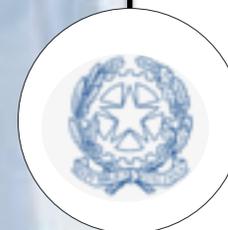
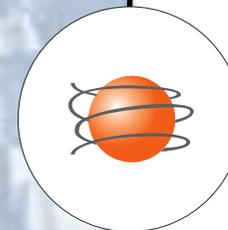




GLI ADOLESCENTI ITALIANI E IL GIOCO D'AZZARDO



Sintesi dei risultati



L'indagine sul gioco d'azzardo, commissionata dall'Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza, restituisce un quadro tutto sommato rassicurante, in cui si celano, come accade in molte delle più famose tele, segnali d'allerta piccoli ma non trascurabili.

Gli adolescenti italiani associano il gioco d'azzardo a qualcosa di vietato e rischioso, conoscono diversi tipi di gioco, ma **non associano questa pratica all'impiego di denaro:** l'assenza di questa conoscenza di base rende così **difficile riconoscere il gioco d'azzardo** e, di conseguenza, anche i pericoli in esso insiti.

La pubblicità televisiva è il più importante veicolo di conoscenza dei diversi tipi di giochi, ma **nell'iniziazione vera e propria al gioco è particolarmente rilevante il passaparola di amici** che già praticano questa attività.

Il web ha un ruolo da comprimario tra i canali di conoscenza: dopo i social network, **sono i siti sportivi ad avvicinare i ragazzi al gioco.** Ed è proprio questo dato a lanciare il primo alert e a rimettere in discussione lo sport come scuola di sani principi: i ragazzi che praticano con maggiore frequenza il gioco d'azzardo sono sportivi che visitano siti dedicati alla loro passione e, più degli altri coetanei, si avvicinano al mondo delle scommesse.

Sebbene il "gratta e vinci" sia il gioco più praticato, **le scommesse sportive rappresentano il gioco più popolare** tra gli adolescenti, mostrano una penetrazione in questo target superiore a molti altri giochi tradizionali più noti e rivelano così un **potenziale d'attrazione da tenere sotto controllo.**

Il 44% degli ragazzi italiani ha avuto occasione di provare un gioco d'azzardo, ma solo l'8% continua a giocare con una frequenza almeno mensile e lo fa con modalità che non lasciano intravedere sintomi di dipendenza: giocano piccole somme con una frequenza stabile o in diminuzione, lo fanno in compagnia, per divertirsi e condividere l'emozione con gli amici, ma senza avvertirne il bisogno.

Sintesi dei risultati



Il bacino di giocatori risulta potenzialmente più ampio rispetto a quello oggi rilevato se si considera che **7 adolescenti su 10 conoscono le regole di almeno un gioco, tre ragazzi su quattro hanno un luogo di gioco “a portata di mano”** - nel 30% dei casi vicino a scuola – e **solo il 16% non trova nulla di interessante nel gioco d'azzardo**, che invece esercita il suo potere di attrazione soprattutto per la possibilità di avere qualche soldo a disposizione e perché aiuta a sentirsi più grandi.

Gli adolescenti italiani appaiono consapevoli dei rischi legati al gioco d'azzardo e **paragonano questa dipendenza a quella da droghe pesanti.**

Descrivono il **giocatore tipo** come **una persona che ha perso il controllo**, s'illude di diventare ricca ed è malata.

Vivono il gioco d'azzardo come una trasgressione e rivelano che proverebbero senso di colpa, imbarazzo e paura di punizioni se venissero scoperti a giocare dai genitori.

Accanto a questa ampia maggioranza di ragazzi che si avvicina al tema quasi con timore, si osserva tuttavia una cospicua minoranza (27%) che non avrebbe alcuna remora a confessare ai genitori l'abitudine di giocare, non ravvisando gli estremi per un allarme.

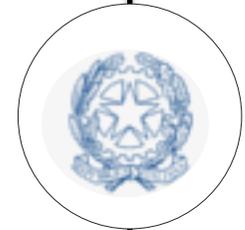
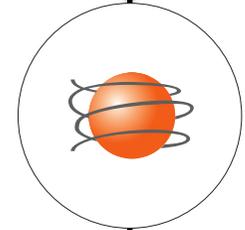
Il controllo dei genitori, insieme alla difficoltà di effettuare pagamenti, rappresenta un limite rilevante soprattutto se si cerca di giocare on line, mentre per il gioco off line il maggior deterrente è rappresentato dai controlli degli esercenti e delle forze dell'ordine.

Solo un'esigua minoranza pensa che non esistano particolari ostacoli per un minorenne che desideri fare un gioco d'azzardo.

I ragazzi non conoscono il termine ludopatia, ma molti (45%) hanno affrontato questo tema in famiglia. **Sanno che la dipendenza dal gioco d'azzardo può colpire chiunque e credono che lo Stato non faccia abbastanza per prevenire questo rischio.**



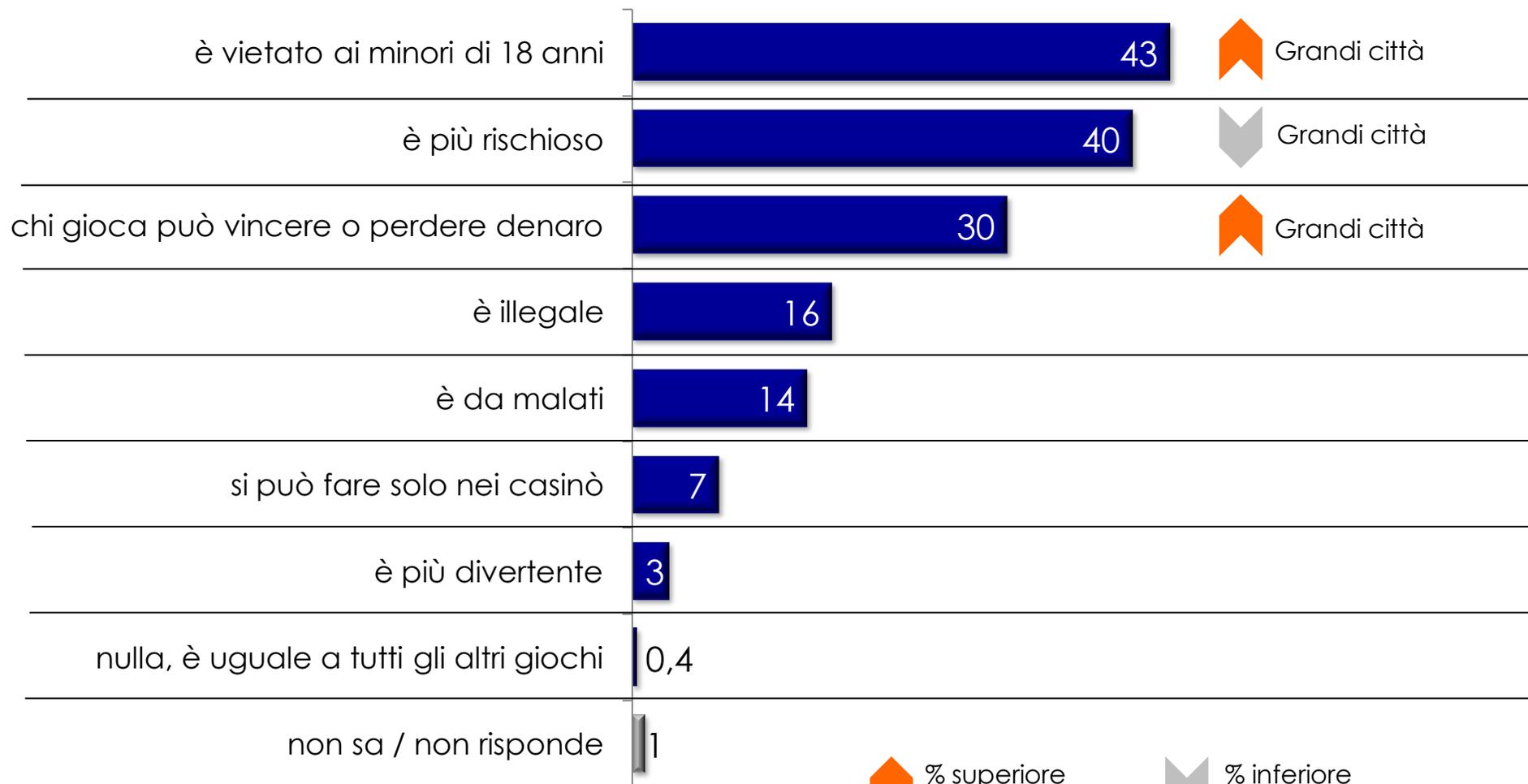
CONOSCENZA E PRATICA DEL GIOCO D'AZZARDO



