

YOUNG **MILLENNIALS** MONITOR

Gioco & Giovani 2017

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

I dati di Bassano del Grappa

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 NOMISMA & L'OSSERVATORIO SUI MILLENNIALS: PERCHÉ?**
- 2 MERCATO DEI GIOCHI PUBBLICI CON VINCITA IN DENARO IN ITALIA: IL CONTESTO DI RIFERIMENTO**
- 3 I COMPORTAMENTI DI GIOCO D'AZZARDO DEI GIOVANI 14-19 ANNI IN ITALIA**
- 4 PROFILO DEL GIOCATORE**

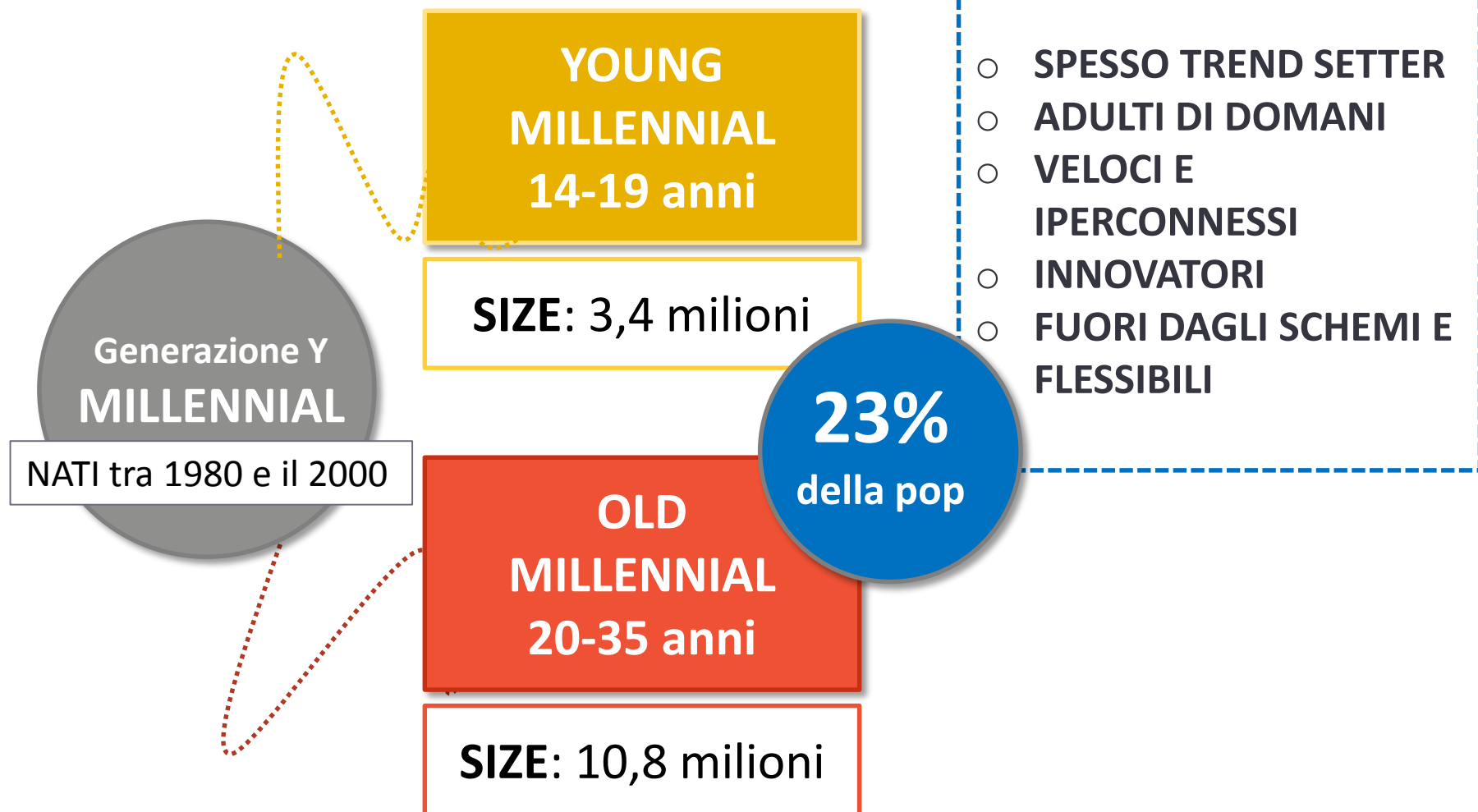
1



Nomisma

YOUNG MILLENNIALS MONITOR NOMISMA

CHI SONO I MILLENNIALS?



IL CAMPIONE DI BASSANO DEL GRAPPA



	N° INTERVISTE	% SU TOTALE INTERVISTE
TIPO DI SCUOLA	878	100%
LICEI	137	16%
TECNICI	403	46%
PROFESSIONALI	338	38%

SONO STATI ELIMINATI QUESTIONARI GRAVEMENTE INCOMPLETI E/O CON RISPOSTE NON ATTENDIBILI

Studenti
partecipanti
960

Questionari
validi per
elaborazioni

878

Di cui

630

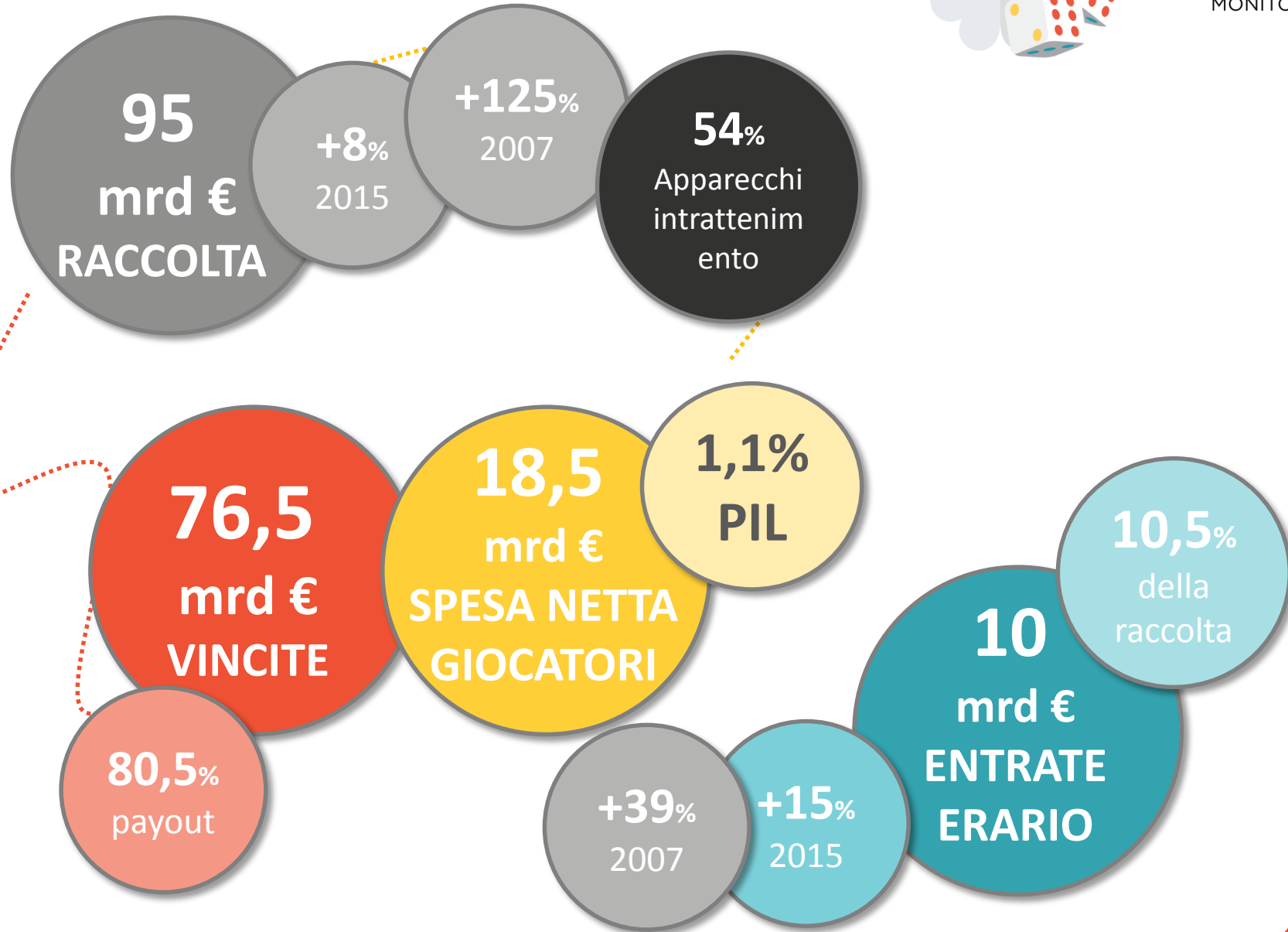
completi al 100%

2

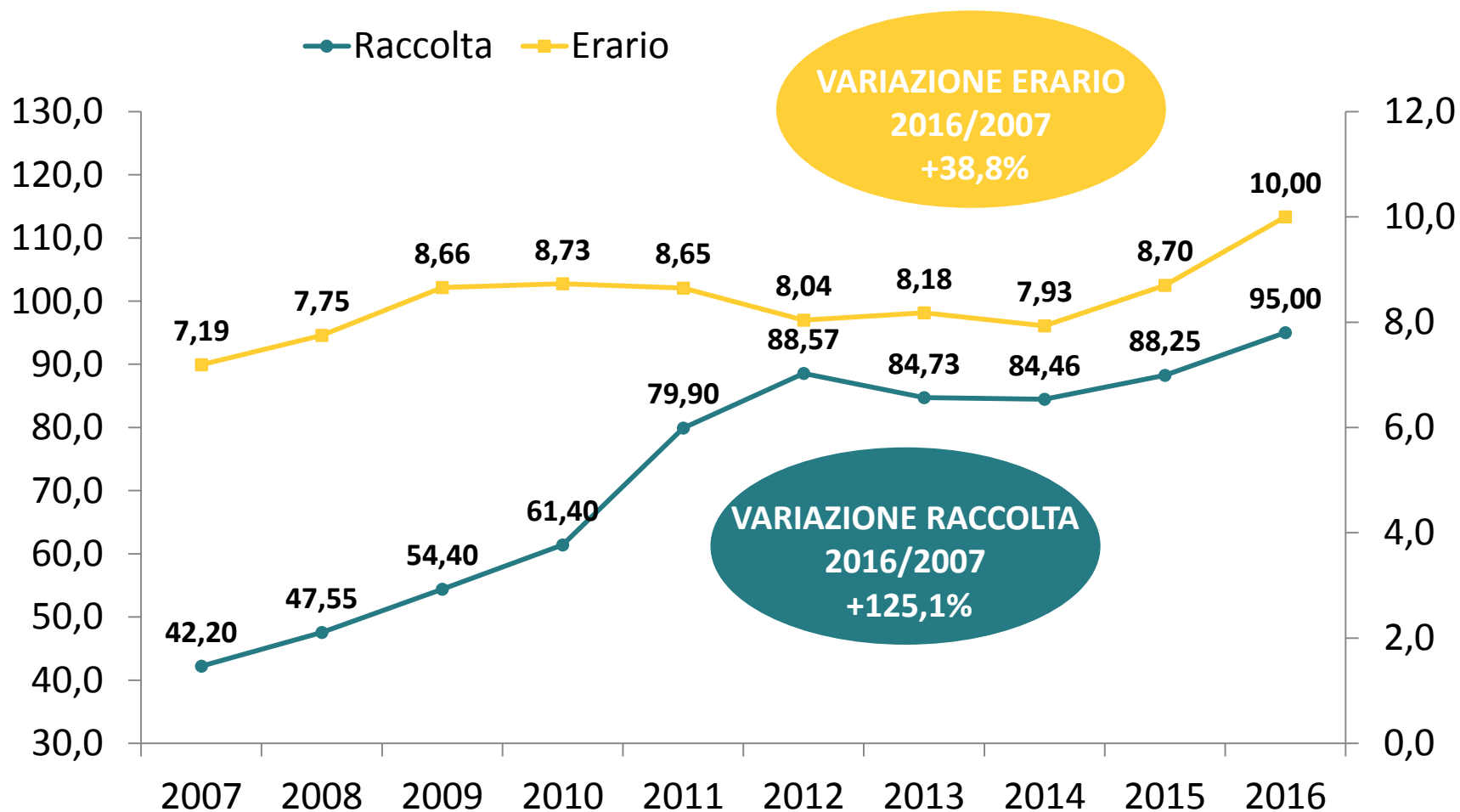


IL MERCATO DEI GIOCHI IN ITALIA

PERCHÉ IL FOCUS SUL GIOCO?



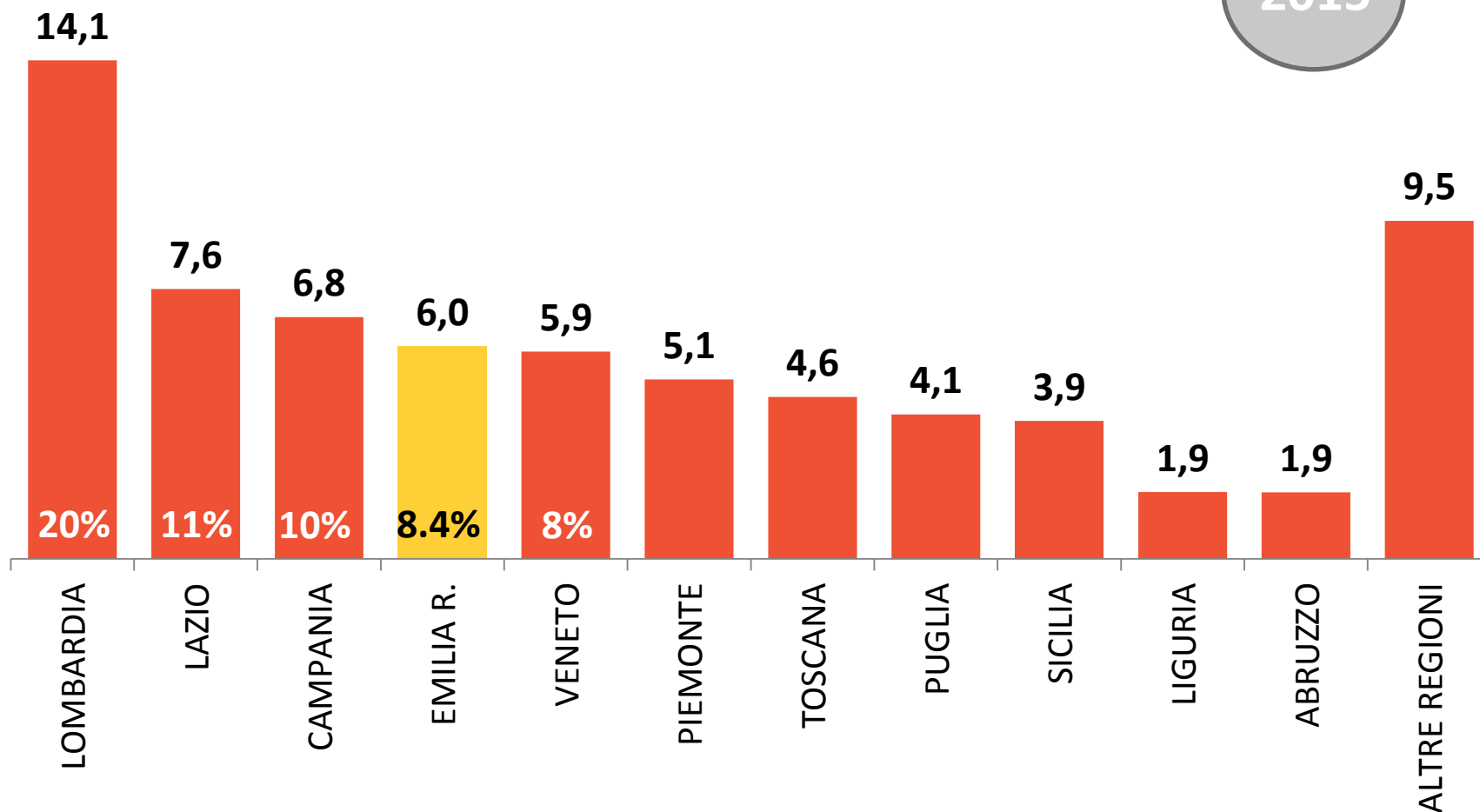
VOLUMI DI GIOCO ED ENTRATE (MLD €): Trend 2007-2016



