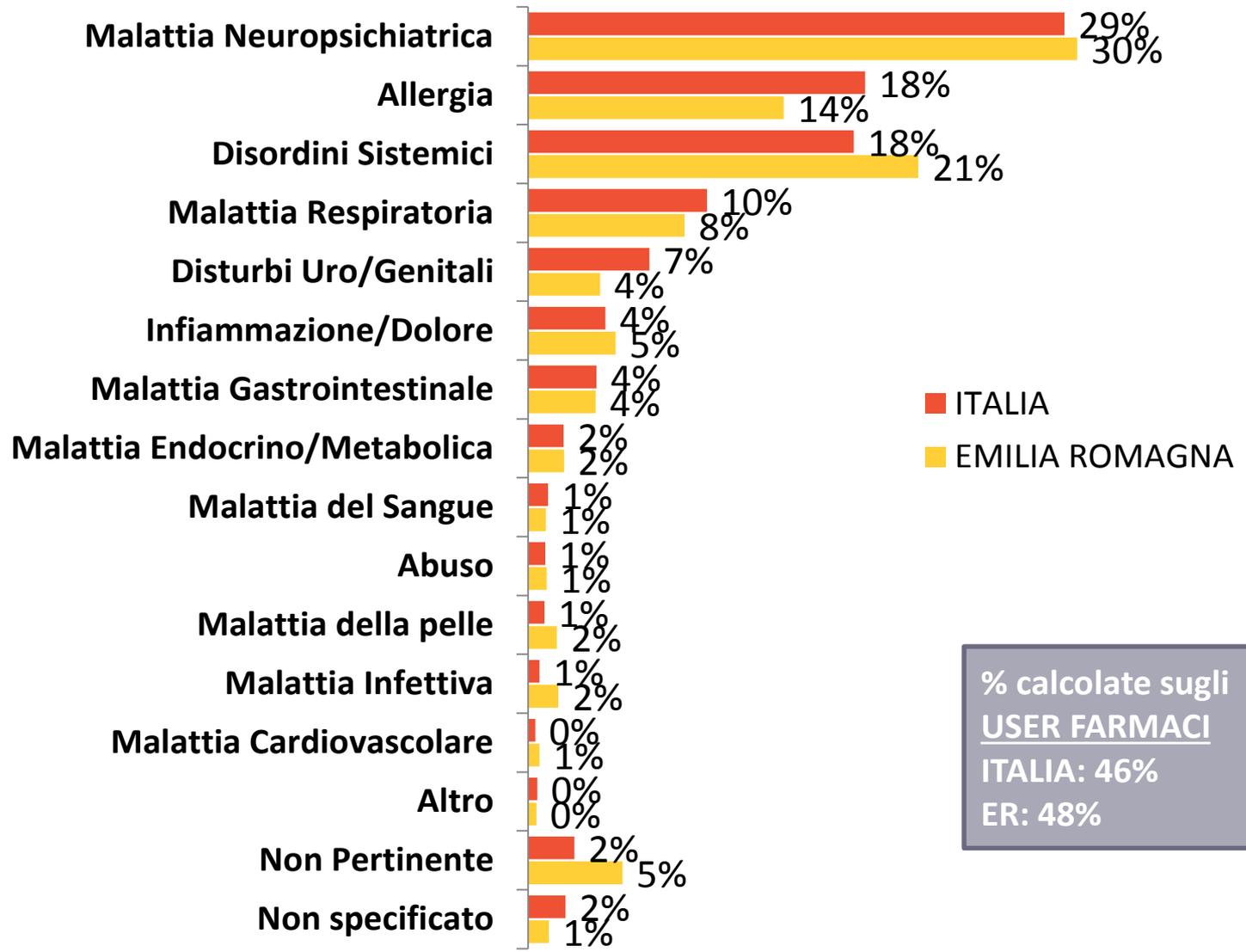


- **Femmine** (il 24% ha consumato farmaci frequentemente vs il 17% dei maschi)
- **Età > 15** (il 21% ha consumato farmaci frequentemente vs il 16% degli under 15)
- **Nord Italia** (il 21% ha consumato farmaci frequentemente vs il 18% del Centro-Sud)
- **Licei** (il 21% ha consumato farmaci frequentemente vs 19% degli altri Istituti)

*Ha consumato farmaci almeno 1 volta a settimana nell'ultimo mese

PER QUALE MOTIVO HAI ASSUNTO FARMACI?

