



## **Presentazione del Rapporto 2009 Gioco & Giovani**

*Roma - Mercoledì 30 settembre 2009 (ore 10.00)*

*CONI (Comitato Olimpico Nazionale Italiano) - Salone d'Onore*

A dispetto della crisi economica, **nel 2008** il settore dei giochi pubblici ha raccolto **47,5 miliardi** di euro, una cifra pari al 3% del Pil italiano, che mostra robusti **tassi di crescita anche nel 2009** con previsioni pari a **+11%** nel primo semestre.

Questa rilevante valenza economica trova riscontro in un fenomeno sociale di vastissime proporzioni. Nel corso del 2008 sono stati **oltre 28 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 tra gli italiani coinvolge anche i giovani e i giovanissimi, una fascia di età particolarmente sensibile al gioco e contemporaneamente vulnerabile.**

L'attenzione di Nomisma si è perciò soffermata su questo specifico target di utenti tramite un'indagine che ha coinvolto **8.582 studenti** delle classi IV e V delle scuole secondarie di secondo grado, un campione rappresentativo dell'universo dei ragazzi che frequentano le classi scolastiche oggetto di indagine in tutta Italia (**circa 950.000 studenti**).

I dati indicano che **nel corso del 2008 il 68% dei giovani** studenti italiani delle classi IV e V degli istituti secondari di secondo grado **hanno tentato la fortuna almeno una volta con una spesa media mensile di 10 euro**: si tratta di circa 686 mila ragazzi tra i 16 e i 19 anni. Questa quota è nettamente superiore a quella stimata per la popolazione totale con più di 15 anni, che si attesta al 55%. Un segno inequivocabile del fascino che il gioco con le sue attrattive (sfida della sorte, aspetti ludici, speranza di un cambiamento radicale) esercita sui ragazzi.

Fra le motivazioni che spingono i ragazzi al gioco prevale la speranza di una vincita (51%) ed il divertimento (28%), mentre l'incontro con il mondo dei giochi è molto spesso fortuito (il 52% indica che ha iniziato a giocare "per caso"). Viceversa i ragazzi che non si sono mai avvicinati al gioco nel 2008 (32%) spiegano tale distacco con lo scarso interesse e attrattività che suscitano i giochi.

I **giochi più popolari** tra i ragazzi sono il **Gratta & Vinci** (vi ha giocato nel 2008 il 53% degli studenti), il **SuperEnalotto** (39%) ed il **Lotto** (27%). Accanto a questi giochi più tradizionali, gli studenti delle classi IV e V delle scuole superiori sembrano apprezzare anche tipologie di gioco di recente ingresso sul mercato regolare: le scommesse in agenzia su eventi sportivi, le New Slot ed il poker on line (introdotto solo dal settembre 2008).

**Il 57% degli studenti** delle classi IV e V delle scuole secondarie superiori **dedica al gioco meno di 1 ora al mese**. Pertanto il gioco è in genere un **passatempo occasionale** ed ha un impatto limitato sulla vita quotidiana. Il 54% è consapevole delle maggiori possibilità di perdere, una quota pari all'8% reinveste in gioco le vincite vinte e il 56% non giocherebbe nulla davanti a un'inaspettata e consistente disponibilità di denaro (100 €).

**La propensione al gioco non è tuttavia uniforme** e varia per tipologia di gioco, genere e contesto sociale e familiare degli studenti. Ad esempio la frequenza delle giocate cresce per alcune tipologie di gioco (come le scommesse sportive in agenzia e le New Slot). Inoltre la propensione al gioco è sensibilmente maggiore tra i **ragazzi** (76% rispetto al 61% delle ragazze), nelle aree del **Sud-Isole** (75%), negli **istituti professionali** (78%), tra gli studenti che provengono da **famiglie in cui vi è un'abitudine al gioco** (80%).

Dalla ricerca emerge, quindi, una fascia di consumo per la quale il rapporto con il mondo dei giochi assume contorni più critici. Il **22% degli studenti** ha, infatti, partecipato ad **almeno 5 tipologie di gioco**, dato che sembrerebbe denotare un certo interesse, più che per una particolare tipologia, per il gioco *tout court*. Più preoccupanti le implicazioni negative sulla vita quotidiana e sulle relazioni familiari che alcuni studenti hanno già sperimentato a causa del gioco: **il 24% dei giovani giocatori ha nascosto o ridimensionato le proprie abitudini di gioco ai genitori, il 5% ha derogato ad impegni scolastici e/o familiari per giocare, mentre quasi il 12% gioca per sfuggire ai problemi personali (in questi ultimi due casi la spesa media raggiunge i 30 euro al mese)**.

Un altro punto che emerge con forza dall'indagine è la richiesta di informazione sul gioco, sui divieti previsti e sui rischi ad esso connessi. Malgrado la diffusa percezione delle possibili derive patologiche del gioco – il 92% ne è consapevole – il **38% degli studenti oggetto dell'indagine ritiene di non aver sufficienti informazioni a riguardo**.

Altra problematica emersa dall'indagine è la scarsa conoscenza della normativa in materia di giochi e scommesse. Il **17% dei ragazzi ignora completamente l'esistenza di limiti di età** per la partecipazione a talune tipologie di gioco; una disciplina, tuttavia, che in più occasioni non è comunque di facile lettura. Ad una scarsa conoscenza si accompagna il mancato rispetto delle leggi che regolamentano l'accesso ai giochi. L'indagine ha rilevato **importanti tassi di partecipazione a giochi e scommesse tra i minorenni, anche laddove sussiste un divieto specifico**; si pensi alle New Slot (gioca il 14% dei minorenni che frequentano il IV e V anno delle scuole del secondo ciclo), le Scommesse sportive in agenzia (20%), il Bingo (11%) e il Poker online (7%).

Ciò che quindi appare importante per garantire uno sviluppo del settore compatibile con i correlati impatti etici e sociali è quindi anzitutto 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 mondo dei giochi, specie se tra gli utenti finali si prendono in considerazione i soggetti più vulnerabili e a rischio come i giovani.

Per ulteriori informazioni:

UFFICIO STAMPA NOMISMA

Giulia Rossi 051/6483344

3472285048 [giulia.rossi@nomisma.it](mailto:giulia.rossi@nomisma.it)