Il gioco d'azzardo: vietato e rischioso



Si sente spesso parlare del gioco d'azzardo. Secondo te, quali delle seguenti caratteristiche distinguono il gioco d'azzardo dagli altri tipi di gioco?

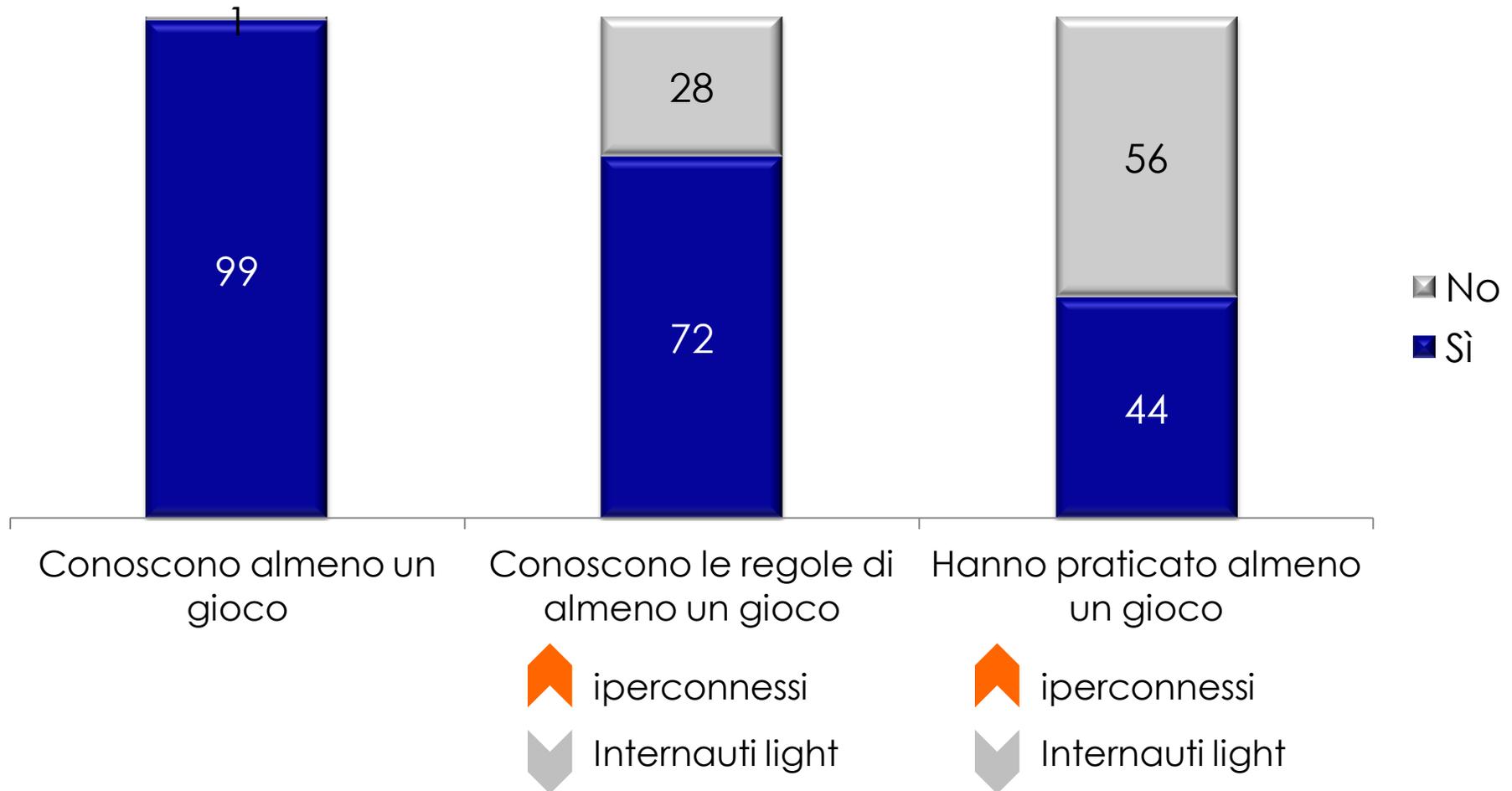


Valori % - Somma delle risposte consentite

 % superiore
al dato
medio

 % inferiore
al dato
medio

La diffusione del gioco d'azzardo tra gli adolescenti italiani

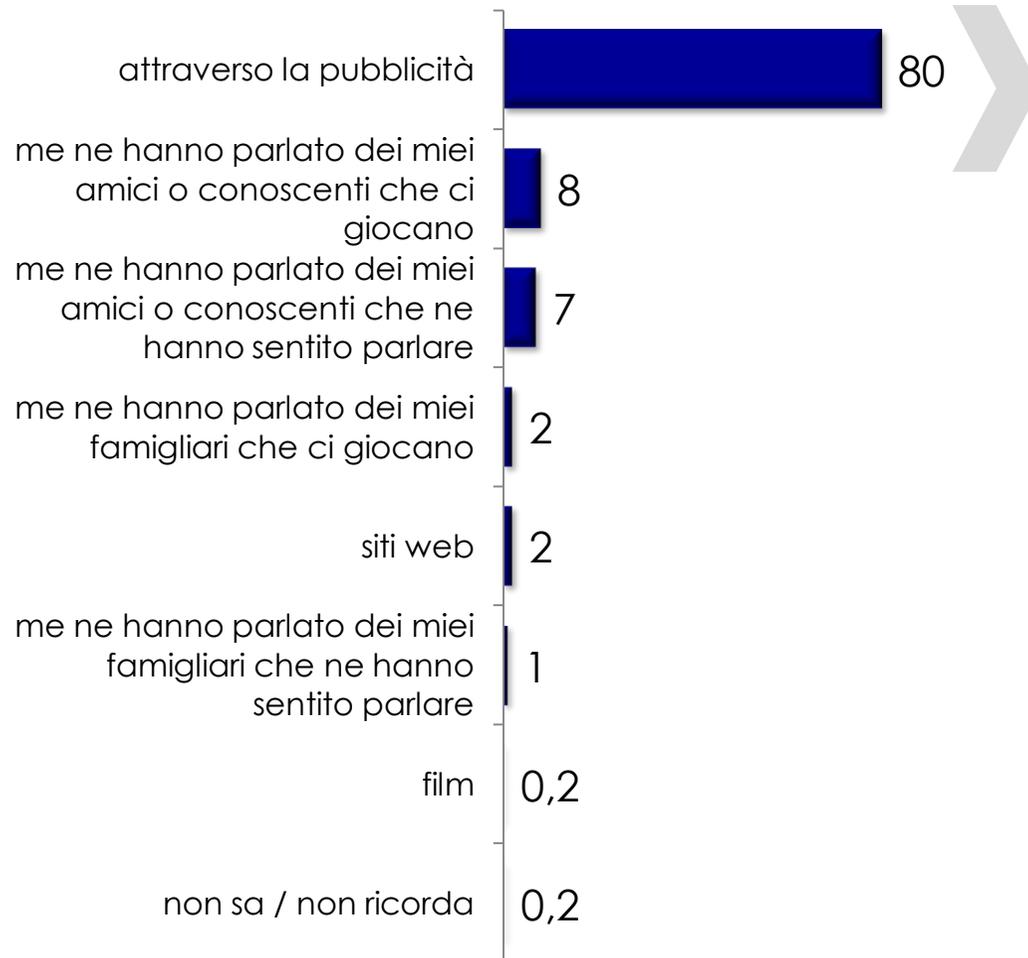


Valori %

Canali di conoscenza: la pubblicità in tv



Attraverso quale canale hai conosciuto questi giochi?