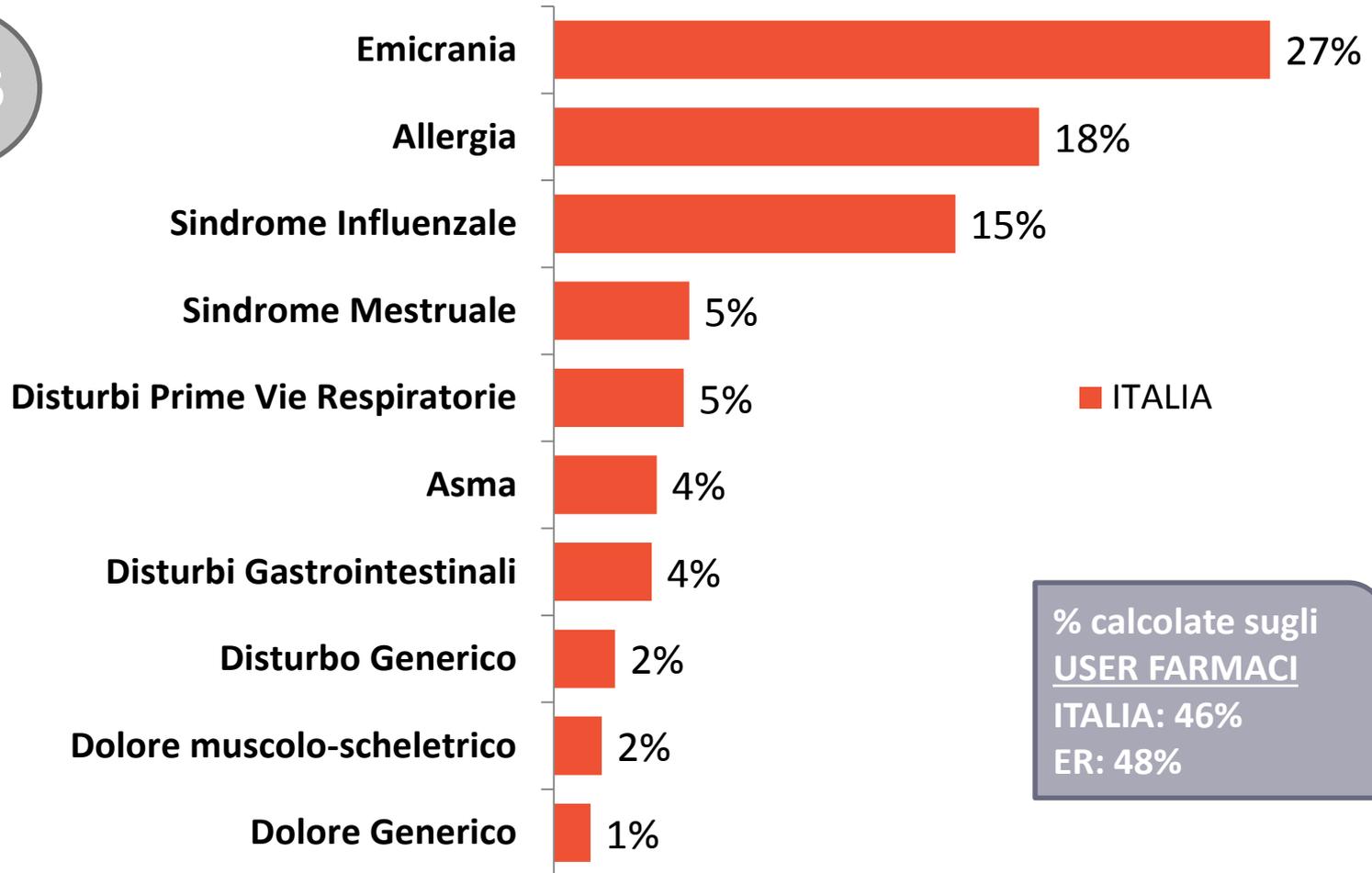
2016



PER QUALE MOTIVO HAI ASSUNTO FARMACI?