Fonte: Elaborazioni Nomisma su dati Ministero dell'Economia (2015), Agipronews su rielaborazioni dati Mag (2016)

VOLUMI DI GIOCO PER REGIONE (MLD €)

2015

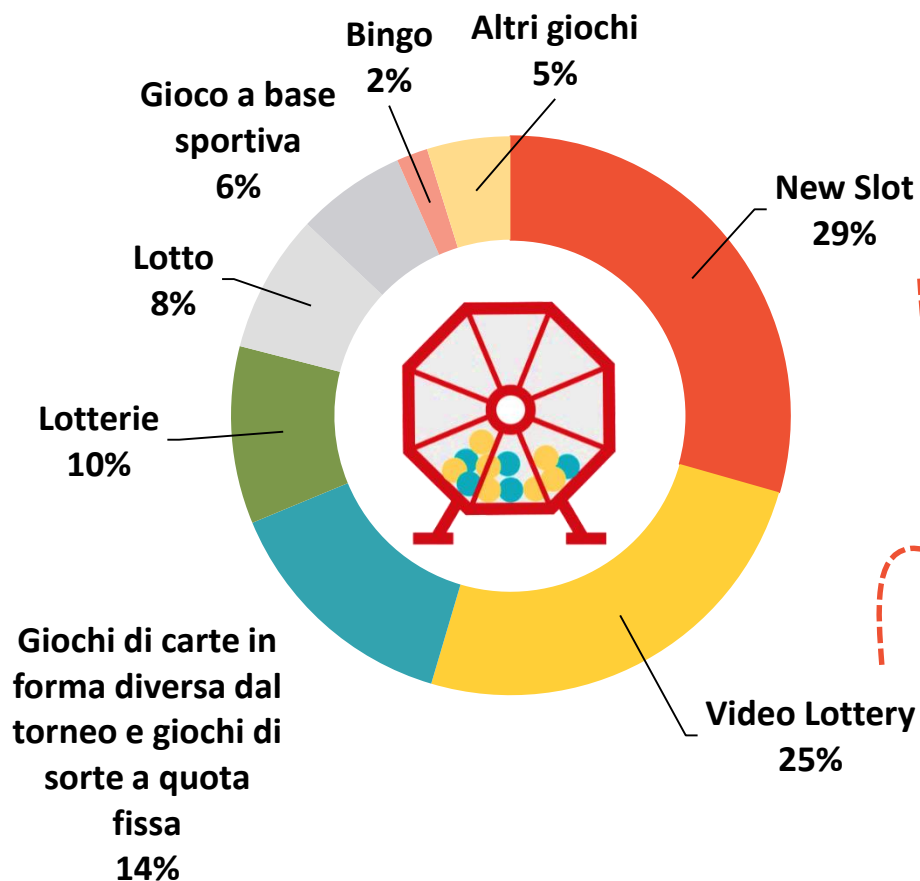


I dati si riferiscono al gioco su rete fisica e non tengono conto del gioco telematico

Fonte: Nomisma su dati Ministero dell'Economia.

RACCOLTA PER TIPOLOGIA DI GIOCO

2015



Apparecchi da intrattenimento
ITALIA: 54%

APPARECCHI DA INTRATTENIMENTO
54% dell'erario

3



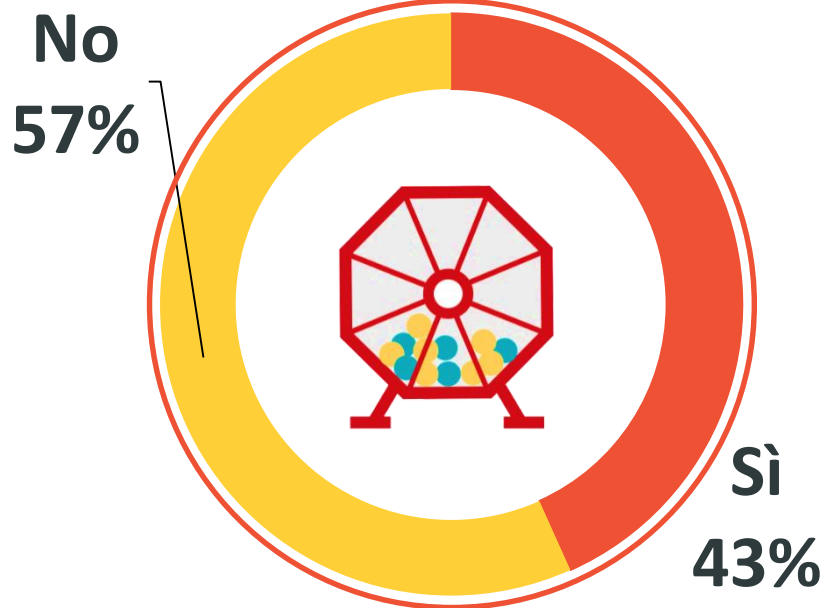
Nomisma

I GIOVANI E IL GIOCO: COMPORTAMENTI E ABITUDINI

PROPENSIONE AL GIOCO

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

2016



GIOCATORI 14-19 ANNI

1.242.120

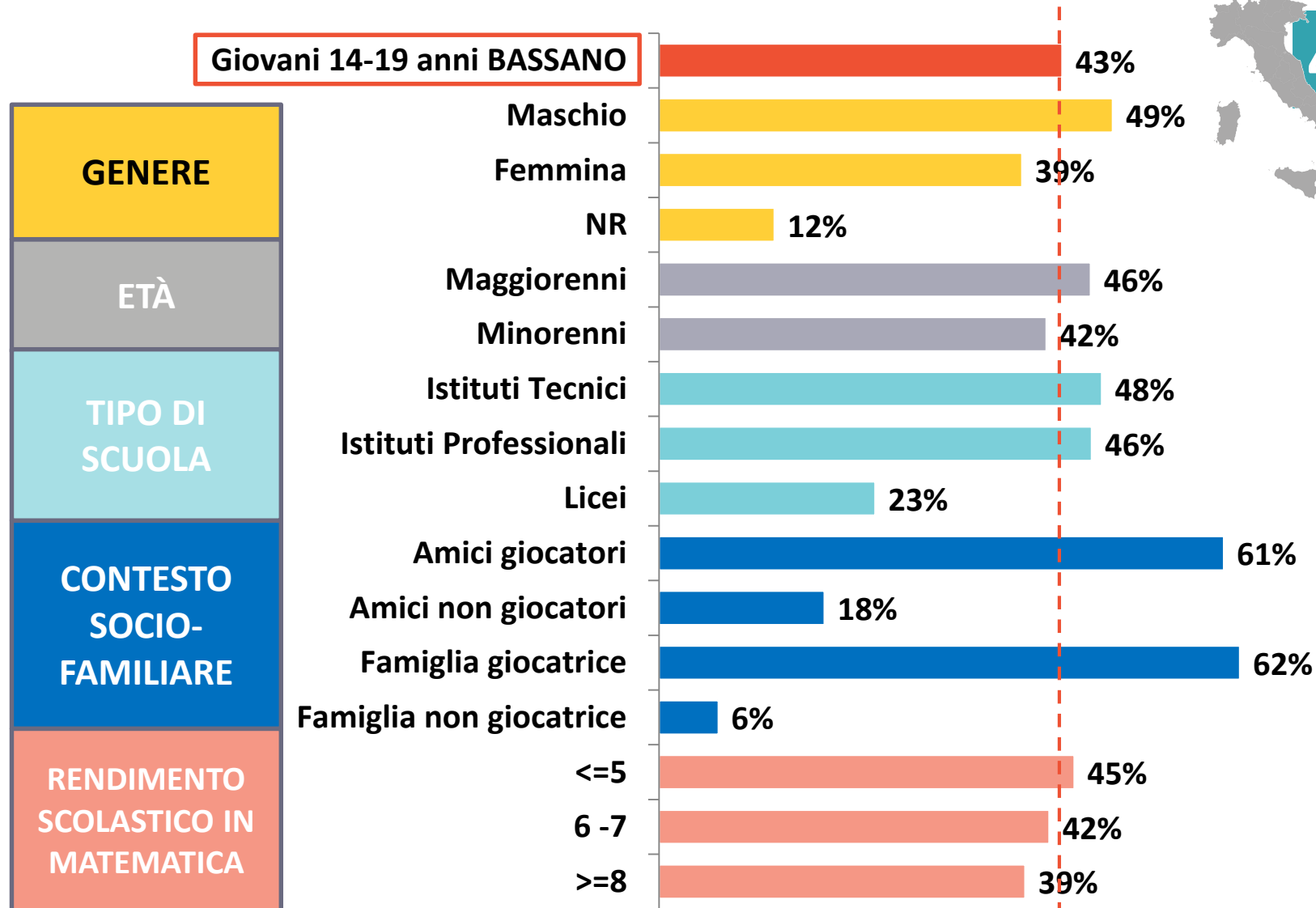
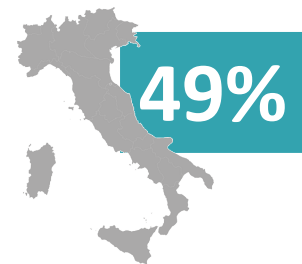


49%

Il 43% degli studenti di Bassano ha avuto almeno un'occasione di gioco vs **49%** degli studenti italiani

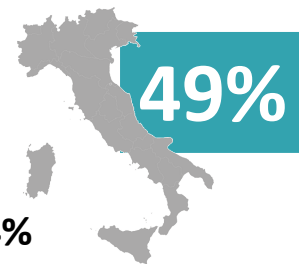
LA PROPENSIONE AL GIOCO PER TARGET GROUP/1