Rispondono quanti conoscono almeno un gioco d'azzardo

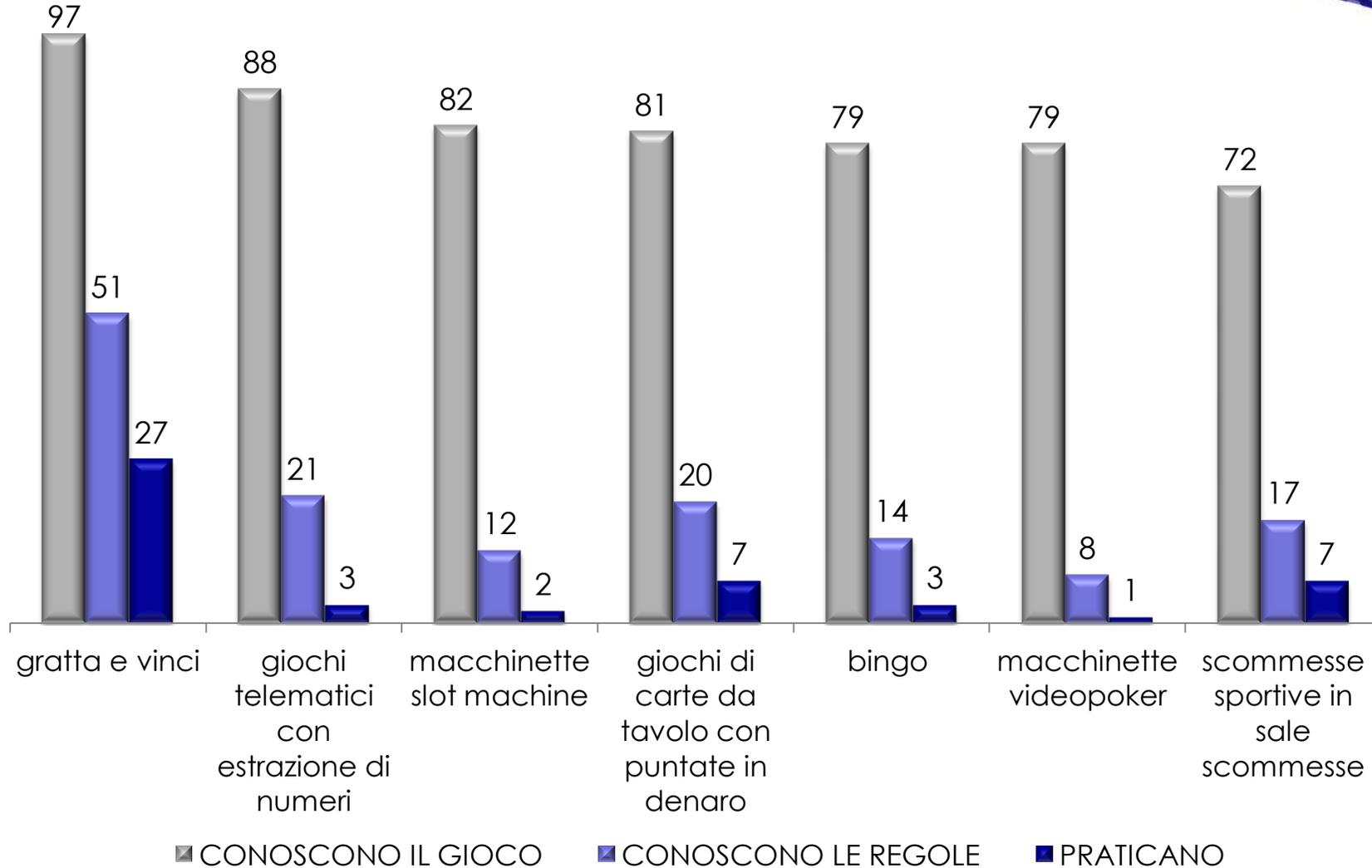
Dove hai visto o sentito la pubblicità?

tv	89
internet	51
pubblicità sui social network	26
su Internet, su siti sportivi	13
su Internet, su Youtube	11
su Internet, su siti di informazione	11
su Internet, su siti di musica e film	5
su internet, su altri tipi di siti	3
su internet, su siti per fare acquisti online	3
su internet ma non ricorda su quale sito	2
su Internet, su siti d'incontri (meetic)	1
cartelloni pubblicitari	8
radio	4
locandine e insegne degli esercizi nei quali si gioca (bar, sale giochi, ecc.)	3
sms pubblicitario sul telefonino	1

Rispondono quanti hanno conosciuto i giochi d'azzardo attraverso la pubblicità

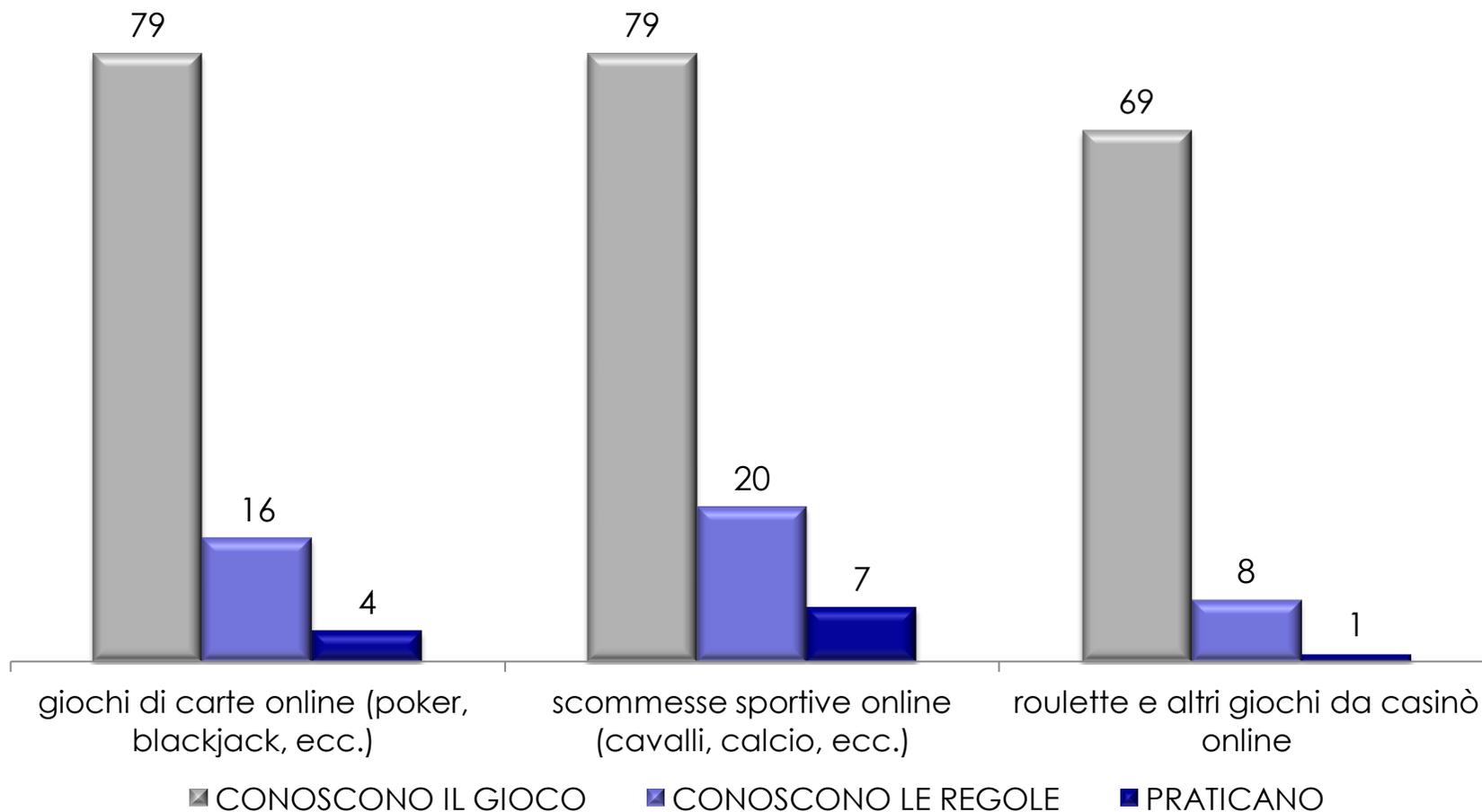
Valori % - Somma delle risposte consentite

