



GIOVANI: 1 MILIONE E 240MILA STUDENTI TRA I 14-19 ANNI TENTANO LA FORTUNA CON IL GIOCO D'AZZARDO, DATO IN LEGGERO CALO RISPETTO ALLO SCORSO ANNO – CRESCE PERÒ LA QUOTA DI GIOCATORI ABITUALI (17%)

È quanto emerge dall'Osservatorio "Young Millennials Monitor - Giovani e Gioco d'Azzardo" di Nomisma-Unipol in collaborazione con Università di Bologna

COMUNICATO STAMPA

23 gennaio 2017 - 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 - sostenuto da Unipol - 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 2015/2016, 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 oltre **11.000 ragazzi dai 14 ai 19 anni**.

I dati indicano che il numero di giocatori è in leggero calo: nel corso del 2016 il 49% dei giovani studenti italiani ha tentato la fortuna almeno una volta: si tratta di circa 1.240.000 di ragazzi. In Emilia Romagna l'interesse è più basso con una quota di giocatori che scende al 44% dato che riflette come la propensione al gioco sia superiore nelle regioni centrali (54%) e al Sud (53%).

Numeri che sono un segno inequivocabile del fascino che esercita il gioco. Molti giovani (il 21%) iniziano a giocare per curiosità o per caso (20%); altri per semplice divertimento (18%), per il fatto che amici e familiari giochino (11%), o per la speranza di vincere una somma di denaro (11%).

Dopo aver sfidato la sorte almeno una volta i giovani tendono a pensare che il gioco d'azzardo sia soprattutto una perdita di denaro (lo pensa il 32% degli studenti tra i 14 e i 19 anni).

Nella classifica dei giochi più popolari tra i giovani si riconfermano ai primi due posti il Gratta & Vinci (provato dal 35% degli studenti) e le scommesse sportive in agenzia (23%), mentre al terzo posto subentrano le scommesse sportive online (13%), seguite dai concorsi a pronostico a base sportiva come Totocalcio, Totip, Totogol (12%). Rispetto alla precedente rilevazione è da sottolineare come i giochi "tradizionali" (Superenalotto e Lotto) hanno fatto registrare una perdita di appeal a favore dei giochi a tema sportivo e online. Secondo l'indagine Nomisma la maggior parte dei giovani (27% sul totale) ha giocato a 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 alquanto preoccupante.

Il 17% degli studenti delle scuole secondarie superiori è *frequent player*, ha giocato 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: l'11% degli studenti gioca con cadenza mensile, un altro 21% più raramente. Per il 72% dei giocatori la spesa media settimanale in giochi è inferiore a 3 euro e il 62% degli studenti (il 42% 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?

Tra i fattori che incidono sulla propensione al gioco d'azzardo vi è innanzitutto il genere: l'incidenza del gioco d'azzardo è sensibilmente maggiore tra i ragazzi (59% rispetto al 38% delle ragazze). Altri fattori determinanti sono: area geografica (la propensione al gioco è maggiore al Sud-Isole 53% e al Centro 54% rispetto al Nord (42%)), età (è giocatore il 53% dei maggiorenni, contro il 47% dei minorenni), tipo di scuola frequentata e background familiare (la propensione al gioco è maggiore negli istituti tecnici e professionali 58% e 52% contro il 42% dei licei e nelle famiglie in cui vi è un'abitudine al gioco 64% vs 9% delle 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 51% tra chi ha un rendimento insufficiente, mentre è pari al 46% tra chi ha votazione superiore a 8 decimi.

Dal rapporto 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 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 e litigi con familiari e amici o problemi a scuola nel 5% 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).

Secondo questo indicatore, la quota di ragazzi con approccio problematico al gioco è del 5%: per questo target, il gioco d'azzardo si traduce in disagi psico-emotivi o relazionali. Un ulteriore 9% degli studenti, inoltre, è etichettato come 'a rischio', ovvero manifesta i primi potenziali segnali di rischio di approccio problematico al gioco, mentre il 33% degli studenti, pur giocando, non evidenzia alcun segnale problematico, ponendosi con un approccio positivo al gioco.

Il giocatore maggiormente problematico è maschio, maggiorenne, frequenta istituti tecnici/professionali, ha un rendimento scolastico basso e proviene dalle regioni meridionali, area in cui l'indice raggiunge i valori più alti. Tra gli studenti dell'Emilia-Romagna la quota di giocatori problematici è pari al 4%, più bassa della media nazionale, ma in linea con quella di altre regioni settentrionali.

Come sottolinea **Luca Dondi - Consigliere Delegato Nomisma** "*Osservare comportamenti e opinioni di 11.000 giovani 14-19 anni significa creare uno strumento fondamentale per esplorare e monitorare l'approccio al gioco di azzardo. Le informazioni raccolte da Nomisma-Università di Bologna parlano chiaro: tra i fattori predittivi che influenzano la propensione al gioco non c'è solo il profilo socio-demografico del ragazzo (genere, area geografica di residenza, tipo di scuola frequentata), ma anche le caratteristiche della famiglia di provenienza e del gruppo dei pari frequentato, il rendimento nonché specifici stili di consumo (energy drink, sostanze d'abuso...). E se il gioco è spesso un'abitudine occasionale o un divertimento, talvolta ha preoccupanti implicazioni negative sulla vita quotidiana e sulle relazioni familiari: il 36% dei giovani giocatori ha nascosto o ridimensionato le proprie abitudini di gioco ai genitori e il 4% ha derogato*

ad impegni scolastici e/o familiari per giocare. Grazie a questo prezioso patrimonio informativo, Young Millennials Monitor si pone due obiettivi: innanzitutto mettere a disposizione di istituzioni, operatori economici e famiglie numeri e metodi per valutare i comportamenti di gioco, l'incidenza del gioco problematico e le relative conseguenze in termini assistenziali, nonché garantire una maggior informazione per sostenere azioni di policy in logica di prevenzione e di creazione di consapevolezza”.

Pierluigi Stefanini, Presidente Gruppo Unipol *“Unipol, dal 2014 promuove un progetto che ha come obiettivo, in coerenza con i valori di solidarietà, lungimiranza e responsabilità del Gruppo, la prevenzione dei rischi legati alla pratica del gioco d'azzardo. Il diffondersi della ludopatia è testimonianza della scarsa consapevolezza economico-finanziaria e della ridotta percezione di responsabilità e capacità individuali nell'affermazione del proprio destino economico. Per questo, in continuità con il nostro progetto “EOS - conoscere l'assicurazione”, abbiamo deciso di approfondire la conoscenza del fenomeno presso i giovani e la loro consapevolezza del rischio.”*

| |
|---|
| Ufficio Stampa Nomisma - ufficiostampa@nomisma.it Edoardo Caprino – 339 5933457 Giulia Fabbri – 345 6156164 |
|---|