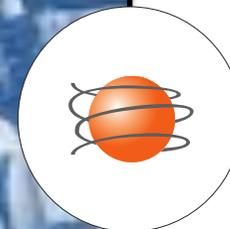




GLI ADOLESCENTI ITALIANI E IL GIOCO D'AZZARDO





Il profilo degli adolescenti: ancorati alla famiglia e proiettati nel web

La fotografia degli adolescenti italiani restituisce un'immagine che li vede ancorati alla famiglia, avvertita come un luogo protetto e pressochè immune da problemi economici. Se i più piccoli (14-15enni) sentono più forti legami di fiducia nel gruppo dei pari, l'ampia maggioranza del campione identifica i propri punti di riferimento all'interno della famiglia: nei genitori (62%) o nei fratelli/sorelle (11%).

Distanti dal luogo comune che li vuole impegnati in mille attività nel loro tempo libero, i ragazzi italiani praticano invece mediamente un'attività, soprattutto sportiva. Il loro tempo è dominato dal web, al quale si connettono mediamente poco più di 3 ore al giorno, utilizzando diversi dispositivi: il 68% utilizza lo smartphone, il 39% ha un computer personale e il 14% utilizza un tablet. Complessivamente 2 ragazzi su 3 possono accedere alla rete senza controlli, perché dotati di dispositivi personali.

La conoscenza del gioco d'azzardo

Gli adolescenti italiani sanno che il gioco d'azzardo non è come tutti gli altri e **il 56% degli intervistati associa ad esso la consapevolezza di un divieto**: il 43% sa che è vietato ai minorenni, il 16% lo ritiene illegale e il 7% pensa che sia consentito solo all'interno dei casinò. Quattro ragazzi su dieci associano al gioco d'azzardo la sensazione di rischio e il 14% lo ritiene "da malati".

Solo il 30% del campione associa il gioco d'azzardo al denaro e questa scarsa consapevolezza di base rende più difficile riconoscere il rischio o il divieto connesso ad alcuni giochi.

Il gioco d'azzardo è quindi un rischio che i ragazzi non sanno riconoscere.



I canali di conoscenza

Quasi tutti i ragazzi (99%) conoscono almeno uno dei giochi elencati: più noti i giochi tradizionali, primo tra tutti il gratta e vinci (97%), seguito dai giochi con estrazione di numeri (88%). Su un livello di conoscenza leggermente inferiore (intorno all'80%) si situano le macchinette (slot e videopoker), le scommesse, i giochi di carte on line e il bingo. I ragazzi più grandi (16-17enni) appaiono più informati soprattutto rispetto alle scommesse, ai giochi di carte e al videopoker.

La pubblicità in tv è il più importante canale di conoscenza, ma un ruolo di rilievo gioca anche il web, con i social network e i siti sportivi, più frequentati dai ragazzi, particolarmente sportivi, che praticano il gioco d'azzardo con regolarità.

Emerge dunque un segnale non irrilevante: **l'esposizione al pericolo non passa unicamente dal web, ma chiama in causa con forza soprattutto la pubblicità in tv e anche lo sport, tradizionalmente percepito come scuola di sani principi, ma divenuto anche veicolo di avvicinamento al gioco d'azzardo.**

La pratica del gioco d'azzardo

E sono proprio le scommesse sportive - on line o in sala scommesse - ad essere individuate, soprattutto dai ragazzi più grandi (16-17enni), come il gioco più popolare tra i coetanei. Il più semplice "gratta e vinci" si colloca al secondo posto nella classifica di popolarità, soprattutto perché ha regole di gioco più facili e alla portata di un pubblico più ampio (il 51% degli adolescenti sa come giocarci).

Complessivamente, **il 44% degli adolescenti italiani ammette di aver giocato ad uno dei giochi d'azzardo** elencati, ma il bacino dei potenziali giocatori è più ampio se si considera che il 72% degli intervistati conosce le regole di almeno un gioco. Più esposti i ragazzi che trascorrono più tempo sul web.