Conoscenza e diffusione dei giochi off-line



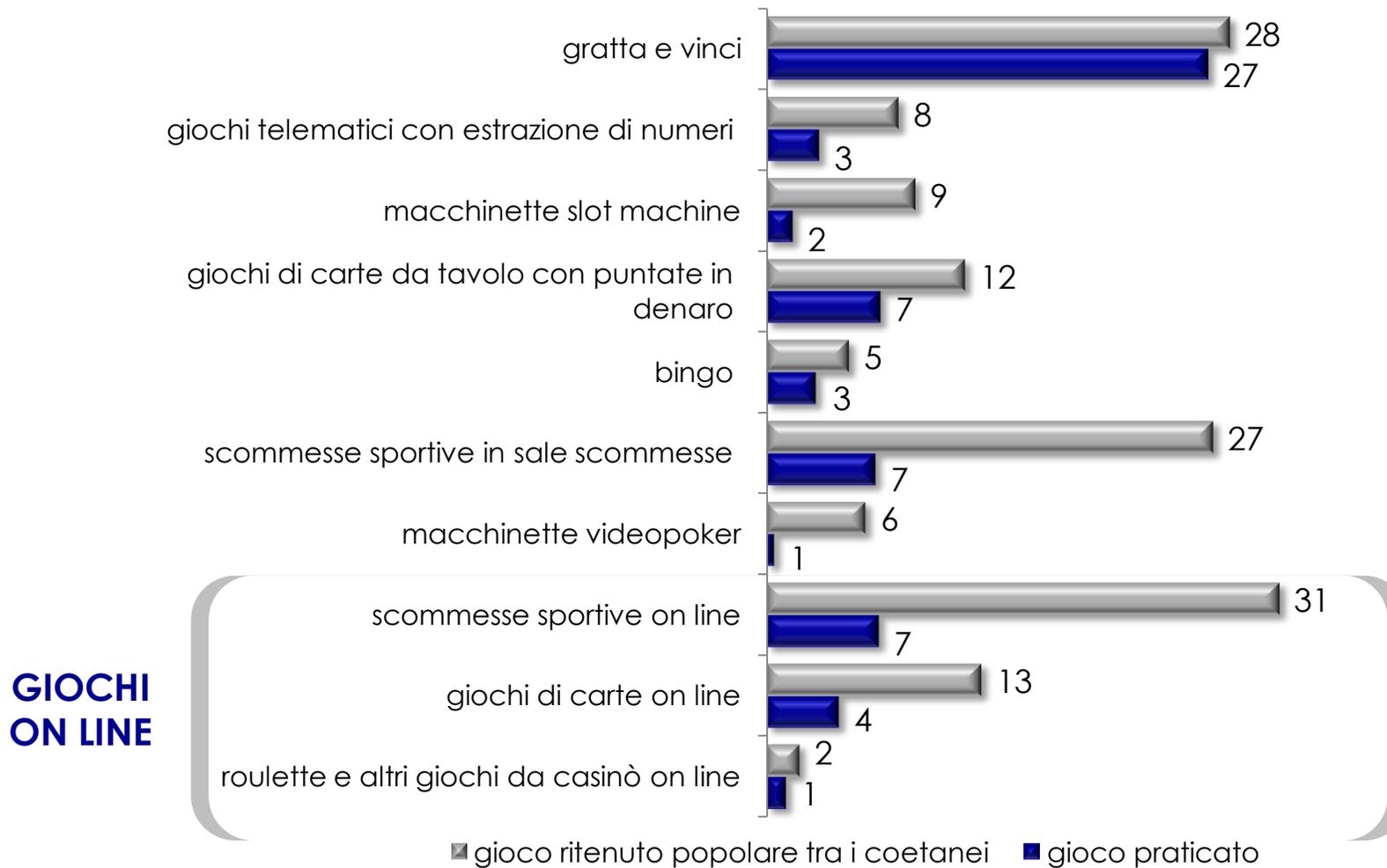
Valori %

Conoscenza e diffusione dei giochi on-line



Valori %

Le scommesse: una pratica attribuita ai coetanei, ma poco confessata

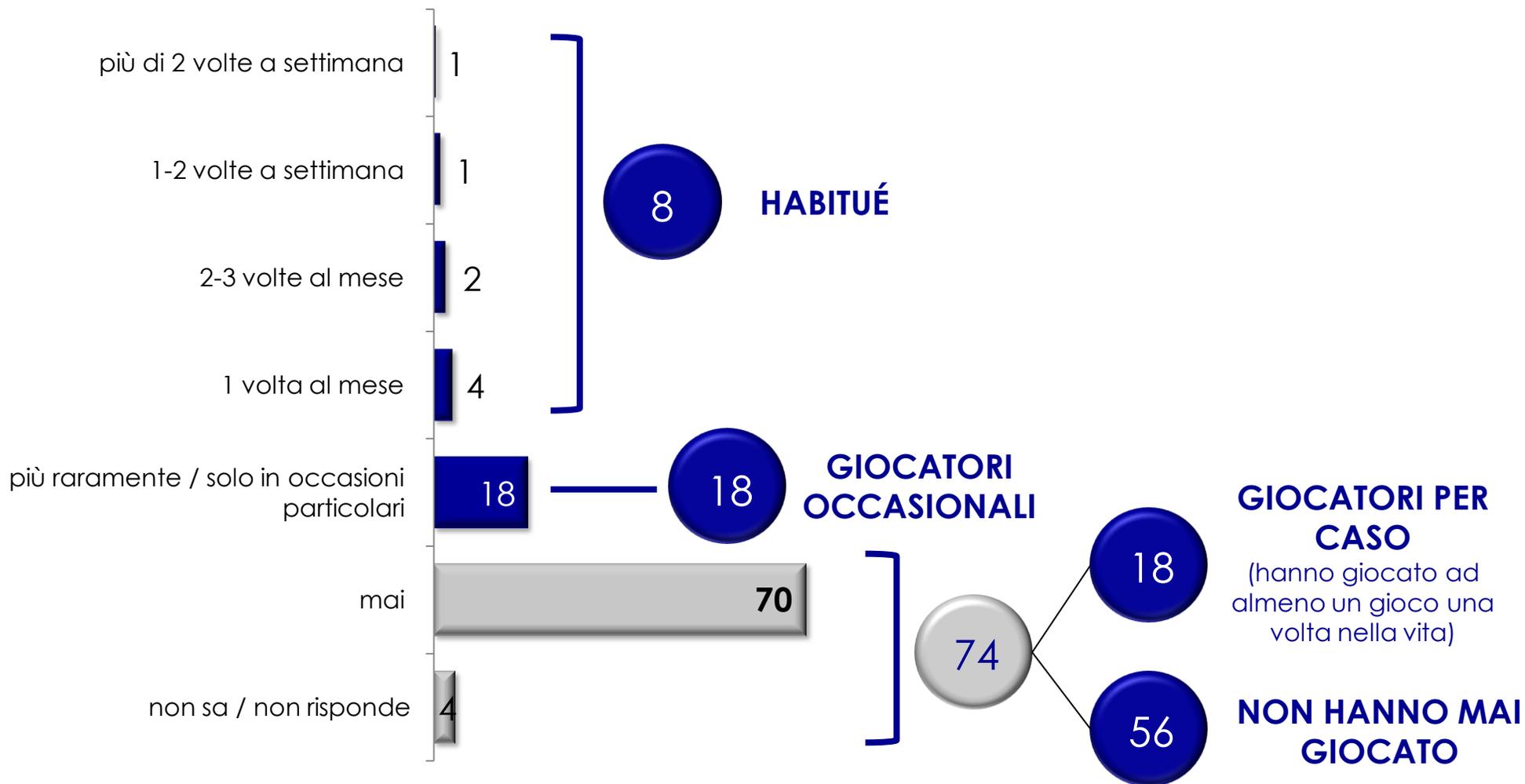


Valori % - Somma delle risposte consentite

La frequenza di gioco



E in un mese tipo, con quale frequenza ti capita di fare giochi in cui è possibile vincere o perdere denaro?



Giocare non è un bisogno



Ti è mai capitato di sentire un forte desiderio di giocare in un momento in cui non sarebbe stato possibile farlo? Se, sì che sensazione hai provato?



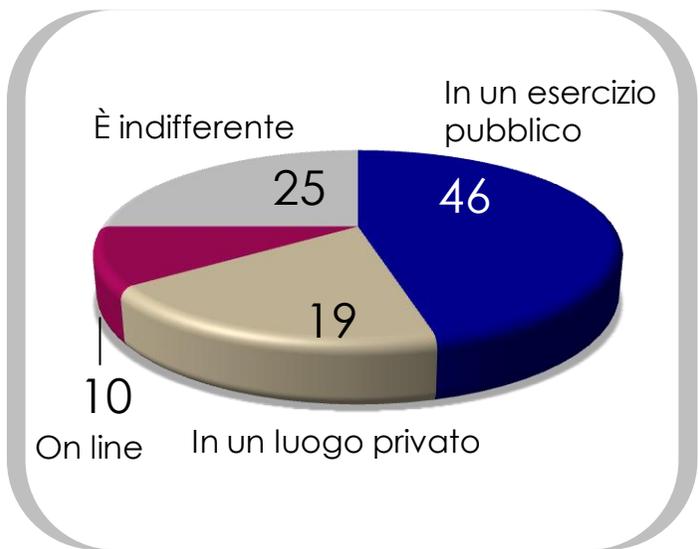
Valori %

Rispondono quanti giocano almeno una volta al mese o occasionalmente

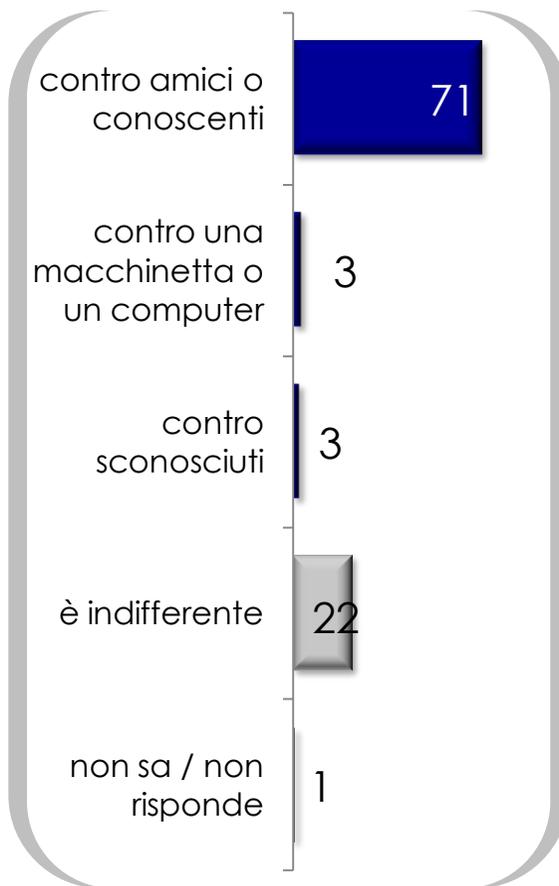
Il valore di aggregazione del gioco



