

23 gennaio 2017 12:45

ITALIA: Gioco d'azzardo e giovani. Nomisma

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 piu' alti. Tra gli studenti dell'Emilia-Romagna la quota di giocatori problematici e' pari al 4%, piu' 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-Universita' di Bologna parlano chiaro: tra i fattori predittivi che influenzano la propensione al gioco non c'e' 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 nonche' specifici stili di consumo (energy drink, sostanze d'abuso...). E se il gioco e' 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, nonche' 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 solidarieta', lungimiranza e responsabilita' del Gruppo, la prevenzione dei rischi legati alla pratica del gioco d'azzardo. Il diffondersi della ludopatia e' testimonianza della scarsa consapevolezza economico-finanziaria e della ridotta percezione di responsabilita' e capacita' individuali nell'affermazione del proprio destino economico. Per questo, in continuita' 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."

"In Emilia-Romagna, il 22,7% della popolazione tra i 15 e i 64 anni riferisce di aver giocato d'azzardo almeno una volta nel corso dell'anno. Tra questi, il 4,4% e' a rischio - moderato o grave - di dipendenza. Ed e' proprio per contrastare, prevenire e ridurre questo pericolo che la Regione ha rafforzato la propria normativa in tal senso, dopo che, prima in Italia a farlo, gia' nel 2013 aveva approvato una legge specifica sul tema. Due mesi fa, infatti, c'e' stato il via libera "al Testo unico per la promozione della legalita' e per la valorizzazione della cittadinanza e dell'economia responsabili, con l'obiettivo di dire no alle mafie, legge che fra le altre misure introduce il divieto di installare apparecchi per il gioco d'azzardo entro una distanza di 500 metri da scuole, luoghi di aggregazione giovanili e di culto, cioe' quelli piu' frequentati dai ragazzi" - ha sottolineato il presidente della Regione Emilia-Romagna, Stefano Bonaccini.