La pratica del gioco d'azzardo

Il “gratta e vinci” è il gioco più praticato (27%), soprattutto dalle ragazze (32%).

Nella classifica **seguono le scommesse sportive**, praticate dal 12% degli adolescenti, che utilizzano il canale on line (7%) o accedono alle sale scommesse (7%).

In questo caso si tratta soprattutto di un pubblico maschile. Le sale scommesse sono inoltre più frequentate dai ragazzi più grandi e da chi ha parenti o amici giocatori.

Proprio rispetto alle scommesse si riscontra il rapporto più elevato – secondo solo al popolare “gratta e vinci” - tra conoscenza generica e pratica effettiva del gioco: questo significa che alcuni tra i giochi più conosciuti (lotto, macchinette, bingo, giochi di carte) sono più innocui, perché hanno un appeal inferiore sugli adolescenti, mentre il potenziale di attrazione delle scommesse è più elevato.

Le scommesse rappresentano quindi il gioco su cui porre maggiore attenzione: nonostante sia relativamente limitata la quota di adolescenti che ammette di farle, sono comunque indicate come il gioco più popolare tra i ragazzi.

La prima volta

Tra quanti hanno provato l'esperienza del gioco d'azzardo, due su tre collocano la prima volta più di un anno fa.

Il 41% ha giocato con un amico o con un gruppo di amici, ma non di rado (nel 29% dei casi) - soprattutto per le ragazze - gli iniziatori sono stati proprio i genitori.

La “prima volta” non evoca particolari emozioni: che abbiano vinto o perso, sei adolescenti su dieci dicono di non aver provato nulla di particolare. È invece significativo che i ragazzi che giocano più frequentemente conservino un bel ricordo della prima volta in cui hanno vinto.



Le tipologie di giocatori: gli habituè e gli occasionali

L'8% degli adolescenti italiani gioca con frequenza almeno mensile, ma solo il 2% lo fa con frequenza settimanale.

Mediamente **giocano circa 12 euro al mese, somma che non percepiscono come causa di privazioni significative**. Anche la vincita di denaro non è identificata come una possibilità di accedere ad acquisti altrimenti impossibili.

Raccontano una frequenza di gioco e un'entità della somma giocata stabile o in diminuzione nel tempo, prendendo così le distanze dalle dinamiche che vedono il giocatore progressivamente avviluppato in un circolo vizioso che genera un bisogno di giocare sempre più forte.

Quelli che definiamo con un'espressione azzardata come habituè sono ragazzi (soprattutto maschi con un'età media più elevata) che **vedono nel gioco un momento di divertimento e di aggregazione**, che **sentono il desiderio di giocare, ma non il bisogno irrinunciabile di farlo**. **Non si nascondono in luoghi privati per giocare e preferiscono farlo in compagnia**, contro amici o conoscenti.

Il 18% degli adolescenti italiani gioca occasionalmente e lo fa con modalità non dissimili da quelle evidenziate per i giocatori più frequenti.



La percezione dei controlli

Tre adolescenti su quattro hanno almeno un luogo di gioco a "portata di mano": nel 38% dei casi le sale giochi sono vicino a casa e nel 30% dei casi vicino a scuola.

L'ostacolo più grosso che un giocatore incontra in un esercizio pubblico è costituito dai **controlli degli esercenti o delle forze dell'ordine**, a cui si mostrano più attenti i ragazzi che giocano con maggior frequenza. La disponibilità di denaro e il rischio di essere scoperti dai genitori sono percepiti come meno limitanti.

Il denaro diventa un problema quando si gioca on line, dove è più difficile effettuare pagamenti senza essere in possesso di una carta di credito. Anche il timore di essere scoperti dai genitori è più avvertito nei giochi on line.

Sono un'esigua minoranza i ragazzi che ritengono di poter superare agevolmente qualsiasi ostacolo al gioco.

Il vissuto prevalente (69%) del gioco d'azzardo è quello di una trasgressione che, se scoperta, comporta senso di colpa, imbarazzo e, soprattutto per i più piccoli, paura di essere puniti.