2016



LA PROPENSIONE AL GIOCO PER TARGET GROUP/2

2016



Giovani 14-19 anni BASSANO

USER SOSTANZE



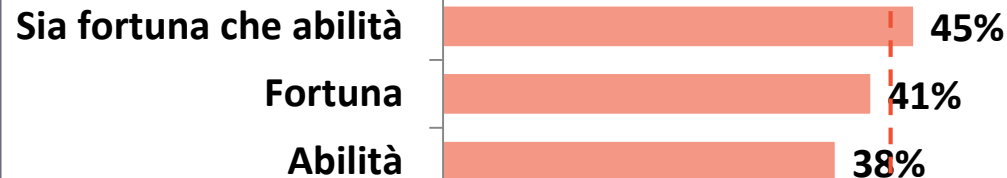
**ORIENTAMENTO
ALLA
SUPERSTIZIONE**



**COMPETENZE
PROBABILISTICHE**

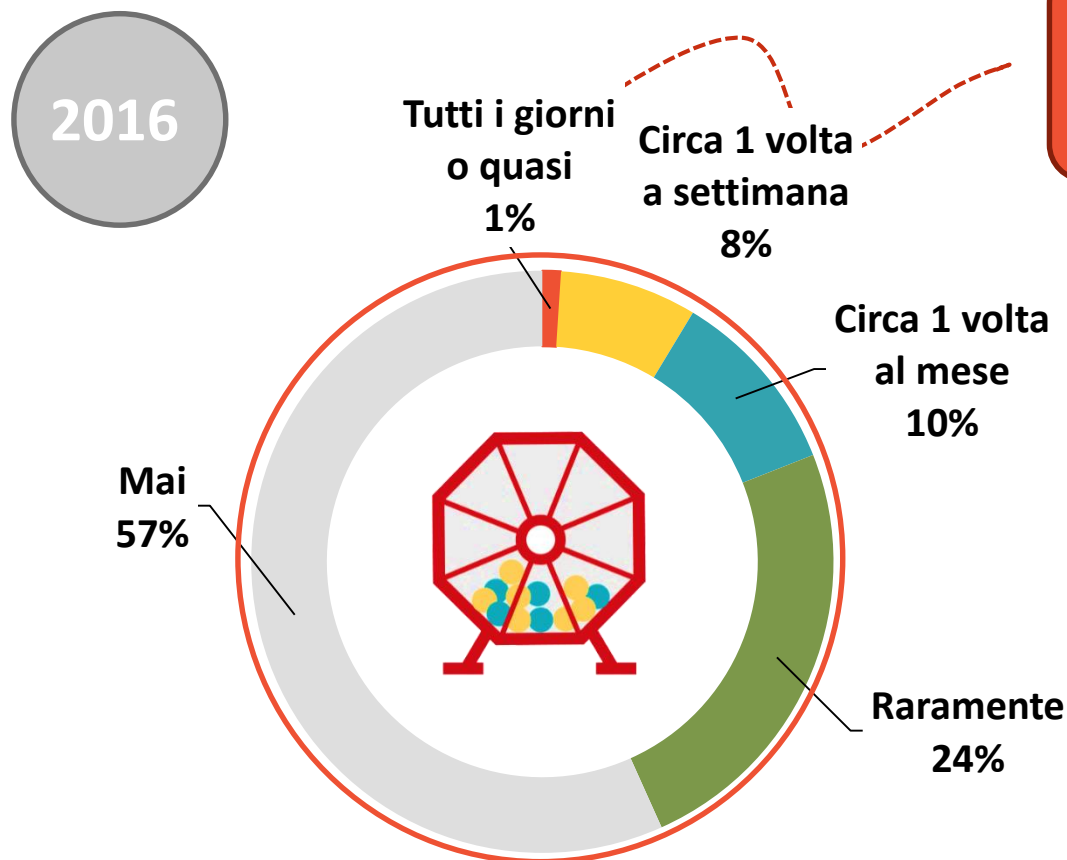


**NEI GIOCHI
CONTA DI PIÙ...**

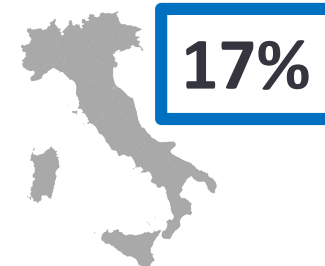


FREQUENZA DI GIOCO

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



7%
FREQUENT PLAYER



NUMERO DI GIOCHI SPERIMENTATI

2016



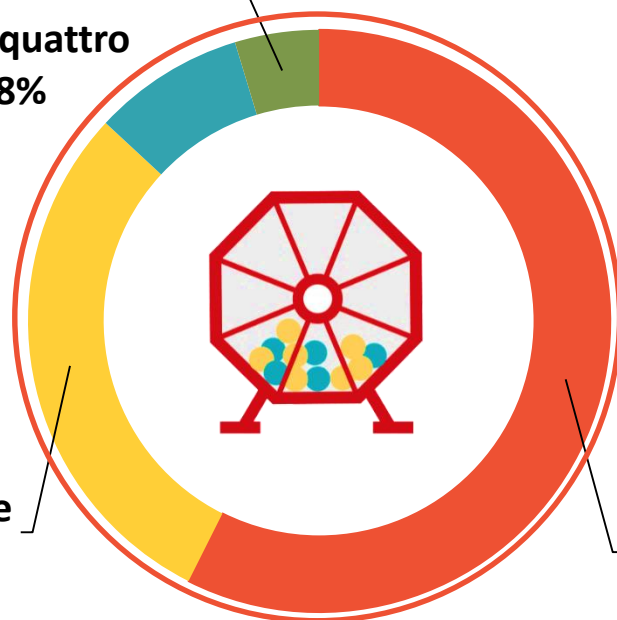
22%

3 giochi o più
13%
maggiorenni 13%
minorenni 13%

Cinque o più
5%
Tre - quattro
8%

Uno - due
29%

Nessuno
57%

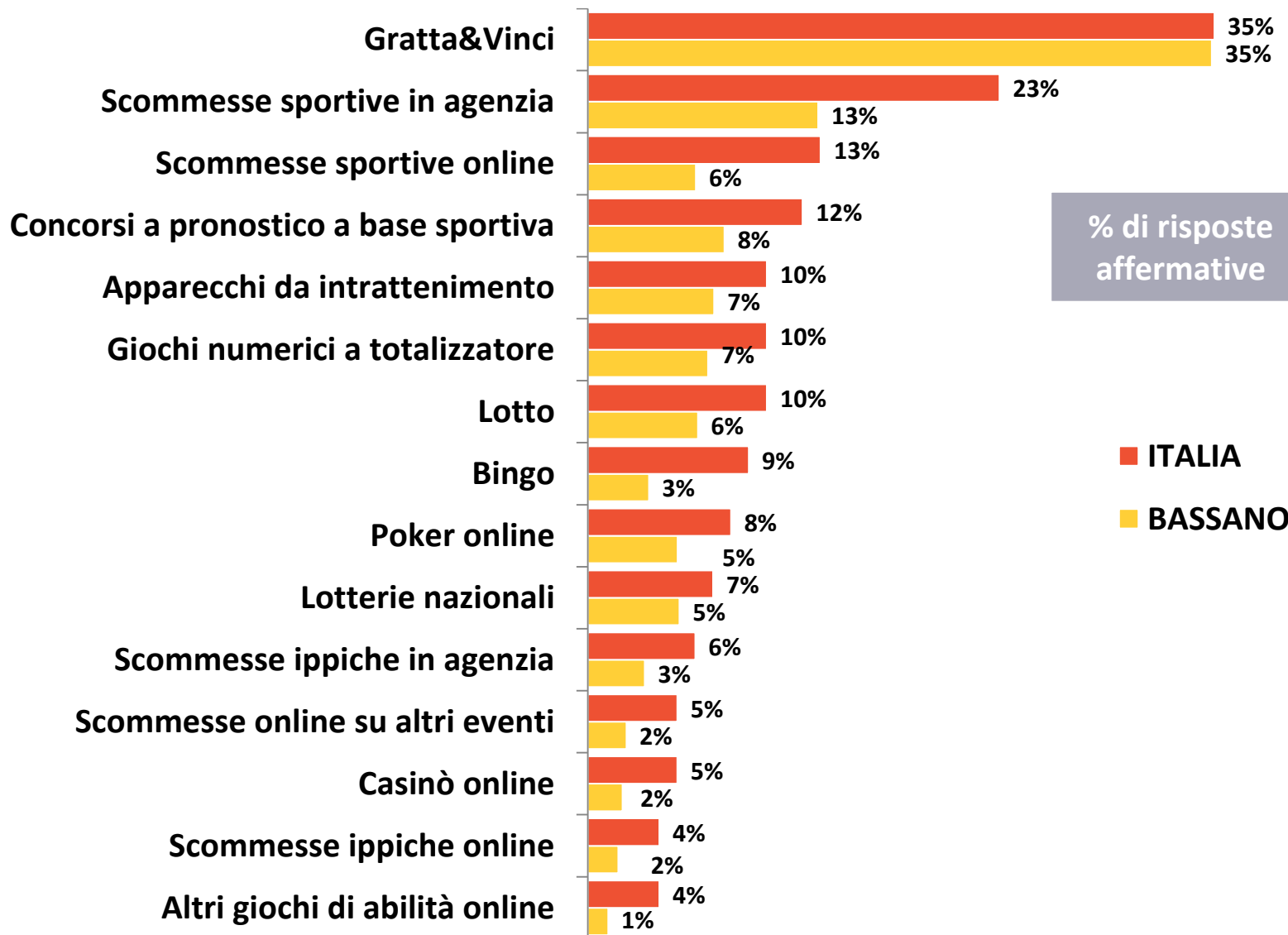


PROPENSIONE E APPROCCIO AL GIOCO: I GIOCHI PIÙ DIFFUSI TRA I GIOVANI



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

2016

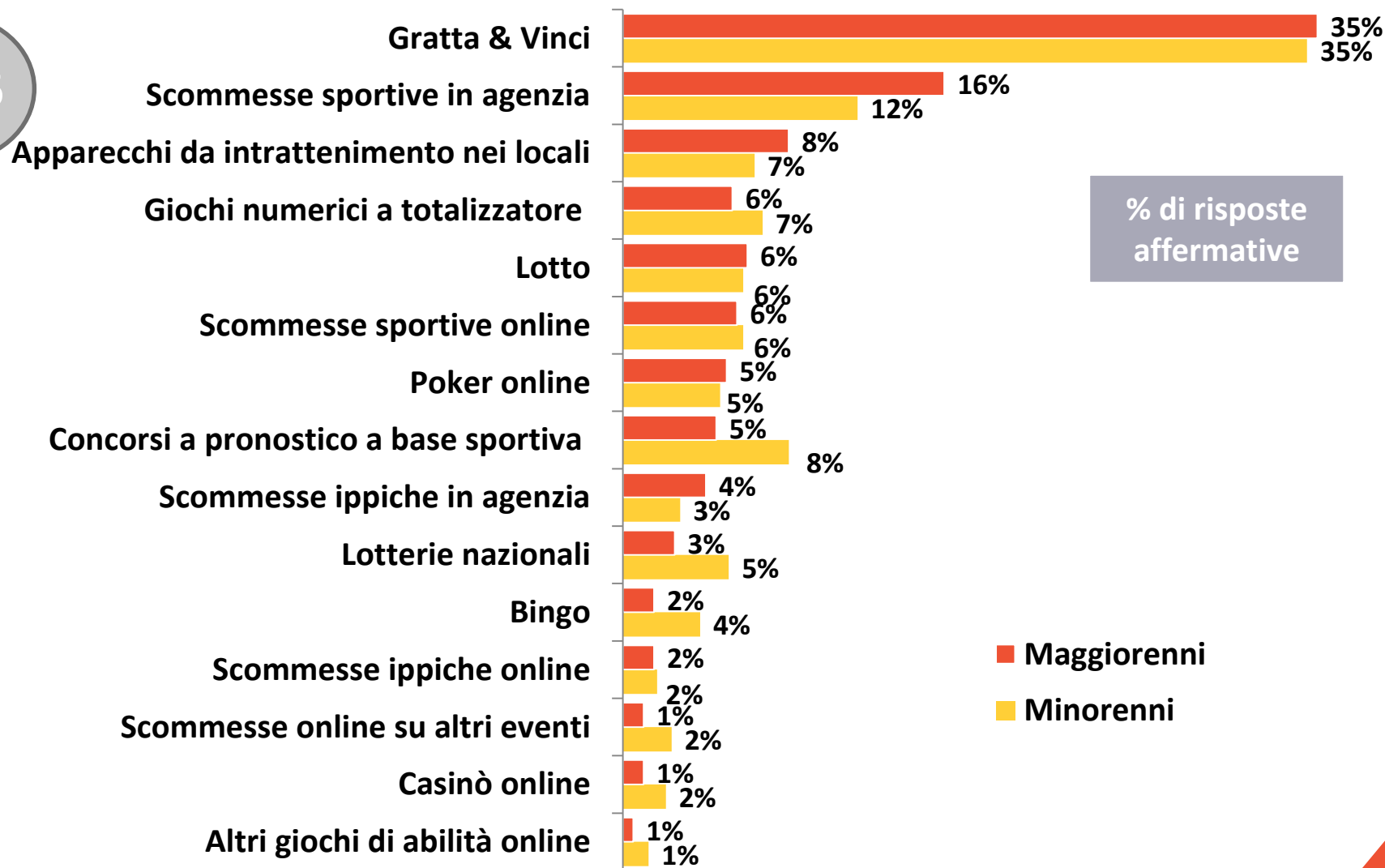


PROPENSIONE AL GIOCO DI MAGGIORENNI vs MINORENNI



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 20 € a settimana vs i 23 € dei non giocatori