Quando si tratta di vincere o perdere qualche soldo, in che contesto preferisci giocare?



E preferisci giocare...



E con chi preferisci giocare?

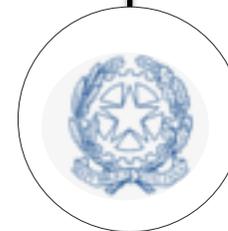
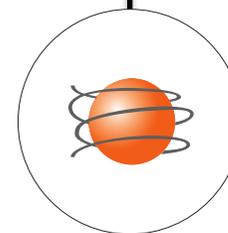


Valori %

Rispondono quanti giocano almeno una volta al mese o occasionalmente



LA PERCEZIONE DEI CONTROLLI



3 adolescenti su 4 hanno almeno un luogo di gioco “a portata di mano”



E vicino ai luoghi che frequenti, sono presenti bar, sale giochi o altre strutture in cui è possibile giocare denaro? Se sì, dove?



Valori % - Somma delle risposte consentite

Gli ostacoli per i minorenni



E quali ostacoli può incontrare un minorenne per giocare **nei bar e nelle sale giochi?**



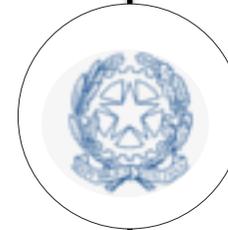
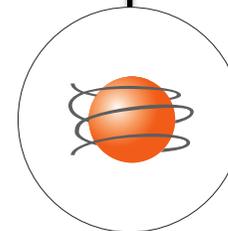
E quali ostacoli può incontrare un minorenne per giocare **on line?**