I primi 10 motivi per cui i giovani 14-19 anni hanno assunto farmaci nell'ultimo mese

2016



9

STATO DI SALUTE PERCEPITO

L'INDICATORE KID-SCREEN PER LA VALUTAZIONE DEL MALESSERE NELLA POPOLAZIONE GIOVANILE



<http://www.kidscreen.org/english/>

-  I questionari KIDSCREEN sono un gruppo di strumenti sviluppati e normalizzati per indagare lo **stato di salute e la qualità della vita della popolazione giovanile** (8-18 anni) .
-  I questionari misurano la qualità della vita dal **punto di vista dei ragazzi sul benessere fisico, mentale e sociale**.
-  Questi strumenti sono stati sviluppati in **13 Paesi europei** e possono essere **impiegati in indagini a questionario** che coinvolgono la popolazione giovanile.
-  Esistono **3 versioni di KIDSCREEN** differenti per numero di quesiti (52, 27 e 10) e tutte sono **validate per la misurazione della qualità della vita** (HRQoL - Health related quality of life)
-  Nell'indagine è stato impiegato **il KIDSCREEN-10 normalizzato in T**, individuando come **malessere un valore <38** (*Ravens-Sieberer et al. 2006*)

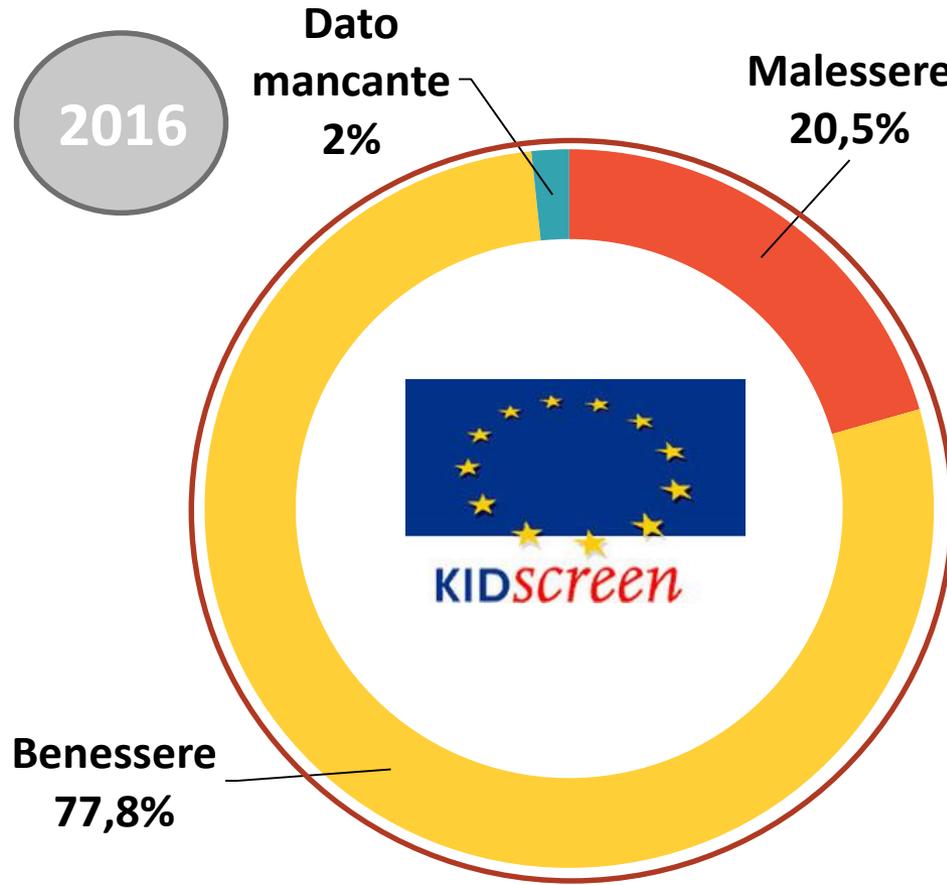
L'INDICATORE KID-SCREEN NEL QUESTIONARIO YOUNG MILLENNIALS

IL TUO BENESSERE INDIVIDUALE E L'ORIENTAMENTO AL FUTURO

26. PER TUTTI - COME TI SEI SENTITO/A LA SCORSA SETTIMANA? SCEGLI UNA SOLA RISPOSTA PER OGNI FRASE

Scegli una sola risposta per ogni frase	MAI	QUASI MAI	QUALCHE VOLTA	SPESSO	SEMPRE
Mi sono sentito/a bene e in forma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sono andato/a bene a scuola	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mi sono sentito/a pieno di energia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mi sono sentito/a triste	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mi sono sentito/a solo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sono riuscito/a a stare attento/a a scuola	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ho avuto abbastanza tempo da dedicare a me stesso/a	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mio padre e mia madre mi hanno trattato/a ingiustamente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mi sono divertito/a con i miei amici	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sono riuscito/a a fare ciò che desideravo nel mio tempo libero	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