2016

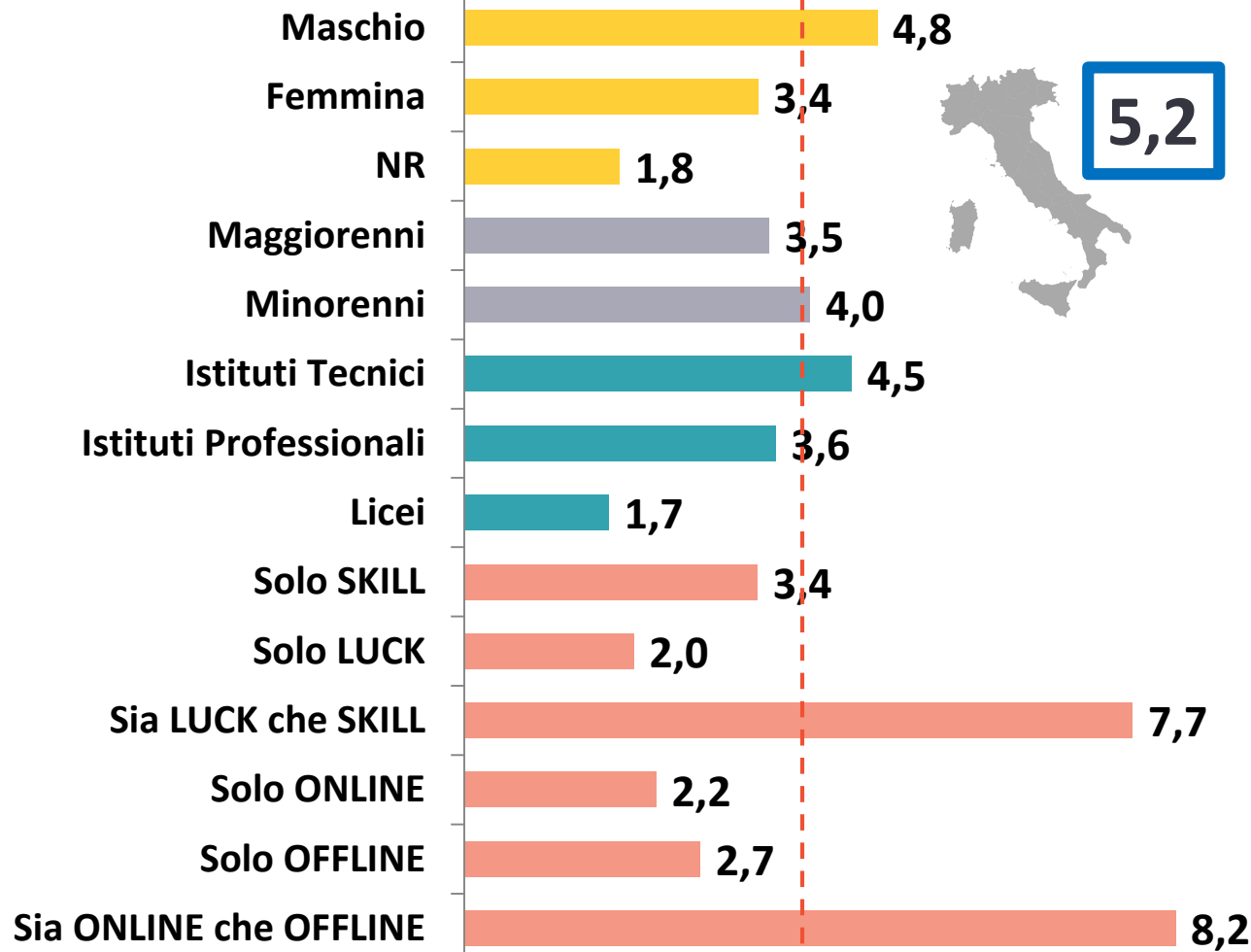
Genere

Età

Tipo di
scuola

Tipo di gioco

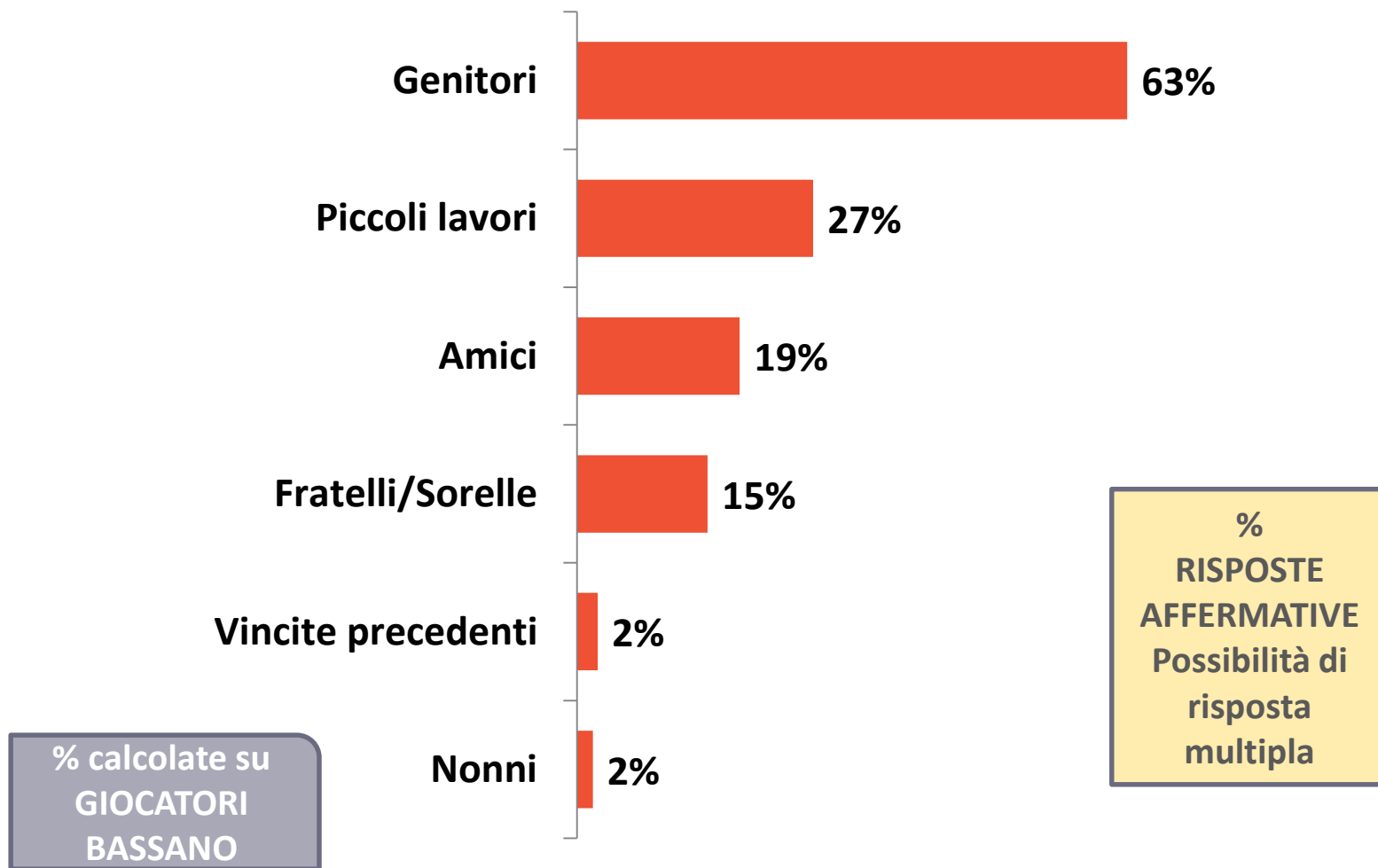
Giocatori 14-19 anni BASSANO



PROVENIENZA DELLE SOMME GIOCATE

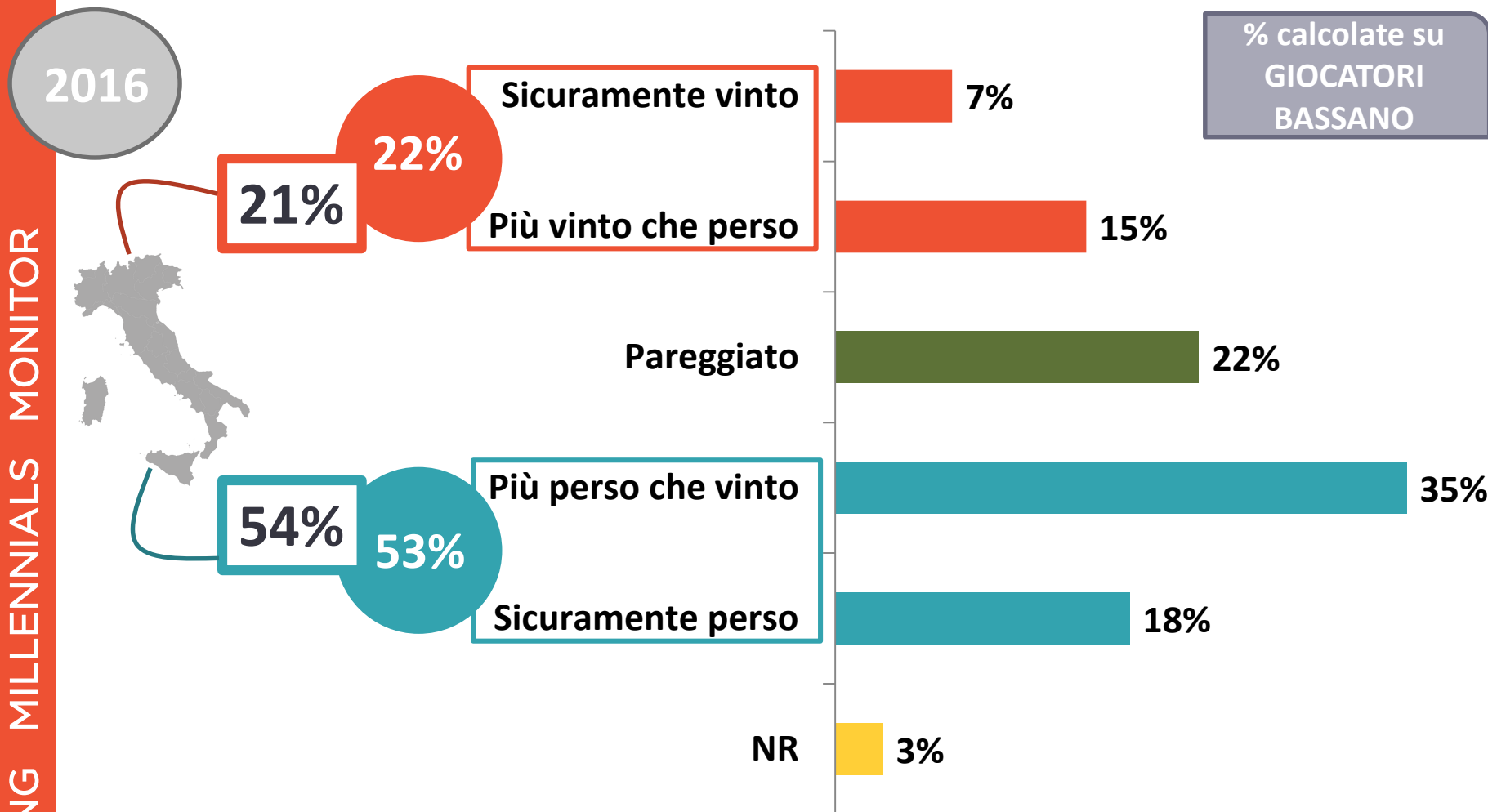
I SOLDI CHE USI PER GIOCHI/SCOMMESSE PROVENGONO SOPRATTUTTO DA ...

2016



PERCEZIONE SUL «BILANCIO DA GIOCO» YOUNG MILLENNIALS MONITOR

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



4



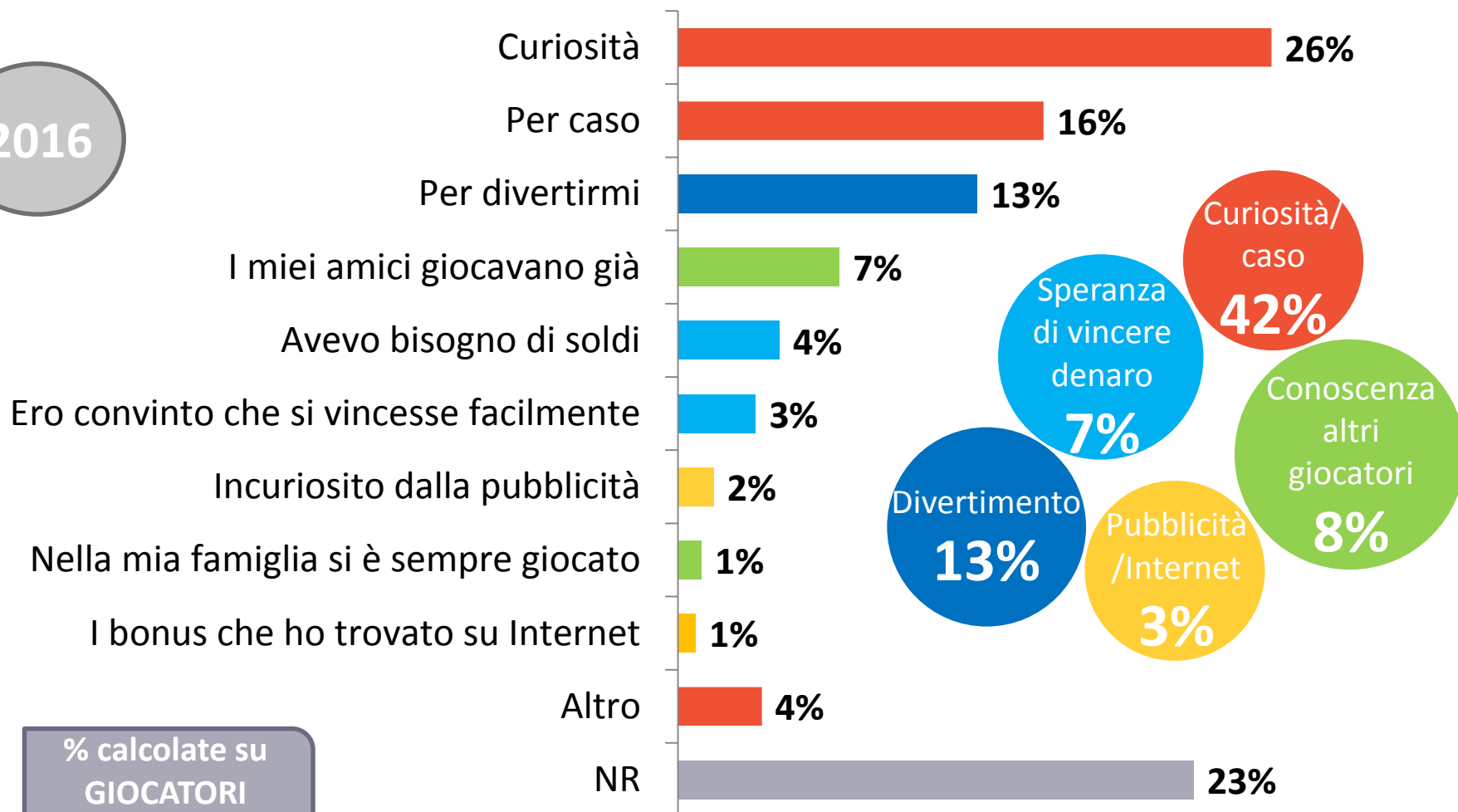
Nomisma

MOTIVAZIONI E «TIPI» DI GIOCATORI

PERCEZIONE SULLA MOTIVAZIONE D'INGRESSO

PER QUALE MOTIVO HAI INIZIATO A GIOCARE?

2016



% calcolate su
GIOCATORI
BASSANO

LA REPUTAZIONE DEL GIOCO D'AZZARDO

OGGI PER TE IL GIOCO È SOPRATTUTTO ...

2016

Componente «dark»

20%

Giovani
Bassano

Un modo di occupare il mio tempo libero

Giovani 14-19:



22%

19%

Perdita di denaro

Speranza di vincere soldi

Dipendenza

Rischio

Divertimento

Pura passione

Altro

NR

36%

12%

12%

8%

8%

3%

2%

9%

10%

Componente ludica

13%

Giovani
Bassano

% calcolate su
GIOVANI
BASSANO

5



Nomisma

GIOCO & FAMIGLIA

I TUOI GENITORI SANNO CHE GIOCHI/SCOMMETTI?

2016

Si, conoscono tutti i giochi che faccio

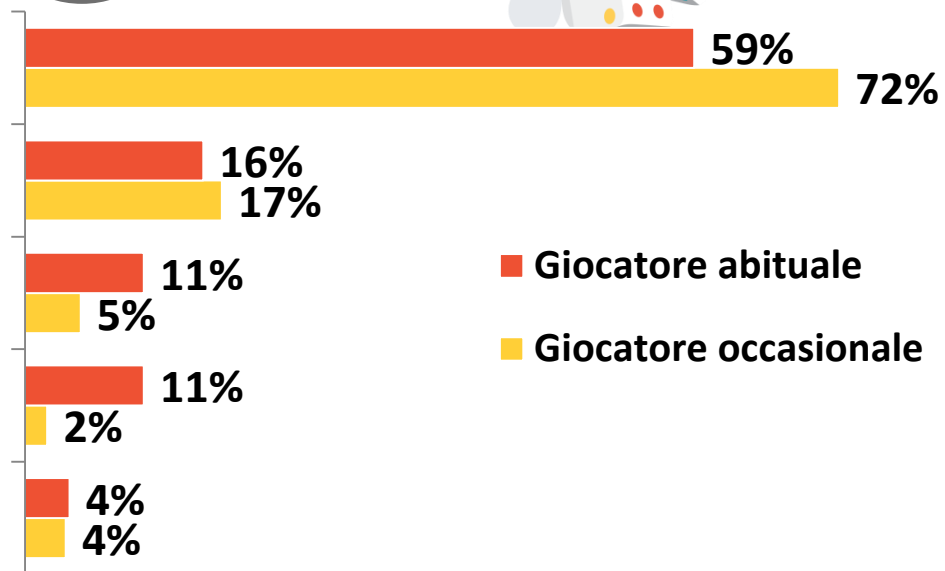
TRASPARENZA

No

Si, ma riferisco loro solo alcune tipologie di gioco

Si, ma riferisco che gioco meno spesso di quanto faccio davvero

NR



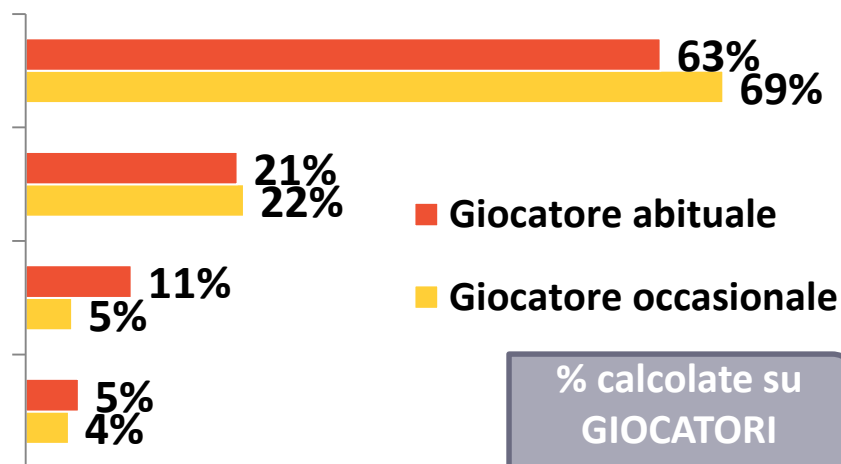
I TUOI GENITORI SANNO QUANTI SOLDI GIOCHI/SCOMMETTI?