C'è tuttavia una quota non irrilevante, pari al 27%, di ragazzi che vivono il gioco d'azzardo come una cosa normale di cui non vergognarsi e sono convinti che la scoperta da parte dei genitori non genererebbe alcuna conseguenza. Sono soprattutto i ragazzi che giocano più frequentemente ad adottare questa visione.

Il 22% degli adolescenti intervistati conosce un giocatore ed indica per lo più amici o conoscenti. **La conoscenza di persone che giocano ha un ruolo importante nell'avvicinamento dei ragazzi al gioco, in particolare al mondo delle scommesse, influisce sulla frequenza di gioco e sulla percezione di questa attività come una cosa che non ha nulla di male.** In questo quadro anche il giocatore è visto come una persona che non ha problemi, ma è solo amante del brivido. **Il passaparola rappresenta dunque un canale di diffusione della febbre del gioco potenzialmente più pericoloso di altri.**



Il vissuto del gioco d'azzardo

Sebbene le somme giocate siano esigue e il denaro non sia un driver determinante per i giocatori, **gli adolescenti italiani sono convinti che “avere soldi a disposizione” sia l’aspetto di maggiore appeal per un coetaneo che si avvicina al gioco d’azzardo.** Ne sono convinti soprattutto i ragazzi più grandi, che invece prendono le distanze dall’idea che si giochi per sentirsi più grandi. **Il bisogno di mostrarsi più adulti** è comunque ritenuto il secondo fattore di attrazione ed è più riconosciuto dai ragazzi più piccoli.

Il valore di aggregazione, più riconosciuto da chi confessa di praticare giochi d'azzardo, è invece solo il terzo elemento d'interesse, seguito dalla voglia di provare forti emozioni.

Solo il 16% del campione appare immune dalla “febbre” del gioco, non trovando nulla di interessante nel gioco.

La maggioranza degli adolescenti (74%) ha un atteggiamento fatalista rispetto al gioco: tutto dipende dalla fortuna e dal caso. C'è però una quota non irrilevante che crede di poter dominare il fato attribuendo un valore anche ad alcune doti personali: la furbizia (17%), la memoria (11%) e la rapidità di calcolo (9%).

I ragazzi descrivono il giocatore d'azzardo come una figura negativa: è una persona che ha perso il controllo, che s'illude di diventare ricca ed è vittima di una malattia.

Seppur minoritaria, esiste anche una visione positiva del gambler, come persona che ama il brivido del rischio. Sono soprattutto i maschi a sposare questa visione “epica” del giocatore.

Analisi dei risultati



Il gioco d'azzardo come malattia

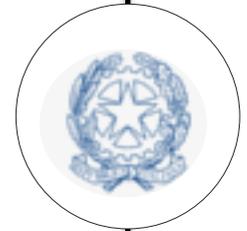
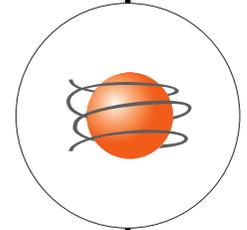
Solo il 22% degli intervistati sa cos'è la ludopatia, ma è comunque ben chiara e diffusa (62%) la sensazione che si tratti di una malattia da cui nessuno è immune, una dipendenza che per il 41% dei ragazzi è paragonabile a quella dalle droghe pesanti.

Genera, però, un segnale di alert l'idea, sostenuta da un adolescente su cinque, per cui la ludopatia non sia una vera malattia, ma solo un comportamento generato dalla scarsa capacità di autocontrollo: questa visione, associata all'idea che il gambler sia una persona che ha perso il controllo e alla sensazione di poter dominare il fato con doti personali rappresenta una trappola da cui è importante proteggere i ragazzi.

Quasi in una famiglia su due il tema del gioco d'azzardo è stato affrontato. Molto severo il giudizio sull'impegno di sensibilizzazione e prevenzione da parte dello Stato, ritenuto inadeguato dal 69% dei ragazzi, soprattutto dai più grandi e da chi gioca con maggior frequenza.