IL MALESSERE NELLA POPOLAZIONE GIOVANILE



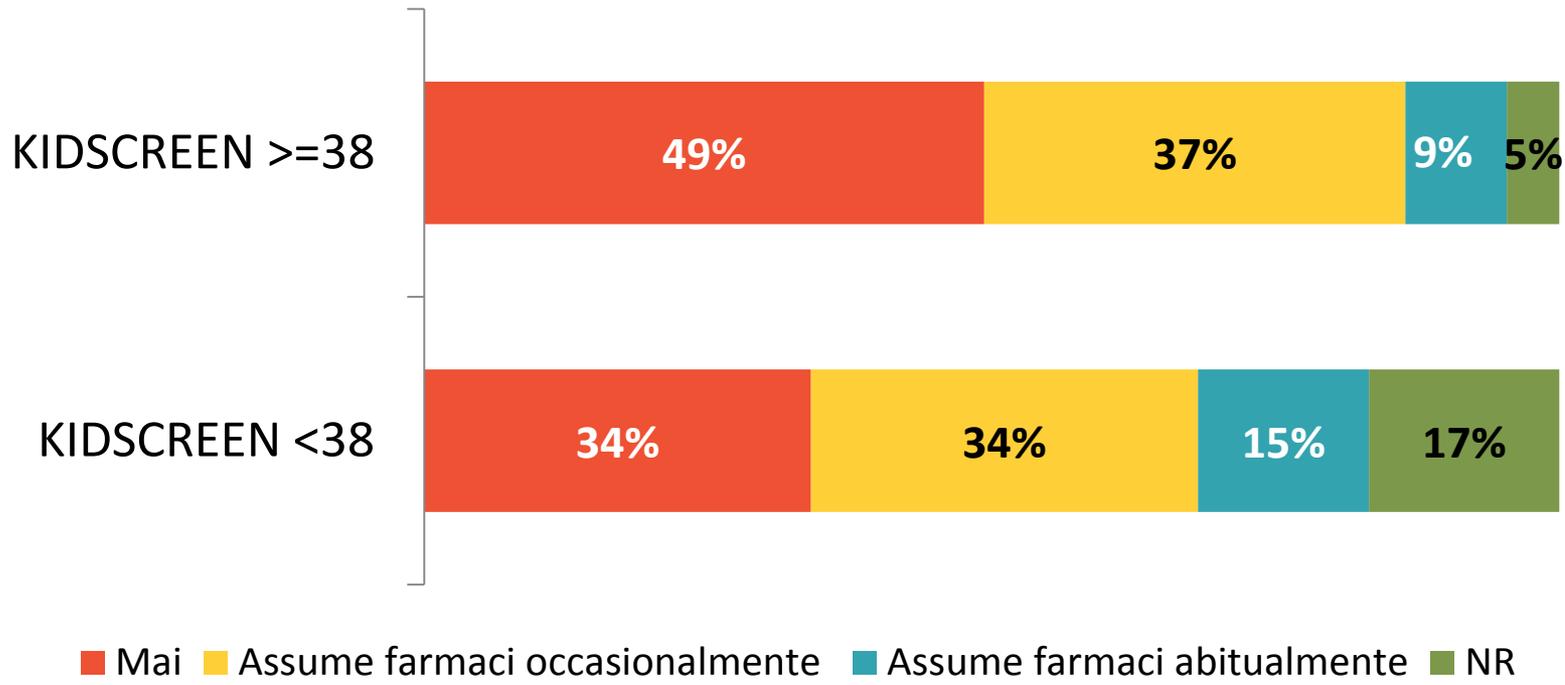
Il **21%** degli studenti dell'Emilia Romagna riporta uno stato di malessero vs il **20%** degli studenti italiani