Valori % - Somma delle risposte consentite



LE OPINIONI SUL GIOCO E SUI GIOCATORI

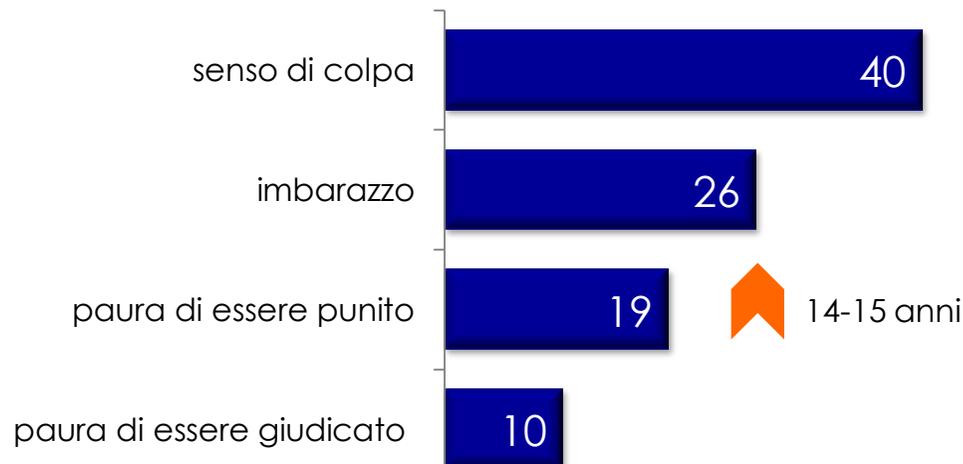


La consapevolezza del divieto

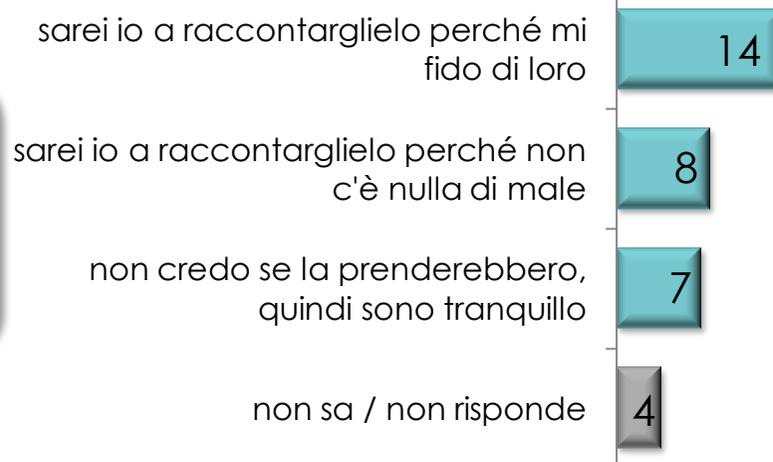


Proviamo a fare un lavoro di fantasia. Anche nel caso in cui tu non abbia mai giocato, cosa pensi che potresti provare se i tuoi genitori ti scoprissero mentre giochi una somma di denaro?

LA PERCEZIONE
DI
TRASGRESSIONE
69%



LA PERCEZIONE
DI NORMALITÀ
27%

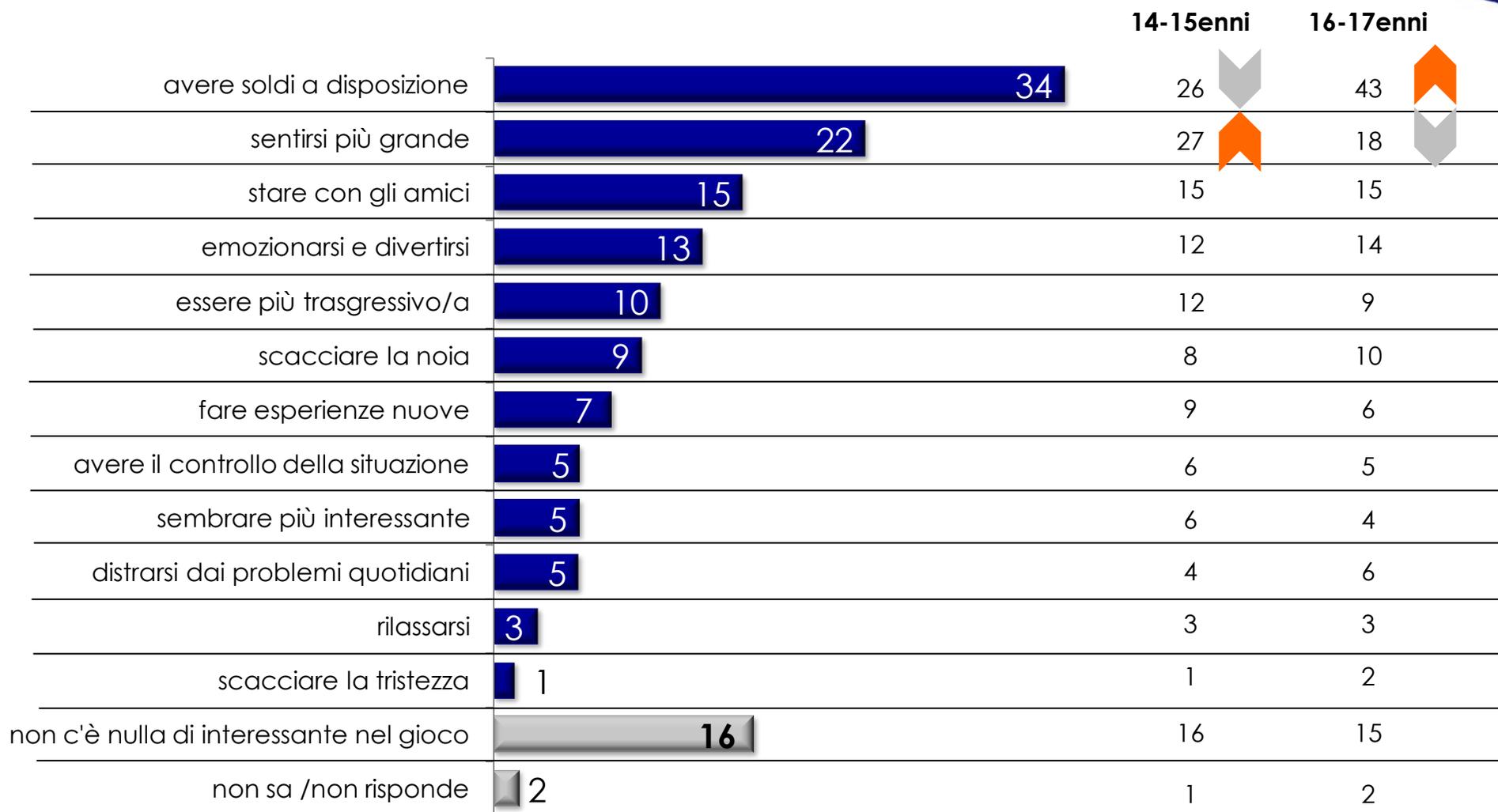


Valori % - Somma delle risposte consentite

Il denaro: principale driver del giocatore



Secondo te, quali dei seguenti aspetti rendono interessante per un ragazzo della tua età fare giochi che comportino la vincita o la perdita di denaro?