IL PROFILO DEGLI ADOLESCENTI



La famiglia: composizione e percezione del tenore di vita



Da chi è composto il tuo nucleo familiare, ovvero l'insieme delle persone con cui vivi stabilmente?

un genitore	3
un genitore, fratelli e / o sorelle	7
entrambi i genitori	17
entrambi i genitori, fratelli e / o sorelle	72
altri parenti o adulti di riferimento	1

Il reddito della tua famiglia vi consente di...

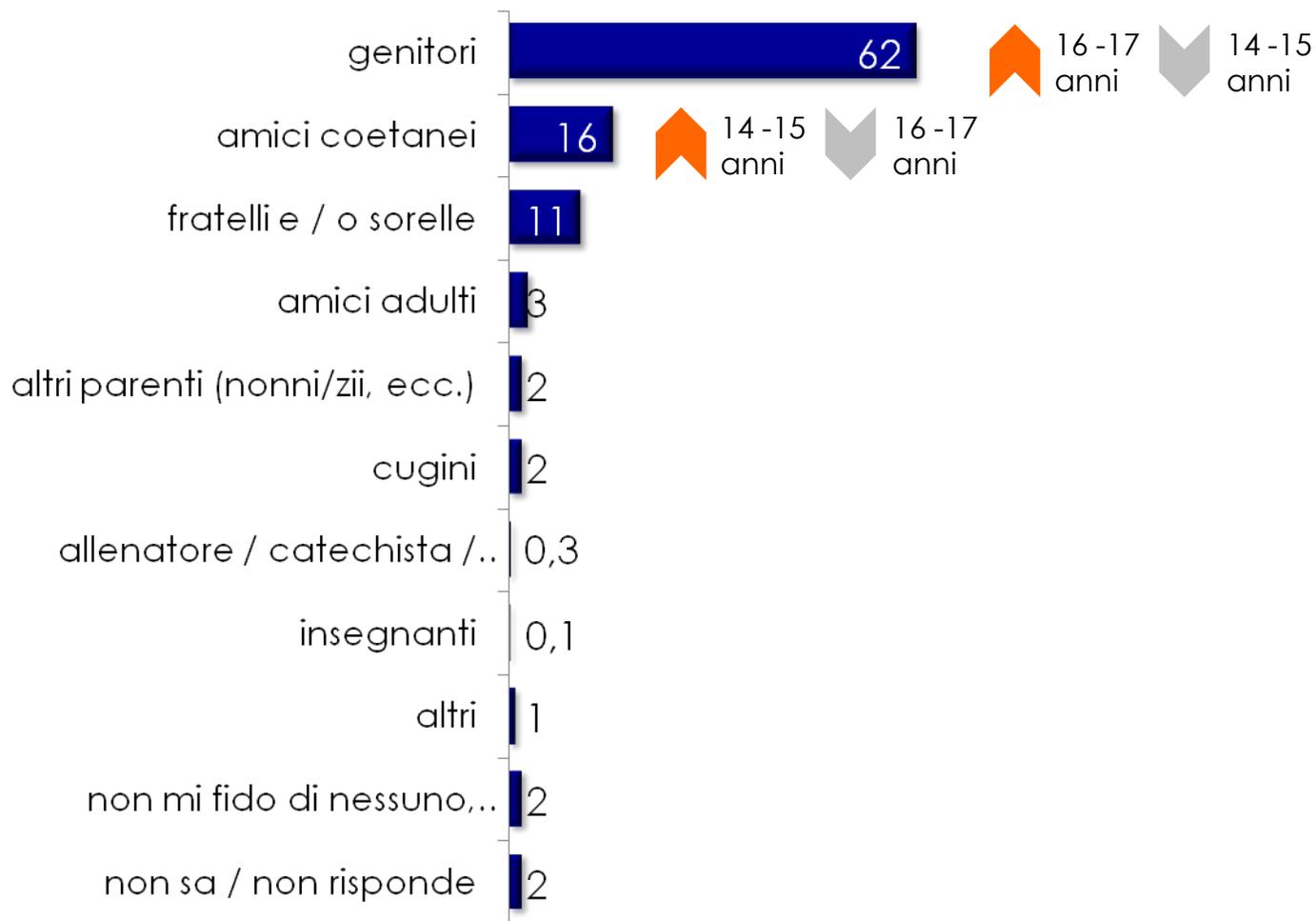
vivere agiatamente, potendo concedersi dei lussi	14
vivere serenamente, senza particolari affanni	71
pagare appena le spese, senza potersi permettere di più	9
non basta nemmeno per l'indispensabile	3
non sa / non risponde	3

