



## *Newsletter “ALL IN – In gioco per la legalità”*



*ALL IN – In gioco per la legalità* è un progetto educativo, informativo e di ricerca per il contrasto al gioco d’azzardo patologico e ai fenomeni di sovraindebitamento e usura correlati.

### **IL GIOCO D’AZZARDO**



#### **I numeri del gioco d’azzardo**

La pandemia ha fatto aumentare il peso e la diffusione dei giochi a distanza e online, che ormai hanno superato il canale “fisico”. Ma quanto è diffuso in Italia il gioco in generale, e il gioco d’azzardo, e quali sono le caratteristiche dei giocatori più giovani?

Nel 2020, l’anno della pandemia, il 42% dei ragazzi tra i 14 e i 19 anni ha fatto giochi d’azzardo/di fortuna e ha sviluppato nel 9% dei casi pratiche di gioco problematiche, con ripercussioni negative sulla sfera socio-emotiva e relazionale. È stato invece il 25% degli over 65 a giocare d’azzardo negli ultimi 12 mesi.

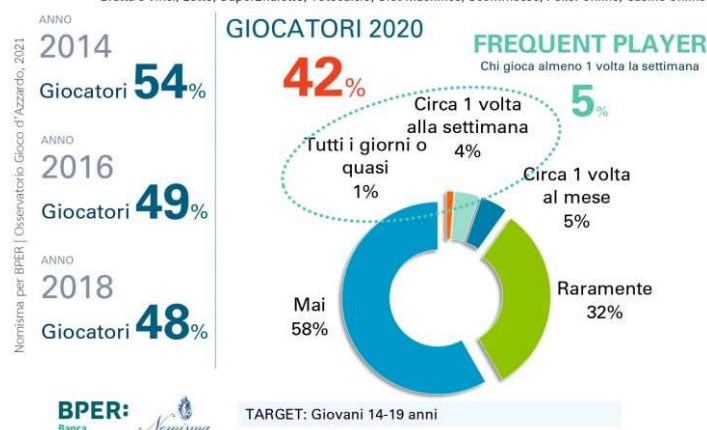
Sono i dati che emergono dall’Osservatorio Gioco d’azzardo 2021, realizzato da Nomisma in collaborazione con BPER Banca, che si concentra soprattutto su due target d’età dei giocatori: i giovani dai 14 ai 19 anni e gli over 65 anni.

Dai dati, pubblicati a dicembre 2021, emerge la diffusione del gioco d’azzardo in Italia, l’impatto della pandemia – che prevedibilmente ha aumentato la diffusione del gioco a distanza e online – e le caratteristiche del gioco fra i giovani, con i campanelli d’allarme cui prestare attenzione per il rischio di gioco d’azzardo patologico.

**GIOVANI E PROPENSIONE AL GIOCO D'AZZARDO**

Con quale frequenza ti sembra di aver giocato a giochi di fortuna/azzardo \* negli ultimi 12 mesi?

\*Gratta e vinci, Lotto, SuperEnalotto, Totocalcio, Slot Machines, Scommesse, Poker online, Casinò online



Pag. 13

Osservatorio Gioco d'azzardo 2021 Nomisma-BPER

**Il gioco d'azzardo in Italia: qualche numero**

Secondo l'Osservatorio Nomisma, nel 2020 il volume complessivo di gioco ha raggiunto gli 88,38 miliardi di euro, il 17,3% in meno rispetto al 2018. Una cifra che corrisponde al reddito medio mensile di 51,1 milioni di italiani e all'acquisto di quasi 100 milioni di iPhone.

Le vincite ammontano a 75,36 miliardi di euro, con una perdita netta di 13,02 mld. La principale fonte della raccolta da gioco, pari a 37,5 mld, sono i giochi di carte o di abilità, seguiti da newslot e vlt (18,97 mld), scommesse a base sportiva/ippica (11,34 mld), lotterie e gratta e vinci (8,17 mld), lotto (6,41 mld), scommesse virtuali e betting exchange (3,81 mld), giochi numerici a totalizzatore (1,26 mld) e Bingo (0,92 mld).