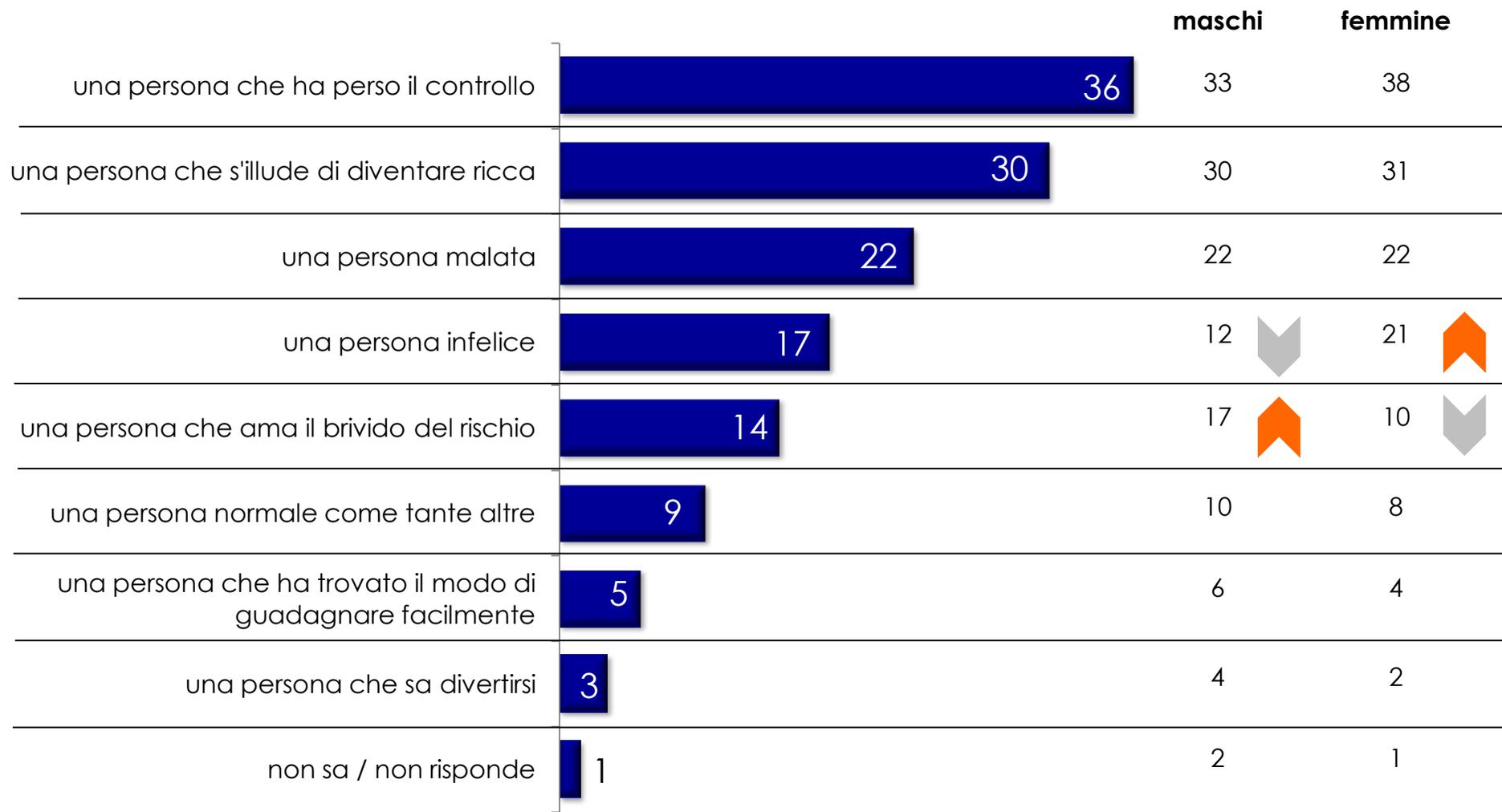


Valori % - Somma delle risposte consentite

Il profilo negativo del giocatore



Quale delle seguenti descrizioni, secondo te, è più adatta a descrivere un giocatore d'azzardo? E poi?

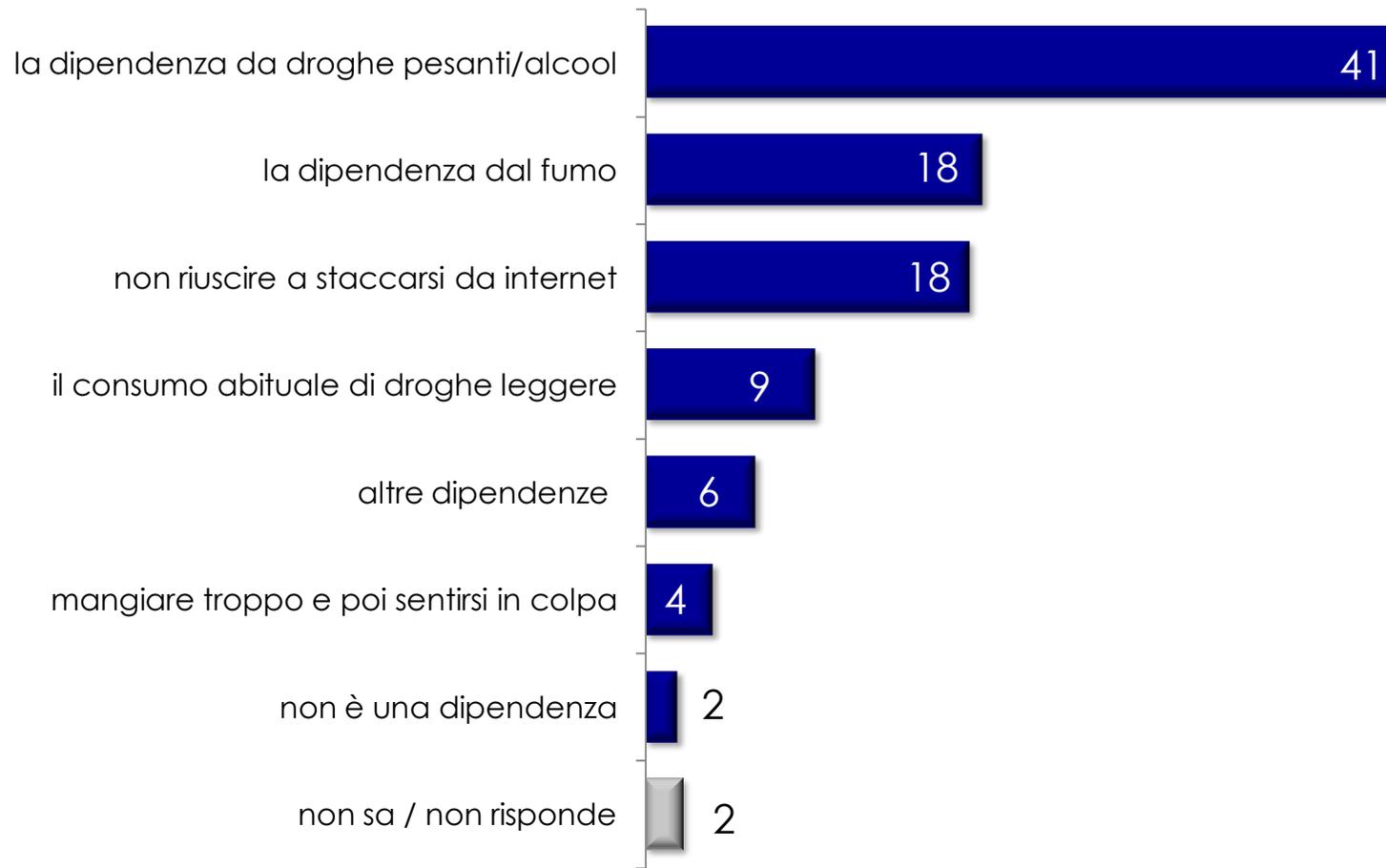


Valori % - Somma delle risposte consentite

Consapevolezza del rischio di grave dipendenza dal gioco d'azzardo



Secondo te la dipendenza dal gioco d'azzardo è come...

