



Gioco & Giovani 2015

GIOVANI: 1 MILIONE E 365MILA STUDENTI 14-19 ANNI TENTANO LA FORTUNA CON IL GIOCO D'AZZARDO

È quanto emerge dall'Osservatorio Gioco & Giovani 2015 di Nomisma in collaborazione con Università di Bologna

COMUNICATO STAMPA

Bologna, 1 luglio 2015 – Le dimensioni del mercato legale dei giochi d'azzardo in Italia sono importanti: le somme giocate nel 2014 sono pari **84,5 miliardi di euro**, in lieve flessione rispetto al 2013 (-0,3%) ma in forte crescita nel medio periodo (+100% rispetto al 2007). Al netto delle vincite (67 miliardi) che ritornano ai giocatori (il *payout* del gioco d'azzardo in Italia è pari al 80%), la raccolta netta del settore è pari a 17,5 miliardi di euro nel 2014, con un peso sul PIL pari all'1,1%, di cui 8 miliardi sono stati versati all'Erario.

Questa rilevante valenza economica trova riscontro in un fenomeno sociale di vastissime proporzioni. Nel corso del 2014 sono stati quasi 24 milioni gli italiani che hanno tentato la fortuna almeno una volta e, tra questi, per circa un quarto l'appuntamento con il gioco ha una frequenza almeno settimanale.

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

Durante l'anno scolastico 2014/2015, 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 oltre **14.000 ragazzi dai 14 ai 19 anni**.

I dati indicano che nel corso dell'ultimo anno scolastico il **54%** dei giovani studenti italiani ha tentato la fortuna almeno una volta: si tratta di 1,3 milioni ragazzi; tra questi, il 74% dichiara di sostenere una spesa media settimanale per i giochi inferiore a 3 euro.

Numeri che sono un segno inequivocabile del fascino che il gioco, con le sue attrattive (sfida della sorte, aspetti ludici, speranza di un cambiamento di vita radicale), esercita sui ragazzi. Si prova il gioco d'azzardo innanzitutto per **curiosità** (il 30% indica tale fattore come motivazione principale che ha indotto a sperimentare per la prima volta il gioco d'azzardo), **per caso** (23%) o perché il gruppo di **amici già giocava** (14%).

Nella classifica dei **giochi più popolari** sveltano il **Gratta & Vinci** (durante l'anno scolastico 2014/2015 lo ha sperimentato il 38% degli studenti 14-19 anni), le **scommesse sportive in agenzia** (25%) e i **Giochi di abilità online** (20%). Rispetto al 2008 (anno della precedente indagine Nomisma sul gioco d'azzardo tra i giovani), si riscontra una perdita di *appeal* dei giochi "tradizionali" (Superenalotto e Lotto), a favore dei giochi a tema sportivo e dei giochi online. La maggior parte dei giovani (28% sul totale) ha giocato ad 1-2 tipologie di gioco durante l'anno scolastico 2014-2015; un ulteriore 14% ne ha sperimentati tre o quattro mentre il **12% degli studenti** ha partecipato ad **almeno 5 tipologie di gioco**, dato che denota una ricorsività preoccupante.

Il **10% degli studenti** delle scuole secondarie superiori è **frequent player**, ha giocato, cioè, **una volta a settimana o anche più spesso**. Tuttavia, il gioco è per lo più un **passatempo occasionale** e ha un impatto limitato sulla vita quotidiana: il 9% degli studenti gioca con cadenza mensile, un altro 35% gioca più raramente; per il 74% dei giocatori la spesa media settimanale è inferiore a 3 euro e il 53% degli studenti (il 35% di chi gioca) non spenderebbe nulla in giochi davanti a un'inaspettata disponibilità di 100 euro.

Qual è l'identikit del giovane giocatore d'azzardo?

La propensione al gioco non è uniforme e varia 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** (63% rispetto al 43% delle ragazze). Altri fattori incisivi sono: area geografica, età, tipo di scuola frequentata e *background* familiare. La propensione al gioco è maggiore nel **Sud-Isole** (64% dei giovani gioca vs il 43% al Nord), per i **maggioresi** (61% contro il 51% dei minorenni), negli **istituti tecnici e professionali** (rispettivamente 60% e 59% vs 49% dei licei) e nelle **famiglie in cui vi è un'abitudine al gioco** (65% vs 10% in famiglie non giocatrici). Oltre alle motivazioni sociali, l'interesse per il gioco d'azzardo è legato all'incapacità di valutare la struttura probabilistica della possibile vincita. La propensione al gioco è infatti direttamente correlata al rendimento scolastico in matematica: la quota di giocatori raggiunge il 68% tra chi ha un rendimento insufficiente, mentre è pari al 50% tra chi ha votazione superiore a 8 decimi.