N. questionari
 ITA: 10.957; ER: 3.195; BO 1.942

Fonte: YOUNG MILLENNIALS MONITOR NOMISMA 2016

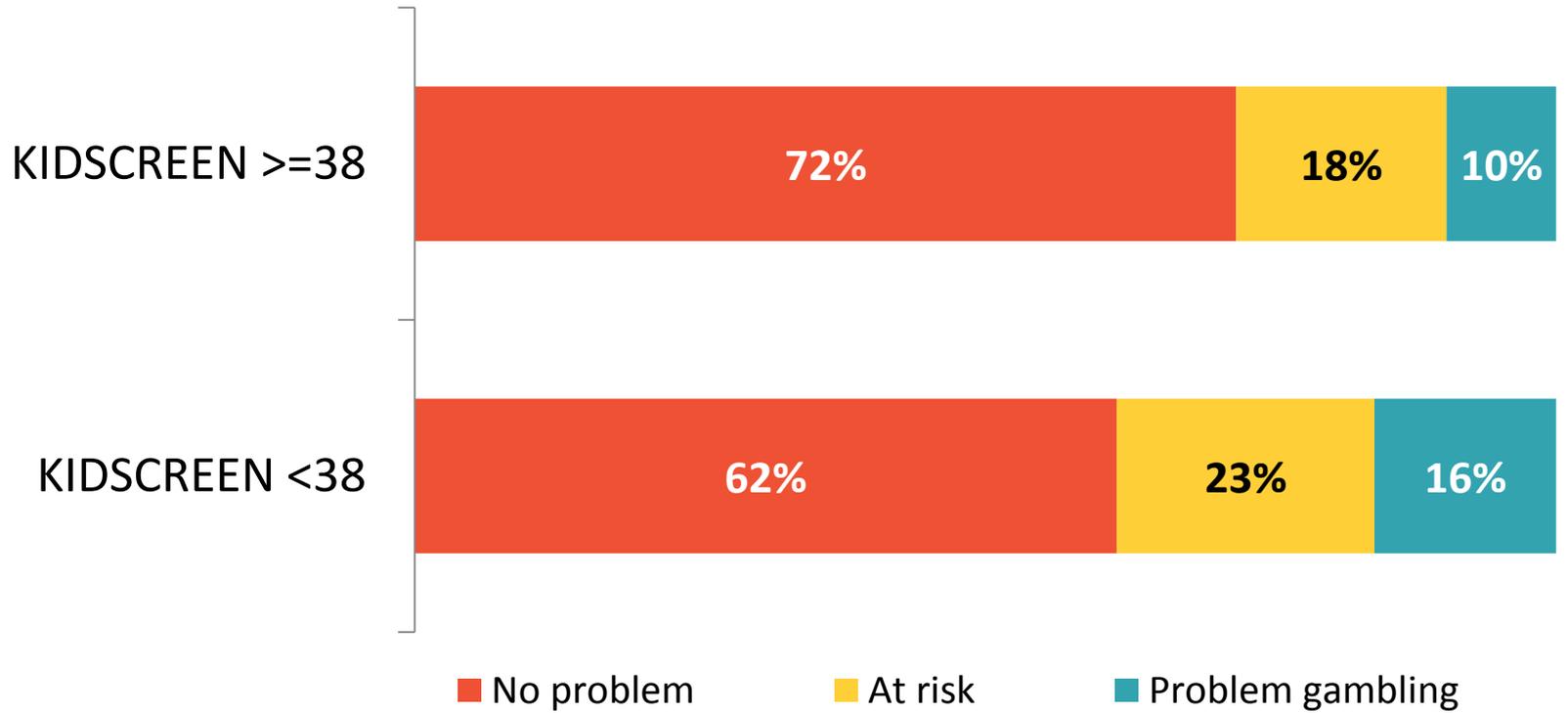
MALESSERE E USO DI FARMACI

2016



MALESSERE E PROBLEM GAMBLING

2016



ANALISI DI CORRELAZIONE PER LO STATO DI MALESSERE



I soggetti che assumono farmaci per **emicrania, disturbi psichiatrici, ansia o disturbi gastro-intestinali** mostrano **malessere più frequentemente.**



Lo stato di **malessere** predispone al **gioco problematico.**



La definizione di **malessere** che comprende anche uso di farmaci per disturbi «emotivi» predispone ulteriormente al **gioco problematico.**

IN SINTESI

- $\frac{1}{5}$ degli adolescenti usa farmaci in maniera continuativa;
- molti usi continuativi di farmaci possono rappresentare condizioni sentinella di uno stato di disagio (esplicito o implicito);
- $\frac{1}{5}$ degli adolescenti in Italia percepisce uno stato di malessere;
- il gioco problematico è più frequente in caso di malessere e aumenta ulteriormente se il malessere viene definito da una combinazione di percezione diretta e utilizzo di farmaci.