Si, conoscono l'intero ammontare giocato

No

Si, ma riferisco solo una parte dell'ammontare giocato

NR



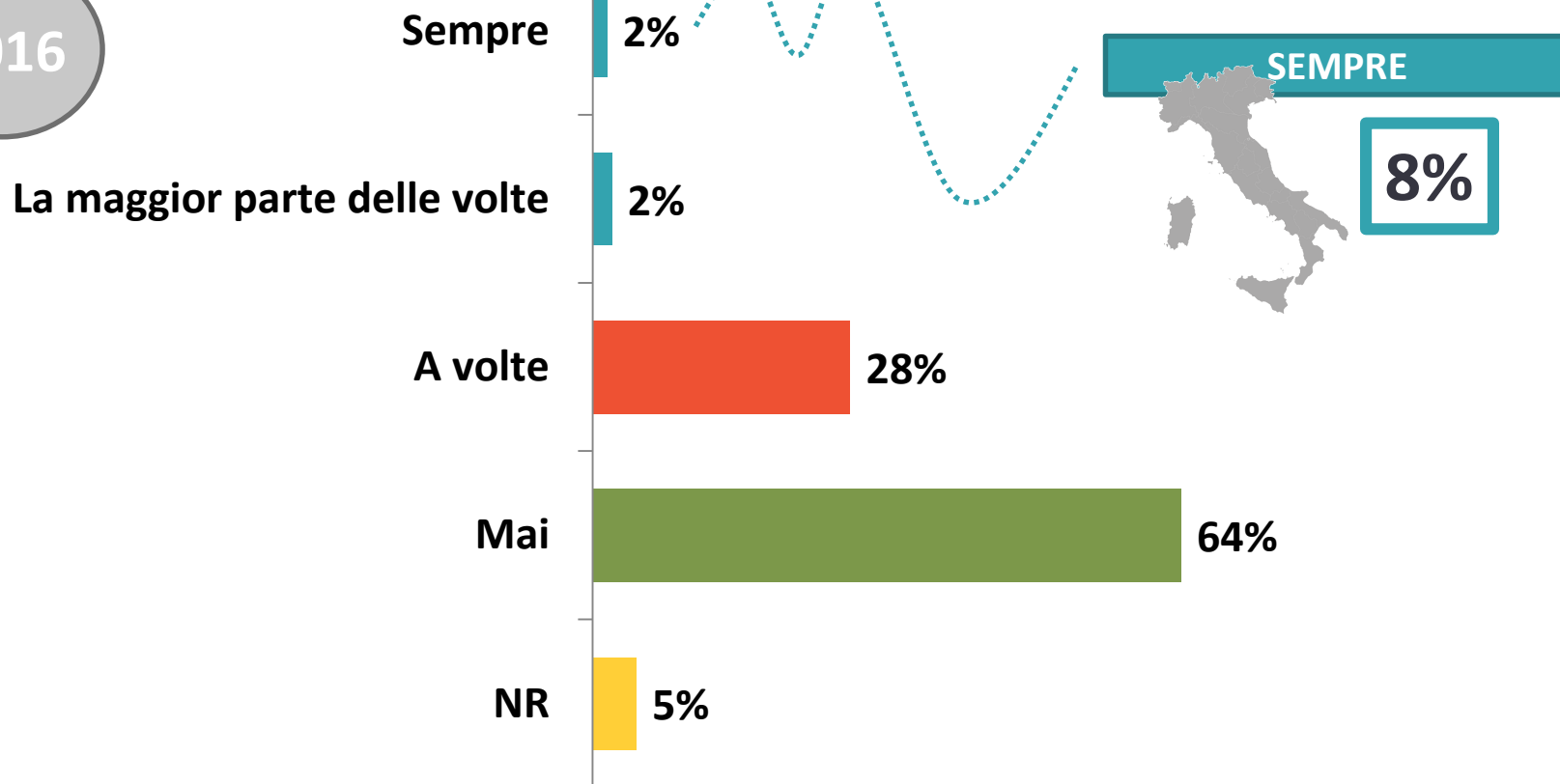
% calcolate su
GIOCATORI
BASSANO

GAMING RIPETUTO

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

% calcolate su
GIOCATORI
BASSANO

2016



UN METODO PER LA MISURAZIONE DELL'APPROCCIO AL GIOCO

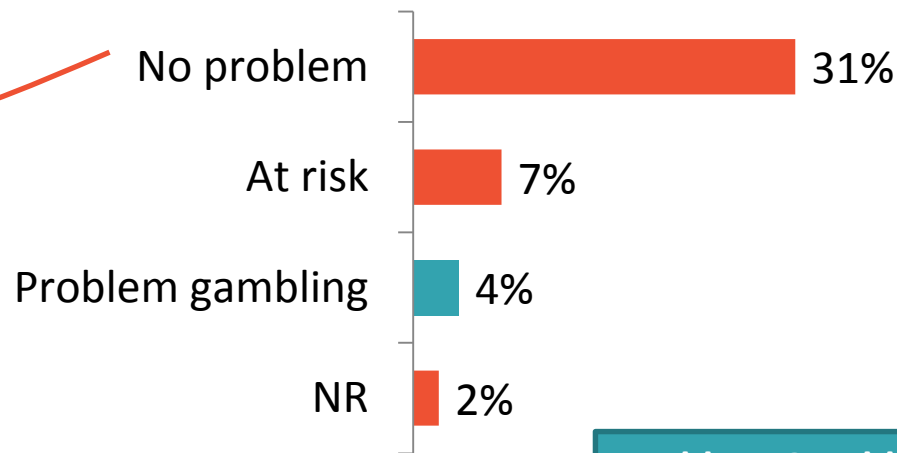
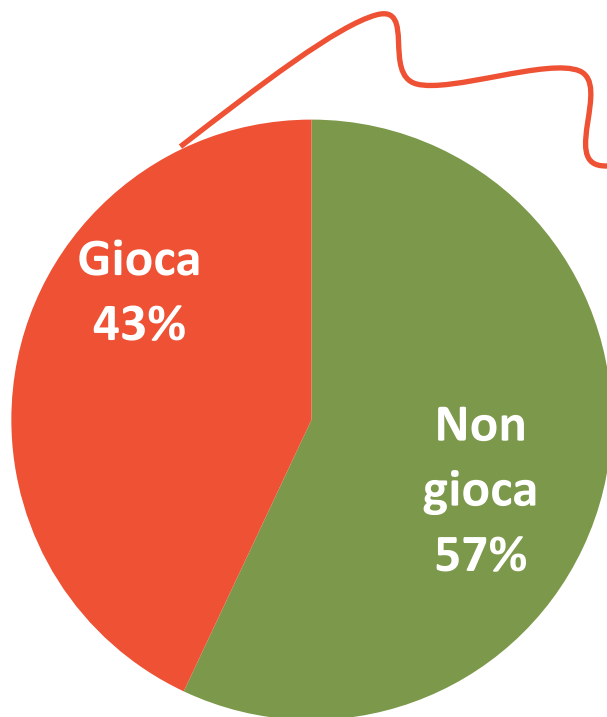


GIOCO PROBLEMATICO: UNA POSSIBILE DEFINIZIONE

- 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

Il 43% degli studenti di Bassano ha giocato nei 12 mesi precedenti l'intervista



Il 4% degli studenti di **BASSANO** ha sviluppato pratiche di gioco problematiche (8% dei giocatori)



6



Nomisma

IN SINTESI



1

Nonostante l'ampia diffusione, il **gioco** è un **passatempo occasionale per gran parte dei ragazzi**

82%

DEI GIOCATORI LA SPESA SETTIMANALE NON SUPERA 3 EURO

66%

DEI GIOVANI NON SPENDEREBBE NULLA DAVANTI UNA UN'ASPETTATA DISPONIBILITÀ DI 100€

7%

DEI GIOCATORI E' FREQUENT USER

53%

CONSAPEVOLE DELLE MAGGIORI POSSIBILITÀ DI PERDERE

72%

62%

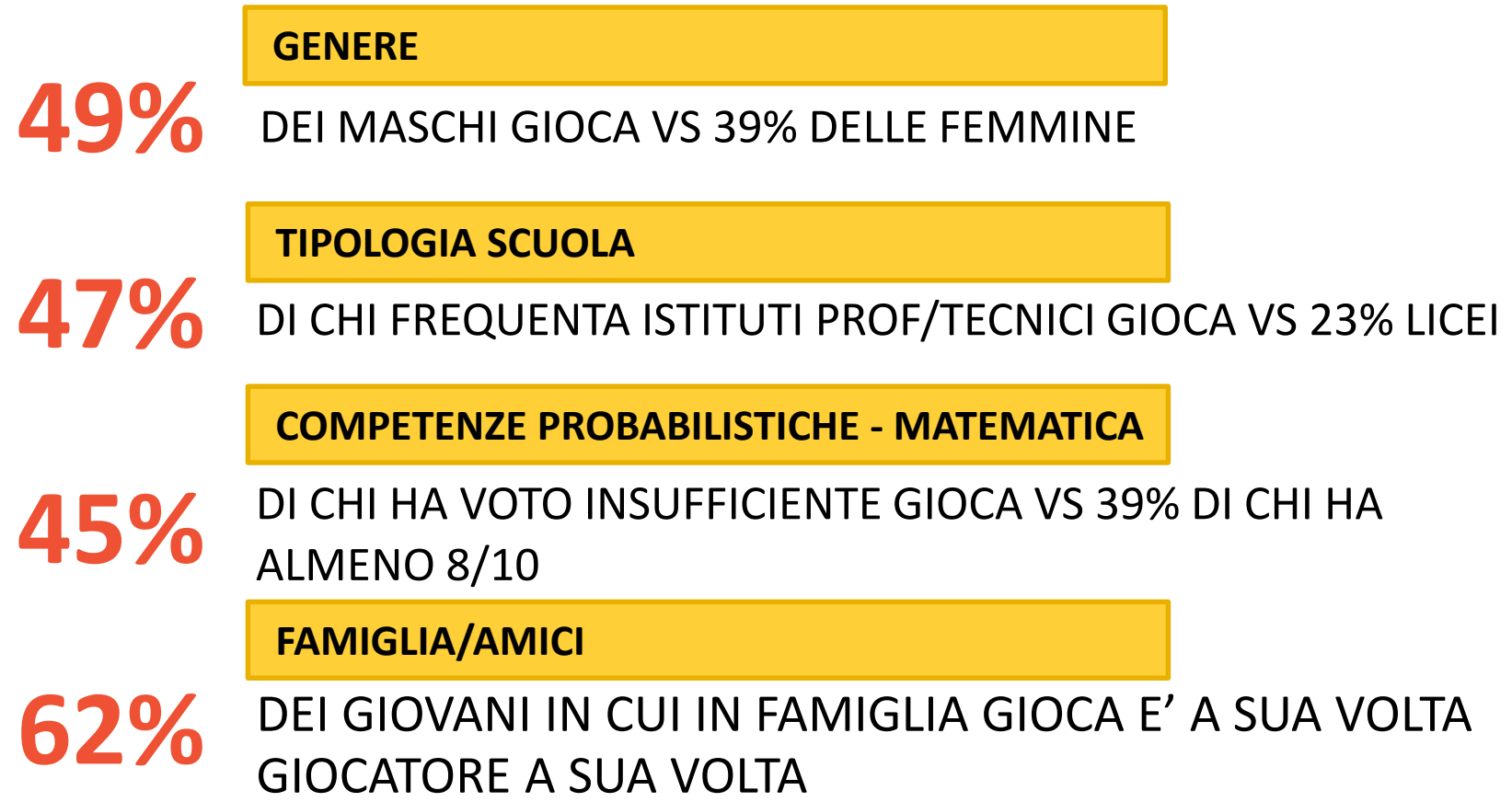
17%

54%

2

E' possibile tracciare l'identikit del giovane giocatore d'azzardo di BASSANO?

FATTORI ATTIVATORI



Per gran parte dei ragazzi, il gioco è un'occasione di divertimento ed ha un impatto limitato sulla vita quotidiana; esiste però una fascia di consumo da monitorare con attenzione:



- 5%** DEGLI STUDENTI DI BASSANO HA PARTECIPATO AD ALMENO 5 TIPOLOGIE DI GIOCO
- 5%** DEI GIOCATORI DI BASSANO CONSIDERA IL GIOCO UNA DIPENDENZA
- 32%** DEI GIOCATORI DI BASSANO NASCONDE/ RIDIMENSIONA LE ABITUDINI DI GIOCO AI GENITORI
- 2%** DEI GIOCATORI DI BASSANO SI È ASSENTATO ALMENO UNA VOLTA DA SCUOLA PER ANDARE A GIOCARE

11%

6%

36%

4%



7

TIPI DI GIOCO:

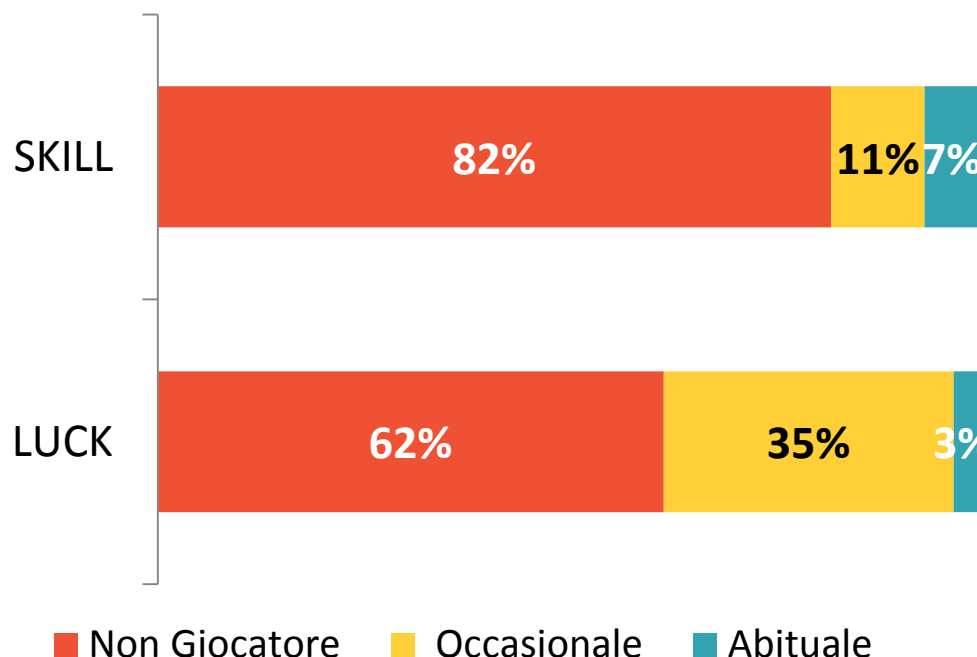
SKILL vs LUCK

ON LINE vs OFF LINE

DIVERSE CATEGORIE DI GIOCATORI, MA ANCHE DIVERSE TIPOLOGIE DI GIOCO

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

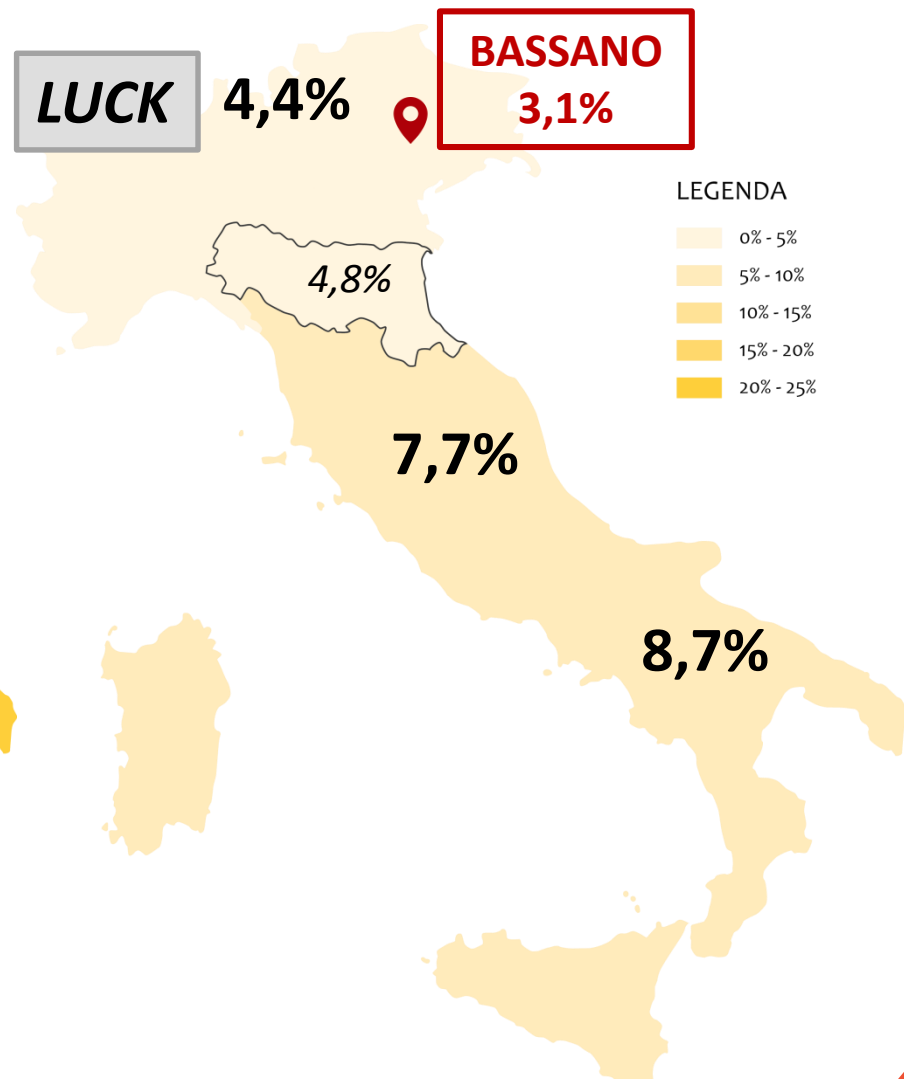
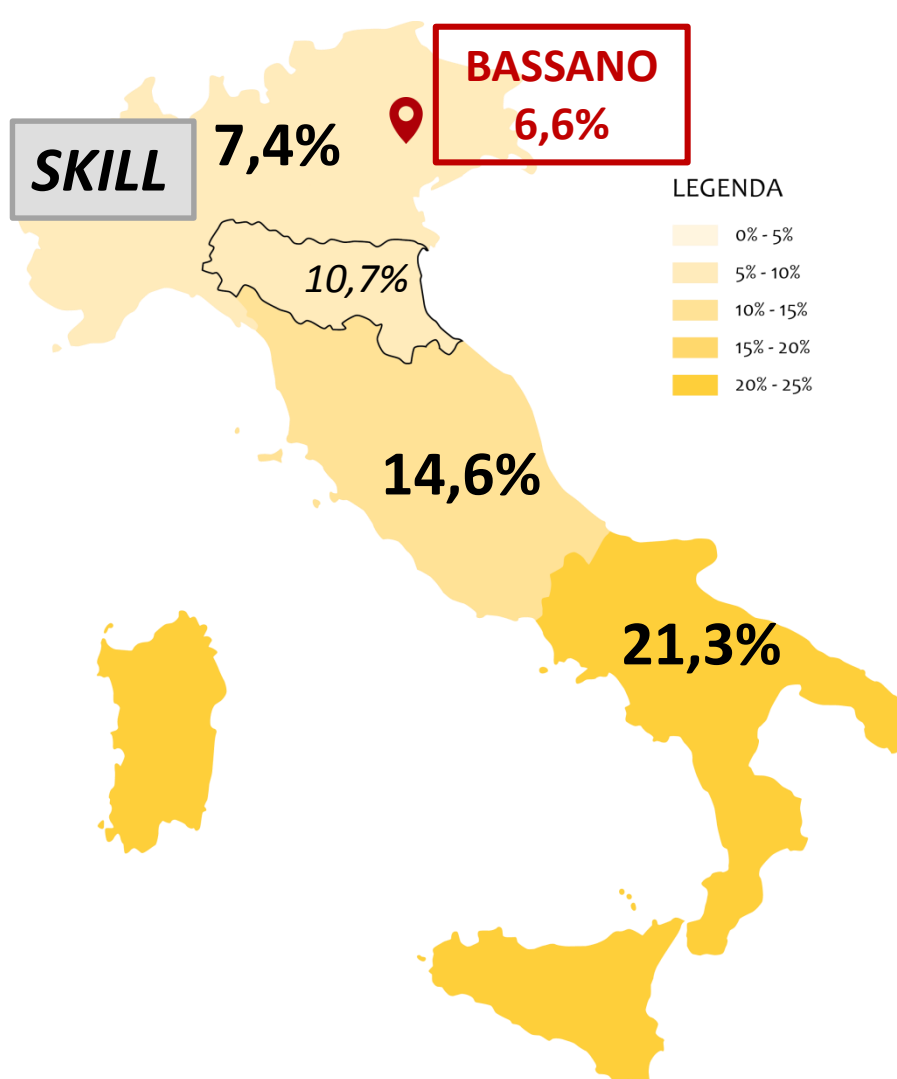


Giocatori abituali



Skill	15%
Luck	6%

GIOCATORI SKILL/LUCK: GIOCATORI ABITUALI

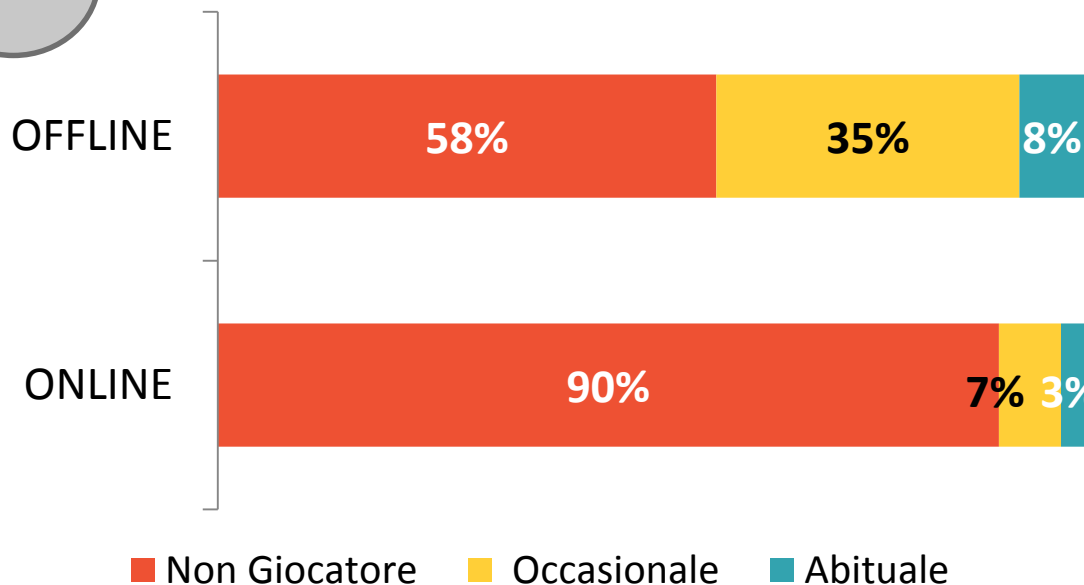


DIVERSE CATEGORIE DI GIOCATORI, MA ANCHE DIVERSE TIPOLOGIE DI GIOCO

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



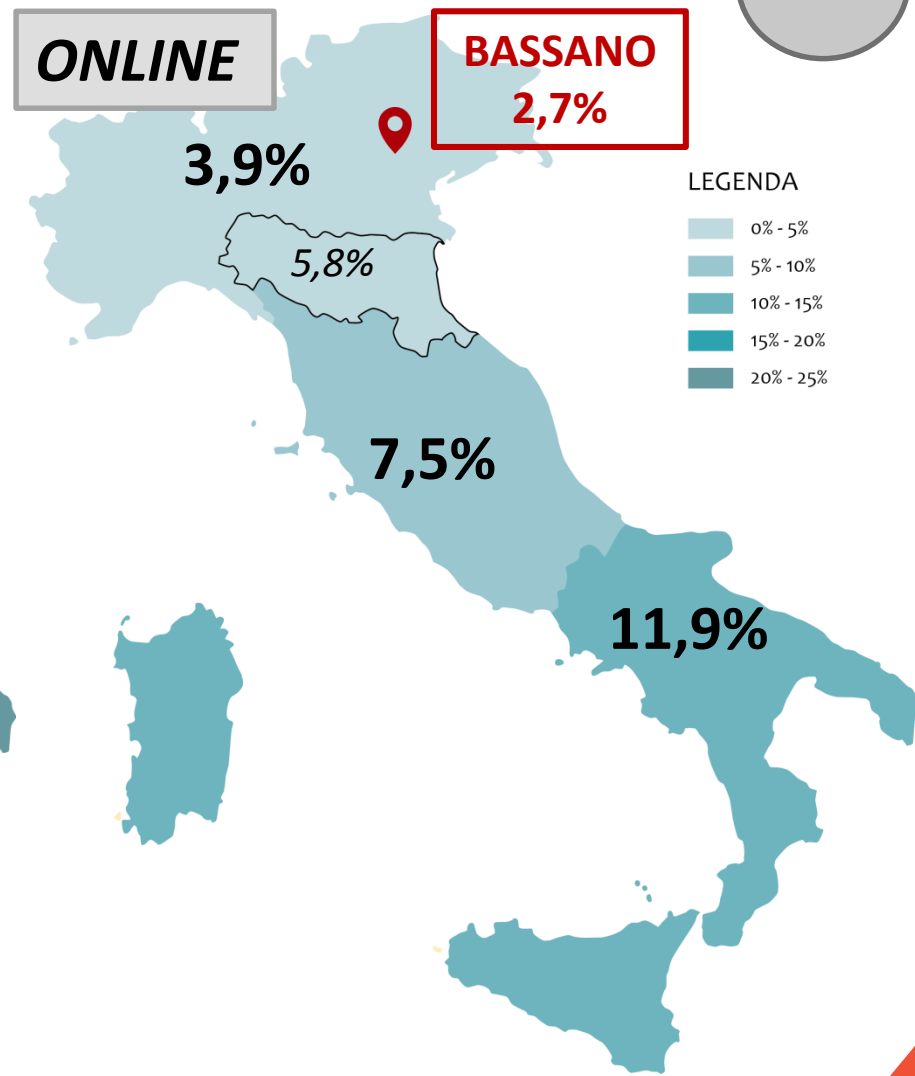
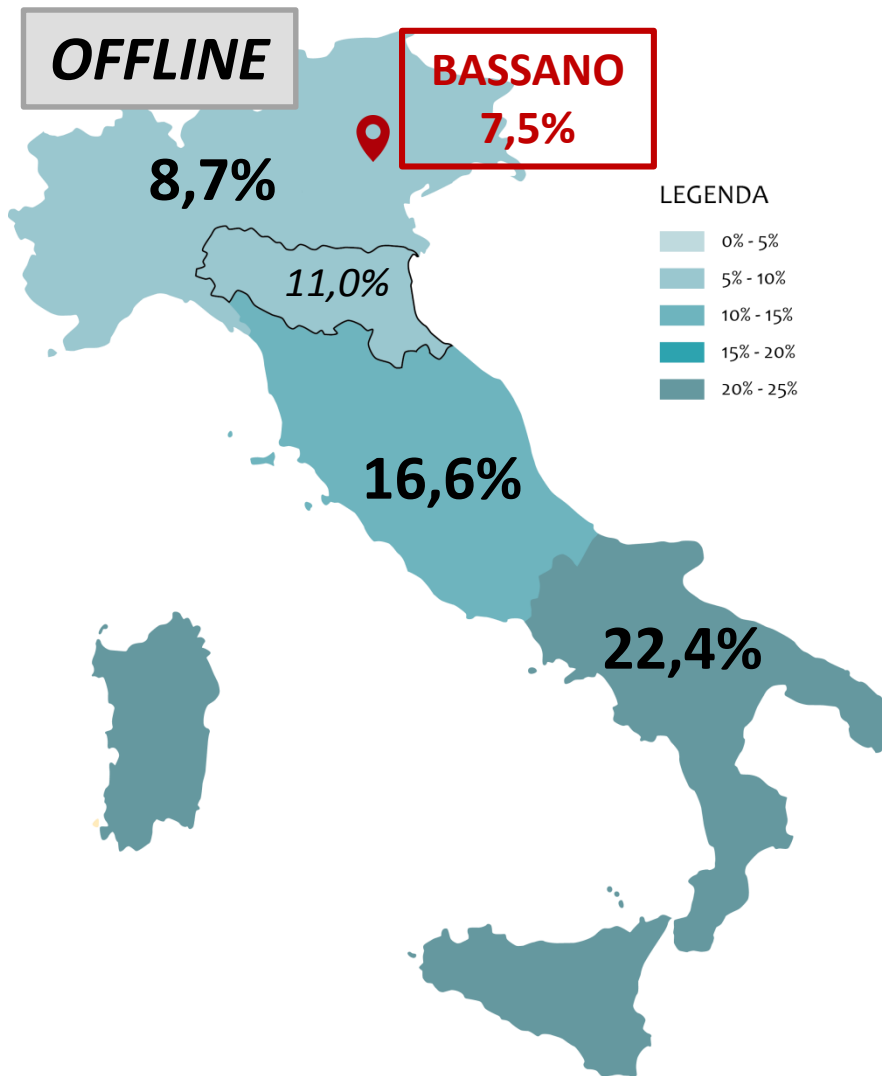
Giocatori abituali