La pandemia ha portato dei cambiamenti anche nel gioco. Nel 2020 è aumentata del 27% la raccolta che viene dai giochi a distanza. Nel precovid ammontava infatti al 29% mentre nell'anno della pandemia la raccolta da gioco è arrivata per il 56% dai giochi a distanza e online, che hanno superato la rete "fisica", ora al 44%.

In Italia l'importo medio delle giocate è di 31,6 euro per gli uomini e di 22,9 euro per le donne. La fascia di età che spende di più è quella fra i 25 e i 34 anni.

**I giovani e il gioco d'azzardo**

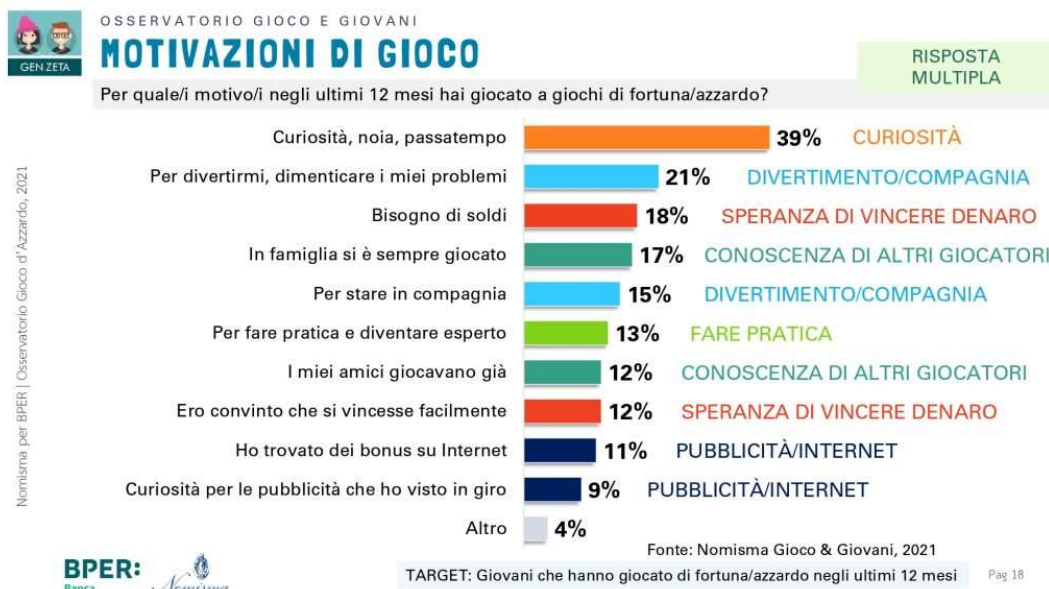
L'Osservatorio Gioco d'Azzardo di Nomisma ha dedicato un approfondimento alla GenZ (ragazzi di età compresa fra i 14 e i 19 anni). Nel 2020 il 42% dei giovani tra i 14 e i 19 anni ha giocato a giochi d'azzardo o di fortuna, contro il 48% del 2018 e il 54% del 2014. Il dato nel complesso è in calo ma in questo contesto c'è un 5% di giocatori frequenti, che lo hanno fatto almeno una volta a settimana (4%) o tutti i giorni (1%). E c'è il 9% di giocatori che l'indagine classifica come problematici. Il fenomeno va monitorato per prevenire il gioco d'azzardo patologico.

Perché giocano? Fra gli under 19 la curiosità (per il 39% degli intervistati) e il divertimento (per il 36%) sono le leve principali che spingono i giovani a giocare, mentre il bisogno di denaro e la convinzione di vincere facilmente sono motivazioni d'ingresso rispettivamente per il 18% e il 12% della GenZ. Altri ragazzi, invece, hanno giocato d'azzardo perché il gioco è una pratica presente nella sfera familiare (17%) o amicale (12%).