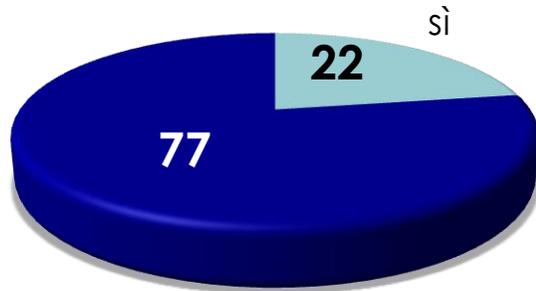


Valori %

Ludopatia: un termine poco noto che evoca un chiaro rischio



Hai mai sentito parlare di ludopatia?



no

**14-15
enni** **16-17
enni**

sì 14 31

no 86 69

Si parla oggi di ludopatia come di una malattia che costringe le persone a giocare tutto il proprio denaro. Pensi che la ludopatia possa colpire anche gli adolescenti?

si, è una malattia che può colpire chiunque

62

si, ma colpisce solo chi è già infelice per qualche motivo

11

no, colpisce solo gli adulti

4

non è una malattia perché dipende dalle propria capacità di autocontrollo

20

non sa / non risponde

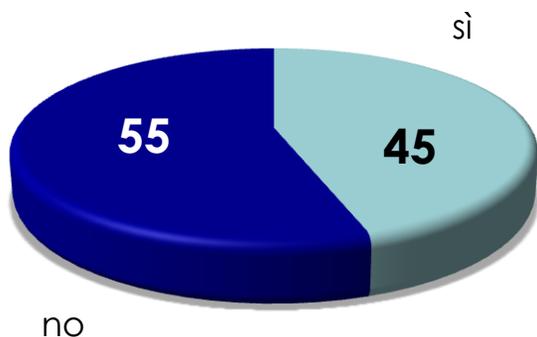
3

Valori %

L'impegno di prevenzione: le famiglie più attive dello Stato

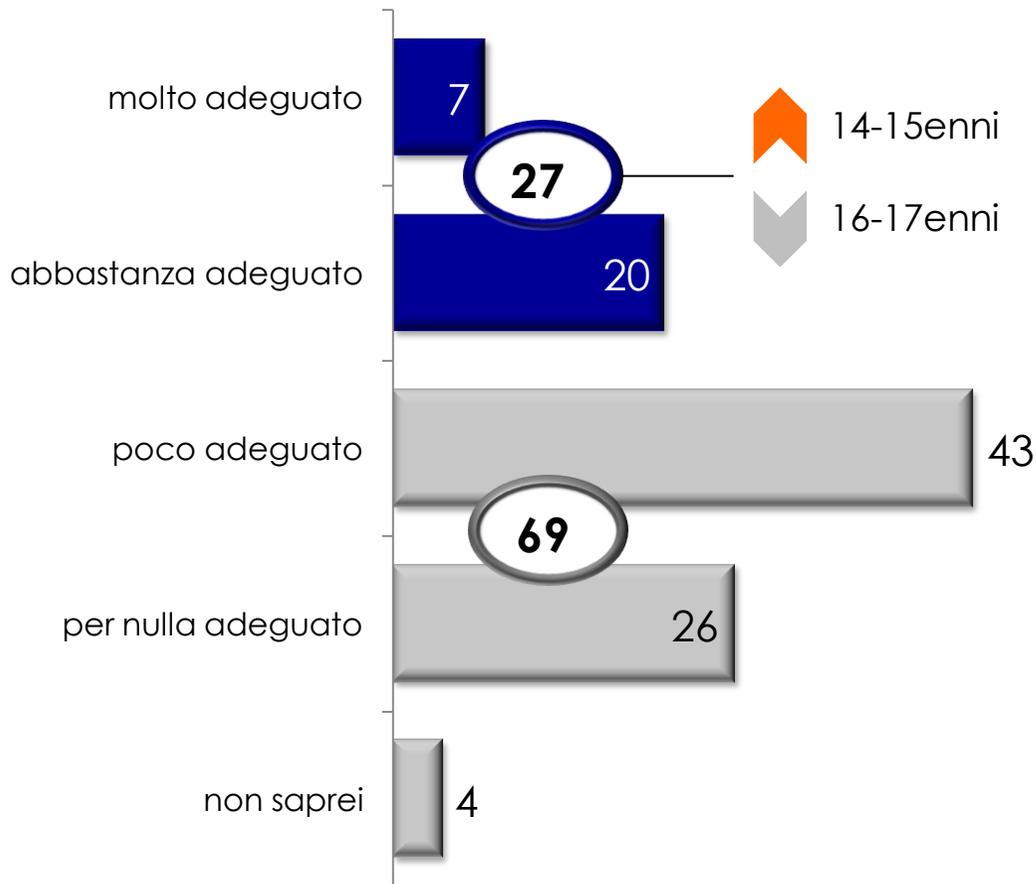


All'interno della tua famiglia è mai capitato di parlare del gioco d'azzardo e dei rischi legati a questa attività?

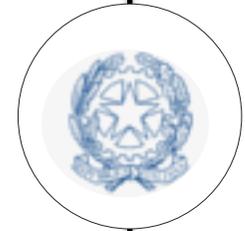
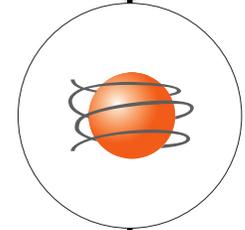


Valori %

Ritieni che l'impegno da parte dello Stato per sensibilizzare e prevenire i rischi legati al gioco d'azzardo sia molto, poco o per nulla adeguato?



METODOLOGIA





Istituto di ricerca:	SWG S.p.A.
Cliente:	Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza
Tipo di ricerca:	Indagine quantitativa basata su un questionario strutturato
Popolazione:	Individui residenti in Italia di età compresa tra 14 e 17 anni
Campione:	1008 unità. Campione rappresentativo secondo i parametri di genere, classe d'età e macro-area geografica di residenza.
Metodo di rilevazione:	Interviste telefoniche con metodo CATI
Periodo di rilevazione:	Dal 26 giugno al 2 luglio 2014

Composizione del campione



Genere	
femmine	52
maschi	48

Area geografica di residenza	
Nord Ovest	25
Nord Est	18
Centro	18
Sud	27
Isole	12

Età	
14	26
15	24
16	15
17	35

Ampiezza comune di residenza	
fino a 5.000 ab	18
da 5.000 a 10.000	13
da 10.001 a 30.000	22
da 30.001 a 100.000	22
da 100.001 a 250.000	10
più di 250.000	15

Valori %



www.swg.it | info@swg.it | [pec: info@pec.swg.it](mailto:info@pec.swg.it)

Trieste, via S. Francesco 24, 34133 – t +39.040.362525 – f +39.040.635050

Milano, via G. Bugatti 7/A 20144 – t +39.02.43911320 – f +39.040.635050

SWG s.p.a. ha scelto di certificarsi nel 1999. È stata tra le prime società del settore a farlo, cogliendo quella che sarebbe stata la linea adottata dall'associazione internazionale della categoria. La certificazione UNI EN ISO 9001:2008 ricomprende tutta l'attività di ricerca, anche quella più recente legata al mondo Internet.

La società è membro di due organizzazioni di categoria: ESOMAR e ASSIRM. ESOMAR è l'associazione internazionale della ricerca di mercato e di opinione; svolge un'intensa attività formativa, normativa, regolamentare e rappresentativa della categoria con le istanze pubbliche e private (Unione europea, Stati, associazioni imprenditoriali). ASSIRM è l'omologa associazione italiana; svolge un'intensa attività legata ai problemi e alle necessità delle società di ricerca, con particolare attenzione al tema della qualità. È interlocutore della Pubblica Amministrazione e del mondo delle imprese private per i diversi aspetti dell'espletamento del lavoro di ricerca. SWG fa parte dal 2007 del consiglio direttivo dell'associazione.

SWG fa, inoltre, parte di un network internazionale di società di ricerca indipendenti INTERSEARCH - che non fanno parte di gruppi multinazionali; la partecipazione a questa rete consente uno scambio di esperienze e conoscenze e una possibilità di compiere lavori a carattere internazionale.