Offline 16%
Online 8%

GIOCATORI OFFLINE/ONLINE : GIOCATORI ABITUALI

2016

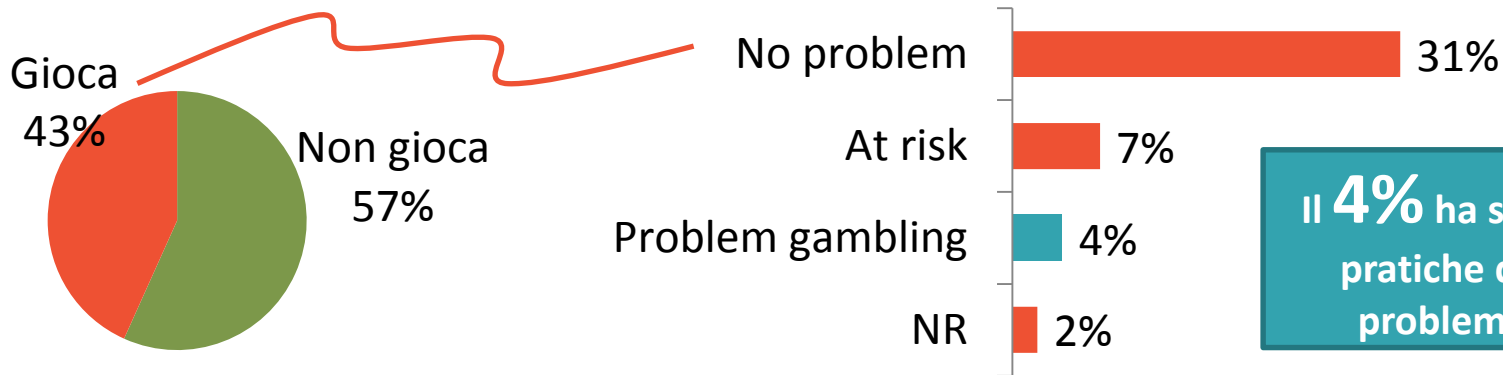


8

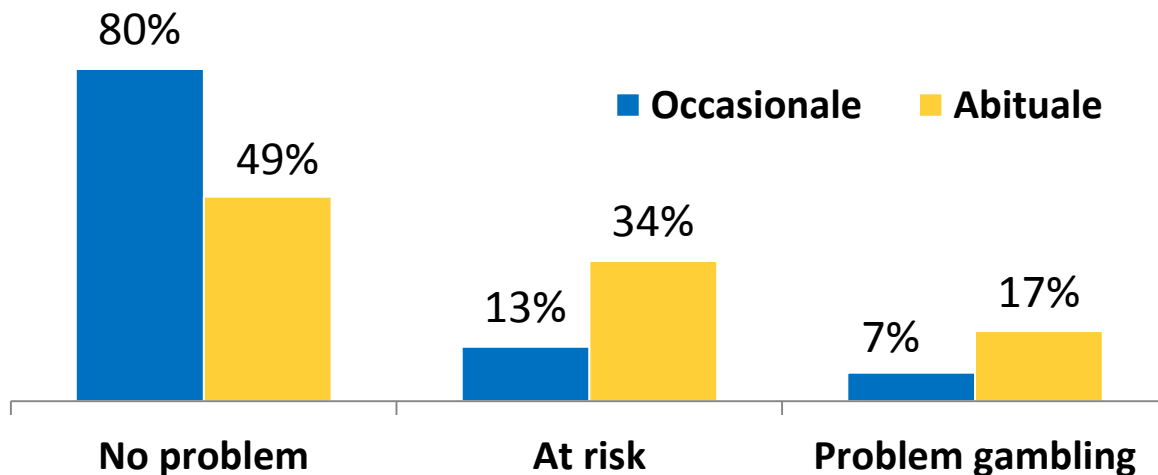
L'APPROCCIO AL GIOCO

IL GIOCO PROBLEMATICO

Il 43% degli studenti di BASSANO ha giocato nei 12 mesi precedenti l'intervista



Il 4% ha sviluppato pratiche di gioco problematiche



% calcolate su GIOCATORI BASSANO

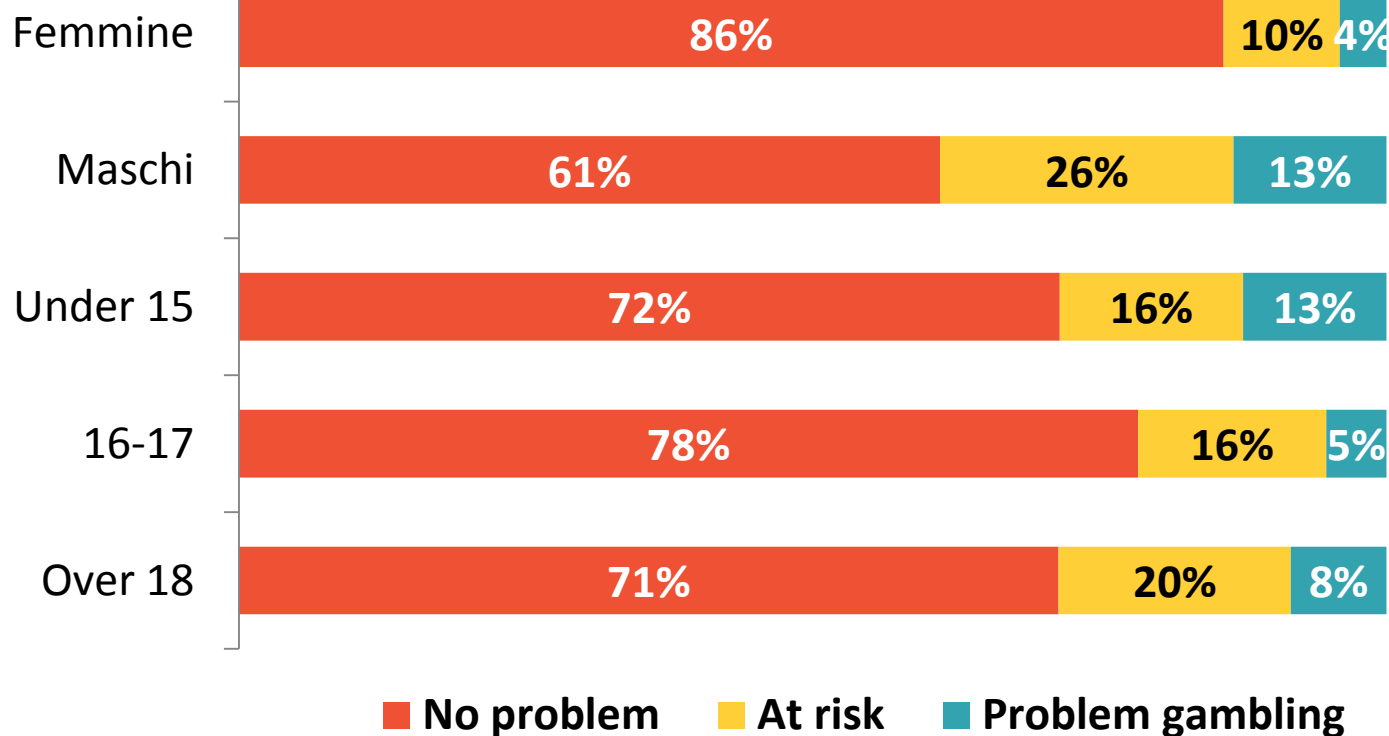
IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI ITALIANI

2016

Genere

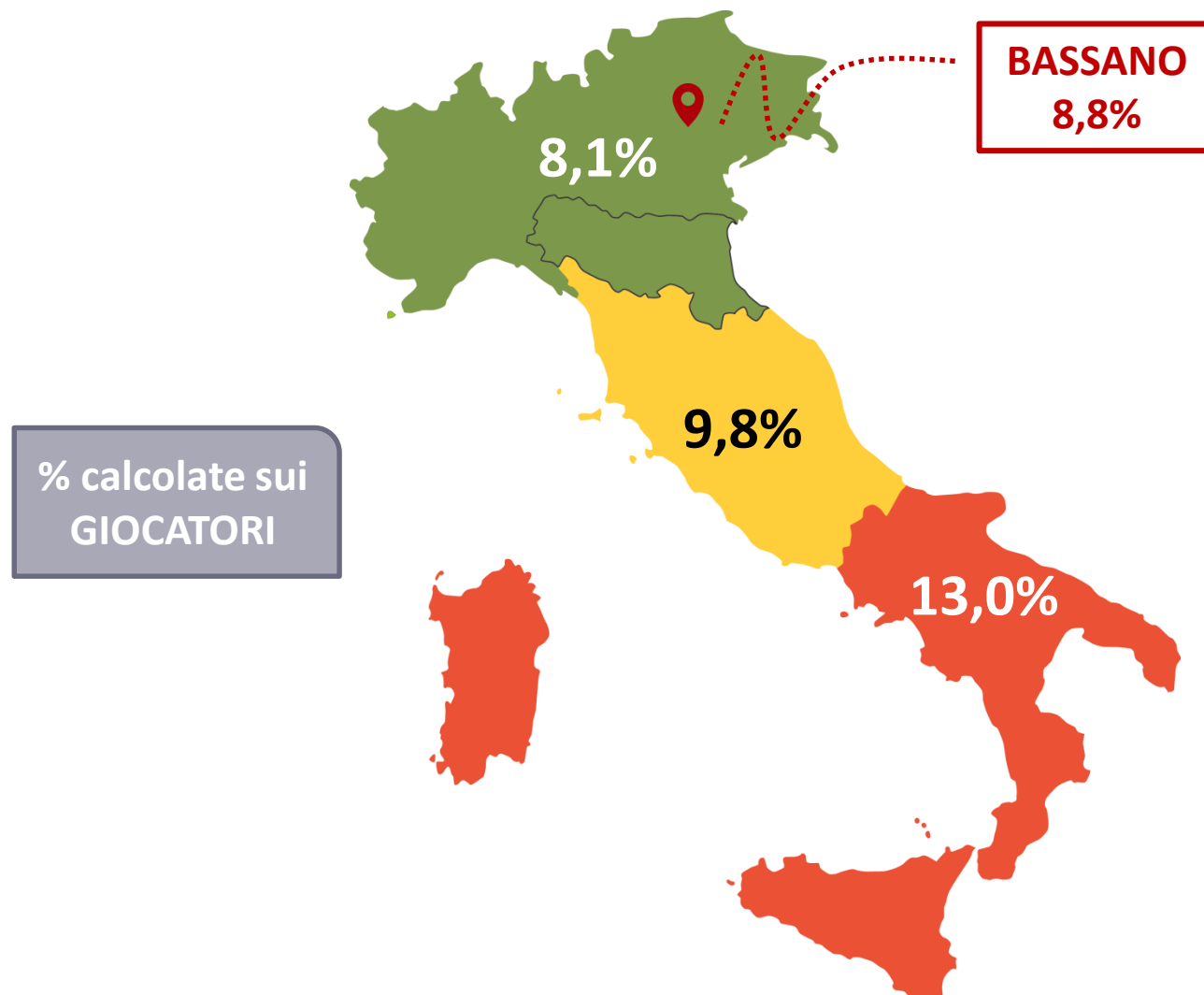
Età

% calcolate su
GIOCATORI
BASSANO



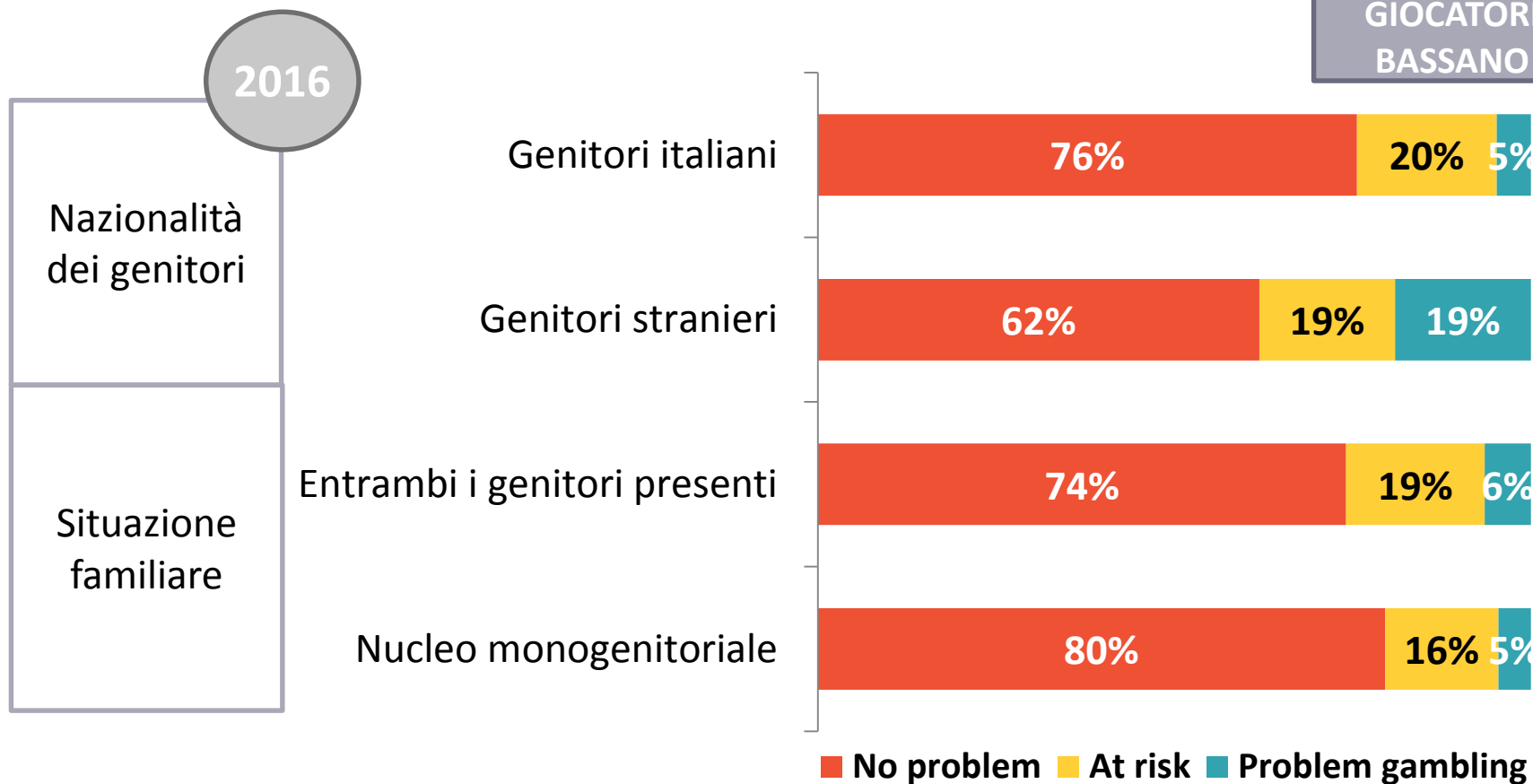
I GIOCATORI PROBLEMATICI IN ITALIA

2016



IL GIOCO D'AZZARDO TRA GLI STUDENTI DI BASSANO:

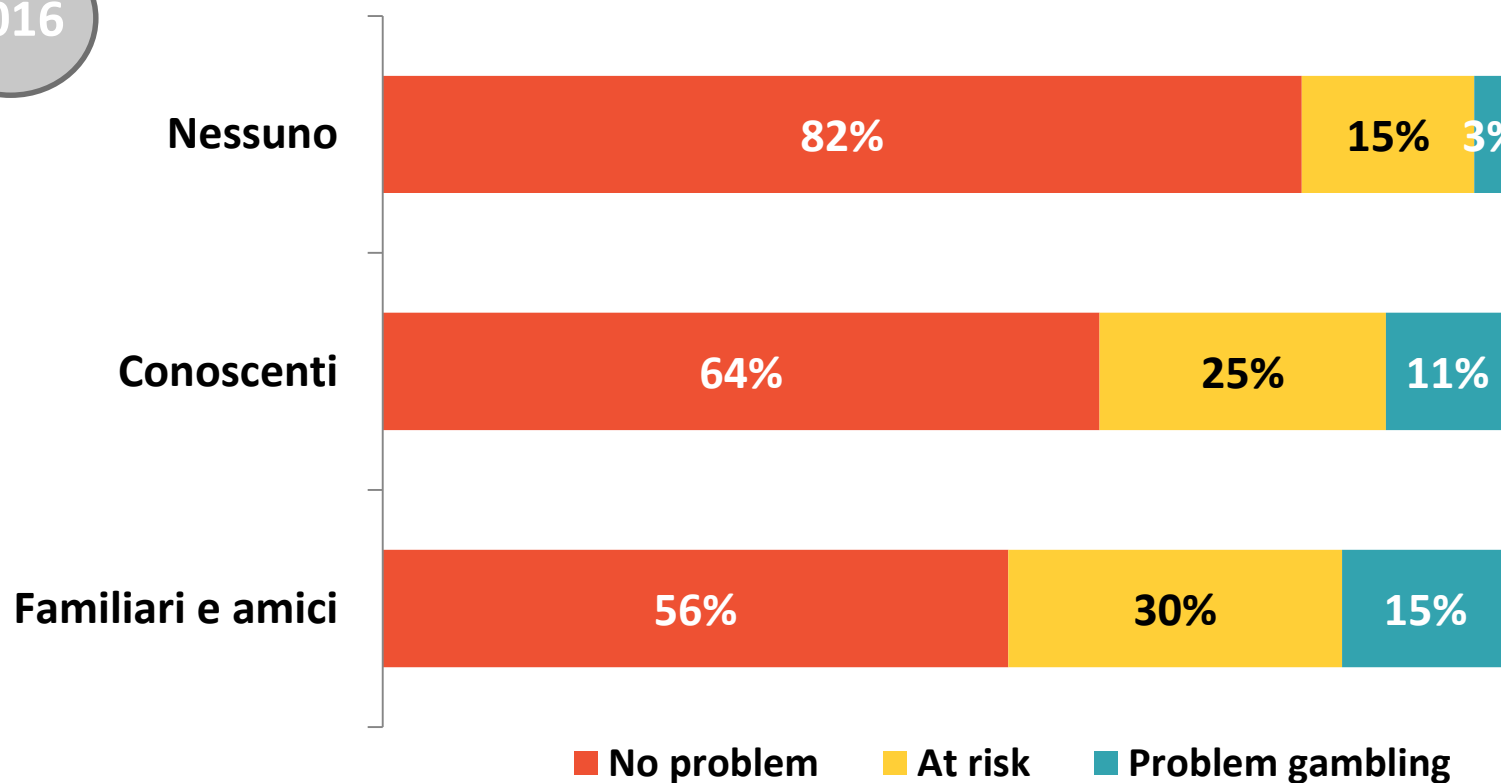
NAZIONALITÀ DEI GENITORI E SITUAZIONE FAMILIARE



L'EFFETTO «AMBIENTALE»: LA CONOSCENZA DI QUALCUNO CHE «SI È ROVINATO CON IL GIOCO»