Dalla ricerca Young Millennials Monitor Nomisma emerge una fascia di giocatori per la quale il rapporto con il gioco d'azzardo assume contorni più critici, con implicazioni negative sulla vita quotidiana e sulle relazioni familiari: il 29% 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 7% dei giocatori.

Come individuare il possibile gioco problematico tra gli adolescenti?

Young Millennials Monitor Nomisma in collaborazione con l'Università di Bologna propone inoltre uno strumento di screening internazionale (SOGS-RA) che indaga 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).

L'indicatore SOGSRA individua nel **6% degli studenti italiani la quota di ragazzi con approccio problematico al gioco** che si manifesta attraverso disagi psico-emotivi o relazionali associati al gioco d'azzardo. Un ulteriore **10% degli studenti**, inoltre, segnala i **primi potenziali segnali di rischio di approccio problematico al gioco**. Per contro, il 38% degli studenti, pur giocando, non evidenzia alcun segnale problematico, ponendosi con un approccio positivo al gioco.

Una dimensione aggiuntiva, da non trascurare nella descrizione degli adolescenti giocatori, è la condizione di malessere, che può essere indagata con metodi diversi, sia diretti che indiretti.

Tra gli adolescenti, ad esempio, c'è un forte consumo di superalcolici (la metà ne fa uso e un terzo li assume almeno 1 volta alla settimana) e di energy drinks. Il 13% usa stupefacenti (l'8% in maniera continuativa). Un quarto degli adolescenti utilizza farmaci almeno 1 volta alla settimana (l'uso aumenta con l'aumentare dell'età, è più frequente nel nord Italia e nei licei rispetto alle altre scuole superiori) e tra i principali motivi di uso continuativo di farmaci si trovano il mal di testa, sintomi influenzali e stanchezza, disturbi gastrointestinali, ragioni che non coincidono con malattie da trattare in maniera intensiva: questi comportamenti possono essere indice di uso inappropriato dal punto di vista clinico e di malessere dal punto di vista socio-sanitario.

La percezione di malessere - misurata dall'indicatore internazionale KIDSCREEN - riguarda il 25% dei giovani (il 30% a Bologna e in Emilia Romagna) 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.

*"Dall'indagine emergono due dati rilevanti." – sottolinea **Silvia Zucconi - Coordinatore di Young Millennials Monitor Nomisma**: "Innanzitutto, la propensione al gioco d'azzardo in Italia è un fenomeno distribuito in modo difforme: vi sono fattori che in modo chiaro ed inequivocabile determinano una maggior propensione al gioco tra i giovani. Genere, area geografica di residenza, tipo di scuola frequentata, caratteristiche della famiglia di provenienza, rendimento scolastico in matematica, stili di vita problematici quali l'uso di sostanze potenzialmente d'abuso. L'altro dato che emerge dall'indagine Young Millennials Monitor Nomisma è l'accesso al gioco d'azzardo dei minorenni (il 51% ha giocato nell'anno scolastico 2014-2015 in almeno 1 occasione). Seppur vi sia consapevolezza che il gioco possa trasformarsi in dipendenza (ne ha coscienza l'87% dei giovani), occorre rafforzare ulteriormente le iniziative di informazione e protezione dei target più sensibili".*

*"Il quadro che emerge è certamente più articolato rispetto a quello proposto da visioni stereotipate, ma piuttosto diffuse che considerano il gioco d'azzardo come un problema sociale, dimenticando che si tratta di un'attività ampiamente accettata nel contesto culturale italiano" – rilevano **Sara Capacci e Nicola De Luigi dell'Università di Bologna**. "Il*

gioco d'azzardo è un'attività con cui molti adolescenti entrano in contatto direttamente in famiglia e nelle relazioni con amici e compagni di scuola e nella maggior parte dei casi non condiziona la quotidianità di chi la pratica".

*"A emergere è anche la diversa incidenza del gioco su diversi gruppi di studenti" – sottolineano **Emanuela Randon e Antonello Scorcu dell'Università di Bologna** - "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".*

*"Tra i fattori sentinella di una tendenza al gioco problematico" - aggiunge **Elisabetta Poluzzi dell'Università di Bologna** – "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 il ricorso a sostanze potenzialmente d'abuso 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" conclude **Luca Dondi dall'Orologio Consigliere Delegato Nomisma** "Young Millennials Monitor offre numeri e metodi per valutare, oltre alla dimensione socio-economica del settore e i comportamenti di gioco, anche l'incidenza del gioco problematico e le relative conseguenze in termini assistenziali e di costi sanitari che Nomisma intende mettere a disposizione di istituzioni, operatori economici e famiglie".*

Per informazioni:

Ufficio Stampa Nomisma

ufficiostampa@nomisma.it

Edoardo Caprino – 339 5933457

Giulia Fabbri – 345 6156164