«Complici la pandemia e le limitazioni agli spostamenti imposte dallo scenario Covid e una maggiore propensione al digitale, l'online è oggi il canale di gioco prevalente per 1 player su 3 (31%), con il picco delle scommesse sportive online, praticate dal 42% dei soggetti (al secondo posto il poker online con il 24% e il casinò online con il 21%). In presenza, invece, il gioco più diffuso fra la Gen Zeta è il Gratta & Vinci, con il 56% delle preferenze, seguito dalle scommesse sportive in agenzia (22%)». (Osservatorio Nomisma).

L'88% dei giovani giocatori spende in media 5 euro a settimana per i giochi. A influenzare le dinamiche di gioco, prosegue l'Osservatorio, è soprattutto la percezione della perdita economica: il 45% dei giocatori, infatti, teme di avere un saldo negativo.

«Il 28% gioca con l'obiettivo di recuperare i soldi persi, pericolosa attitudine che rappresenta uno dei principali drivers verso il gioco patologico», evidenzia l'indagine.



Osservatorio Gioco d'azzardo 2021 Nomisma-BPER



## Il gioco problematico fra gli under 19

Da qui la necessità di capire quali siano i campanelli d'allarme cui fare attenzione e che possono segnalare un gioco problematico e il rischio di una potenziale dipendenza.

La pandemia ha un impatto negativo perché incide negativamente sull'umore, complessivamente peggiorato per il 65% dei giovani. Il 44% degli under 19 ha sperimentato ansia, tensioni e difficoltà psicologiche, dice l'indagine.

Dallo studio Nomisma emerge allora che, fra i giovani, «il 9% dei giocatori ha sviluppato nell'ultimo anno attitudini al gioco problematiche, nelle quali si ravvisano sintomi in grado di generare effetti negativi sia sulla sfera psico-emotiva (ansia, agitazione, perdita di controllo) che su quella delle relazioni (famiglia,

amici, scuola). In più, l'11% dei giovani che hanno giocato negli ultimi 12 mesi è considerato un giocatore "a rischio"».



### Qual è l'identikit del giocatore problematico?

«É maschio, maggiorenne, frequenta istituti tecnici o professionali con rendimento scolastico insufficiente, residente al Sud, con familiari o amici anch'essi giocatori», dice l'indagine.

La propensione al gioco fra i giovani è dunque influenzata dal profilo sociodemografico, dal contesto familiare, dal gruppo di amici frequentato. Il gioco può avere implicazioni negative sulla vita quotidiana e sulle relazioni familiari, come dimostrano le indagini su ludopatia e gioco problematico.

Ha spiegato Silvia Zucconi, Responsabile Market Intelligence Nomisma: «Il 48% dei giovani giocatori ha nascosto o ridimensionato le proprie abitudini di gioco ai genitori e il 9% dei giocatori ha un approccio problematico al gioco, con comportamenti negativi che incidono sulla sfera psicofisica. Situazioni allarmanti da monitorare con grande attenzione poiché potrebbero evolvere in forme patologiche, soprattutto in un periodo complesso come quello attuale dove il 44% dei ragazzi dichiara di aver sperimentato situazioni di ansia, tensioni o difficoltà psicologiche».

[www.progetto-all-in.it/](http://www.progetto-all-in.it/)

*Progetto realizzato con il finanziamento concesso dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali – Avviso n.2/2020 PER IL FINANZIAMENTO DI INIZIATIVE E PROGETTI DI RILEVANZA NAZIONALE AI SENSI DELL'ARTICOLO 72 DEL D.LGS LEGISLATIVO 3 LUGLIO 2017, N. 117. – ANNO 2021 – Scorrimento graduatoria Decreto direttoriale n. 266 del 24 giugno 2021*