% calcolate su
GIOCATORI
BASSANO

2016



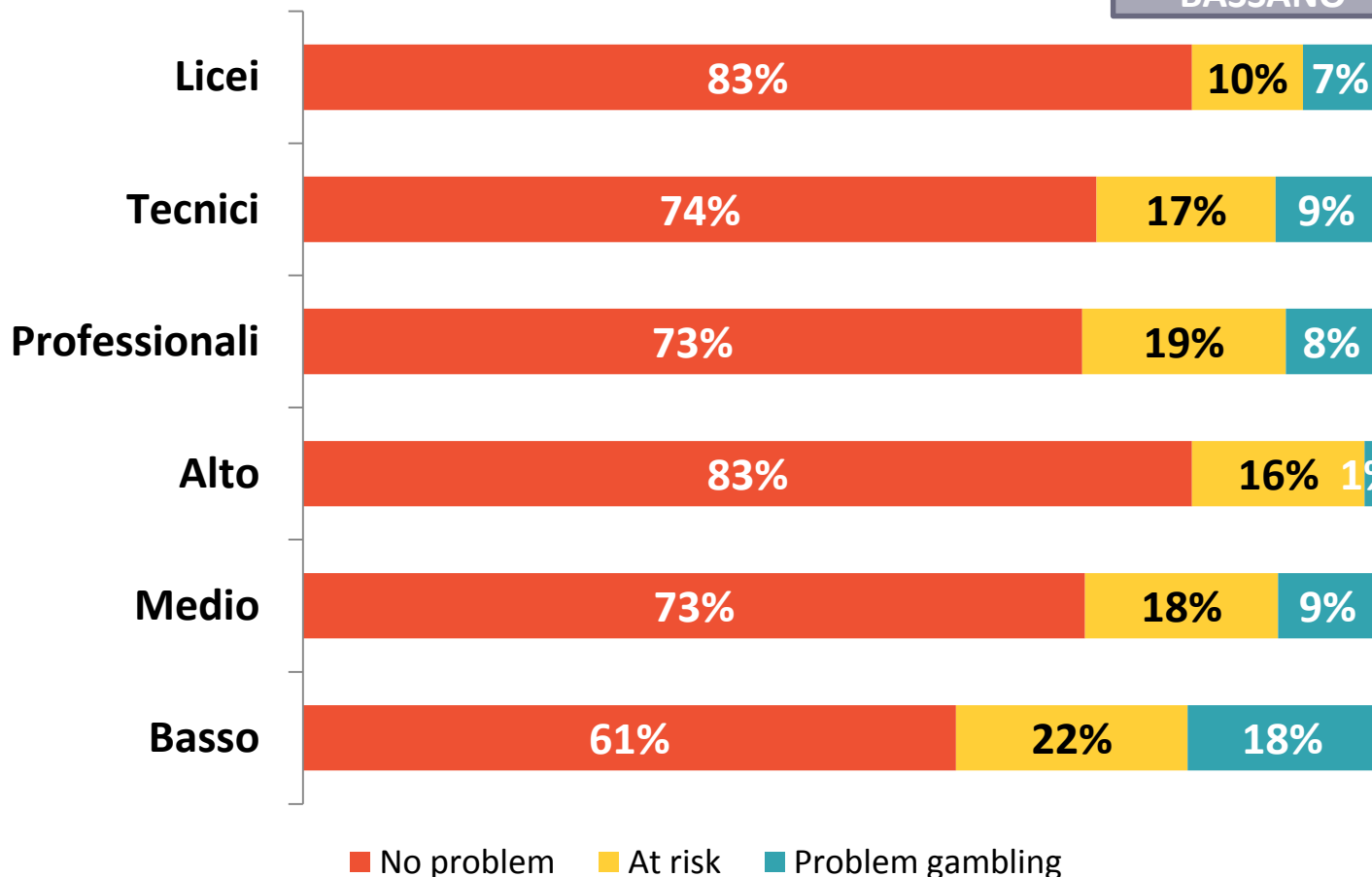
SCUOLA, RENDIMENTO E PROBLEMATICITÀ DEL GIOCO

2016

Tipo di scuola

Rendimento scolastico

% calcolate su
GIOCATORI
BASSANO



GIOCATORI SKILL/LUCK E GIOCO PROBLEMATICO

2016

SKILL

LUCK

Occasionale

64%

19%

18%

Abituale

46%

35%

19%

Occasionale

76%

15%

8%

Abituale

52%

32%

16%

No Problem

At Risk

Problem Gambling

Problem Gambling tra i giocatori abituali



Skill 24%
Luck 35%

% calcolate su
GIOCATORI
BASSANO

GIOCATORI OFFLINE/ONLINE E GIOCO PROBLEMATICO

2016

OFFLINE

ONLINE

Occasionale

80%

13%

7%

Abituale

48%

34%

18%

Occasionale

65%

15%

20%

Abituale

50%

32%

18%

No Problem

At Risk

Problem Gambling

Problem Gambling tra i
giocatori abituali



Offline 24%
Online 31%

% calcolate su
GIOCATORI
BASSANO

IN SINTESI

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

- sono maschi
- hanno genitori stranieri
- giocano abitualmente a giochi di abilità
- frequentano gli istituti professionali e tecnici
- hanno un rendimento scolastico medio/basso
- hanno parenti e amici con esperienze di gioco negative

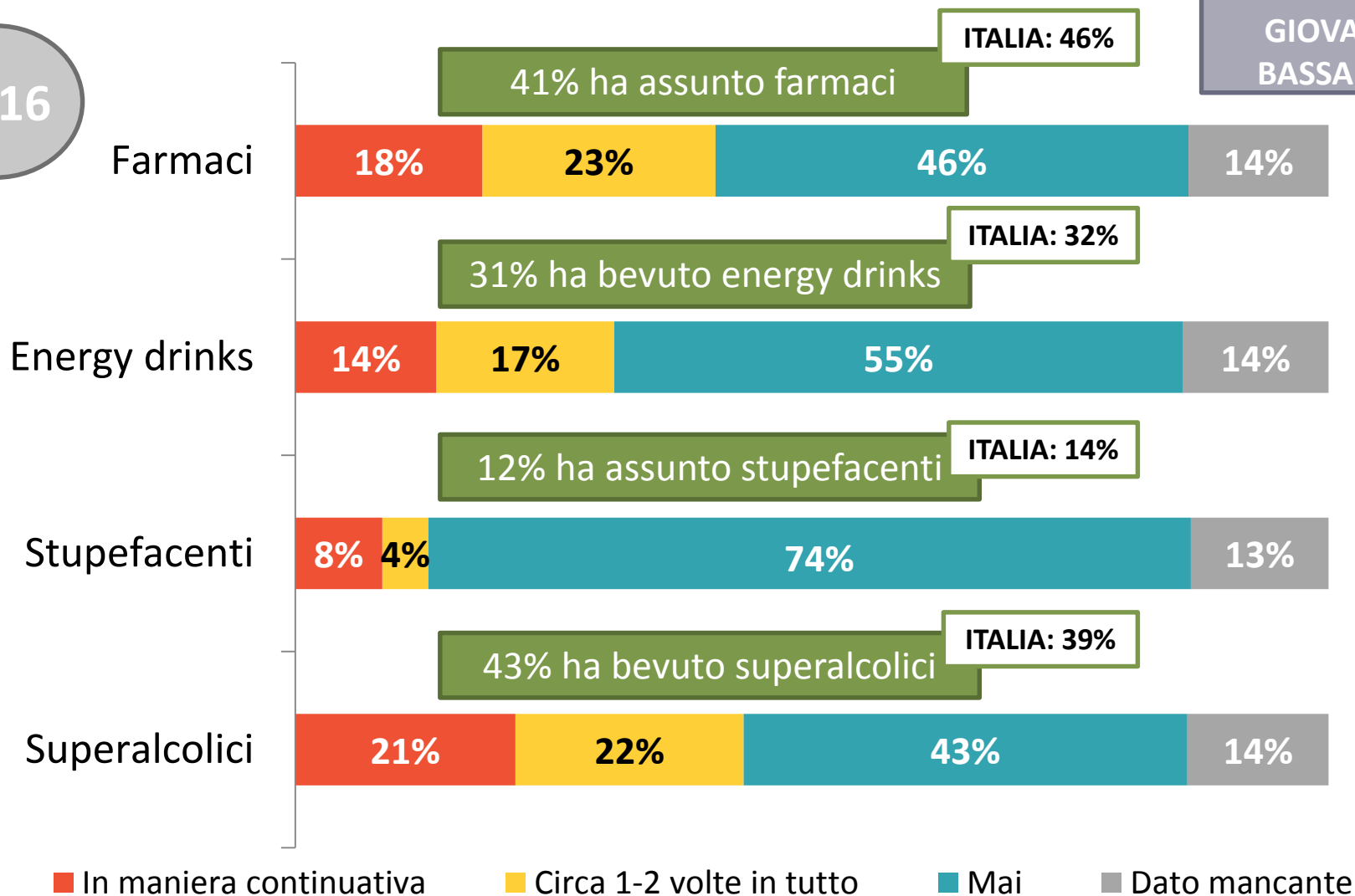
9

USO DI FARMACI E SOSTANZE POTENZIALMENTE D'ABUSO

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

2016

% calcolate su GIOVANI BASSANO



10

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*)

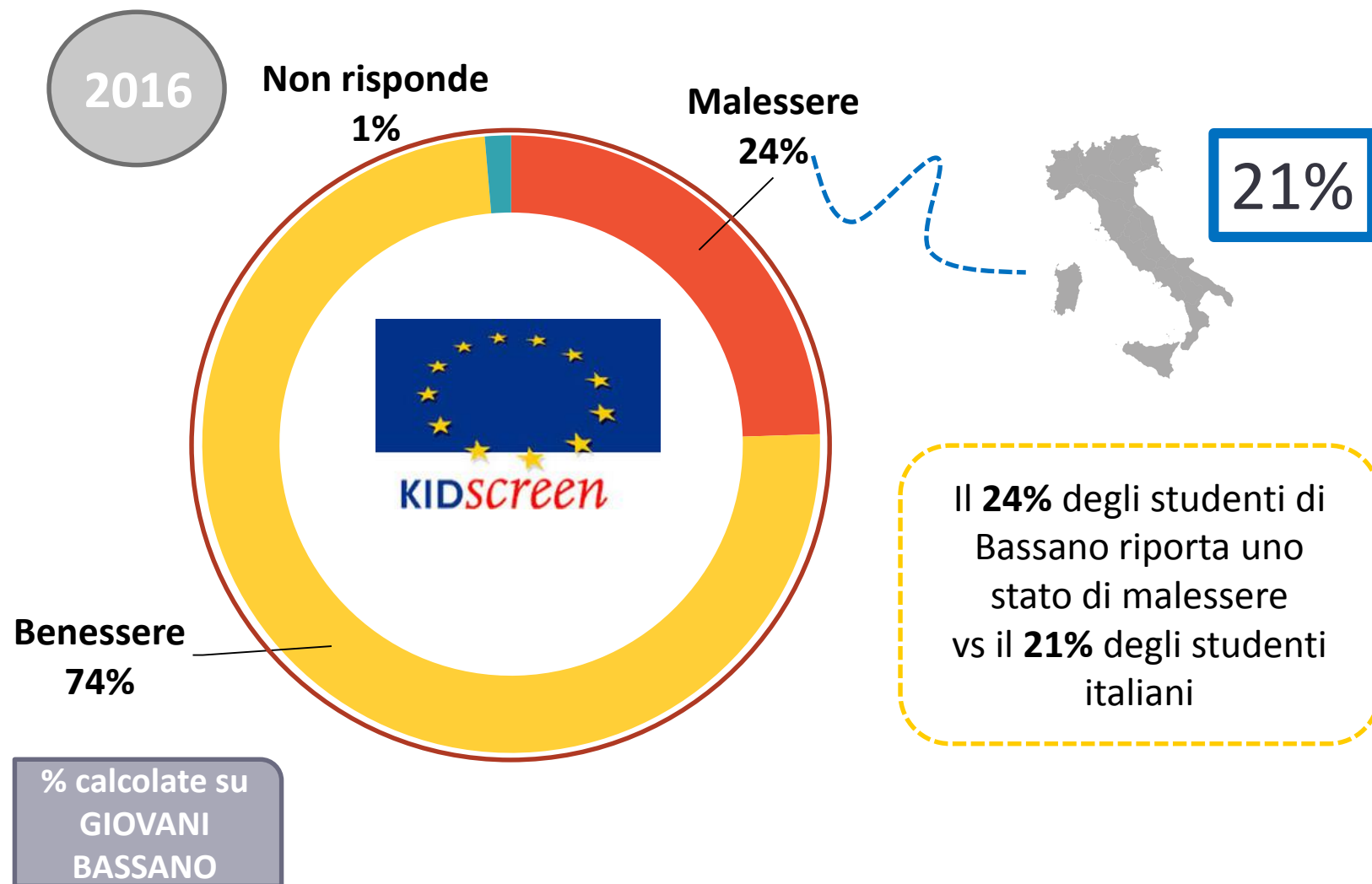
L'INDICATORE KID-SCREEN NEL QUESTIONARIO YOUNG MILLENNIALS

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	☐	☐	☐	☐	☐
Sono andato/a bene a scuola	☐	☐	☐	☐	☐
Mi sono sentito/a pieno di energia	☐	☐	☐	☐	☐
Mi sono sentito/a triste	☐	☐	☐	☐	☐
Mi sono sentito/a solo	☐	☐	☐	☐	☐
Sono riuscito/a a stare attento/a a scuola	☐	☐	☐	☐	☐
Ho avuto abbastanza tempo da dedicare a me stesso/a	☐	☐	☐	☐	☐
Mio padre e mia madre mi hanno trattato/a ingiustamente	☐	☐	☐	☐	☐
Mi sono divertito/a con i miei amici	☐	☐	☐	☐	☐
Sono riuscito/a a fare ciò che desideravo nel mio tempo libero	☐	☐	☐	☐	☐

IL MALESSERE NELLA POPOLAZIONE GIOVANILE



MALESSERE E USO DI FARMACI

2016

% calcolate su
GIOVANI
BASSANO

KIDSCREEN ≥ 38

50%

25%

16%

9%

KIDSCREEN < 38

36%

16%

26%

22%

■ Mai ■ Assume farmaci occasionalmente ■ Assume farmaci abitualmente ■ NR

MALESSERE E PROBLEM GAMBLING

2016

% calcolate su
GIOCATORI
BASSANO

KIDSCREEN ≥ 38

77%

17%

6%

KIDSCREEN < 38

64%

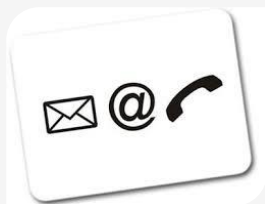
18%

18%

■ No problem

■ At risk

■ Problem gambling



SILVIA ZUCCONI

COORDINATORE

Young Millennials Monitor Nomisma

silvia.zucconi@nomisma.it

T. +39 (051) 6483157 - M. 348 1404616