Valori %

I punti di riferimento: i più piccoli contano di più sui coetanei



Tra le persone che fanno parte della tua vita, di chi ti fidi di più?

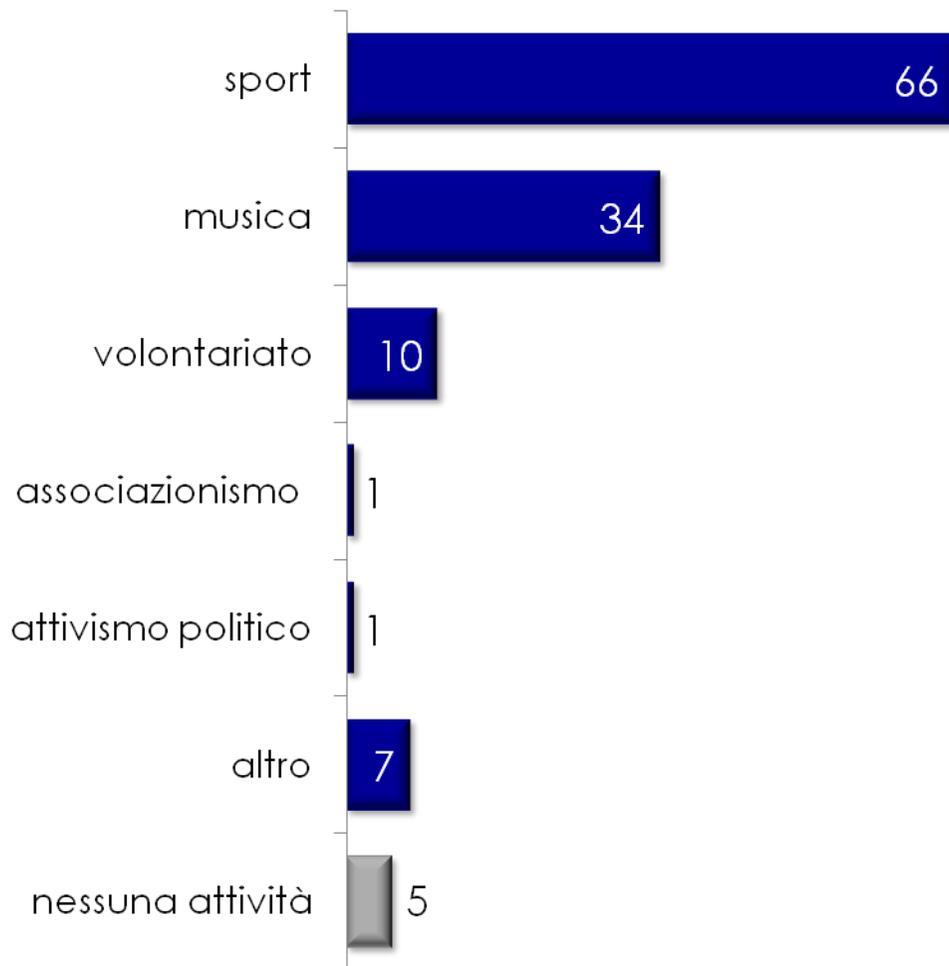


Valori %

Il tempo libero dominato dallo sport



Quali tra le seguenti attività pratici nel tempo libero?



Valori %

Il rapporto intenso e personale con il web



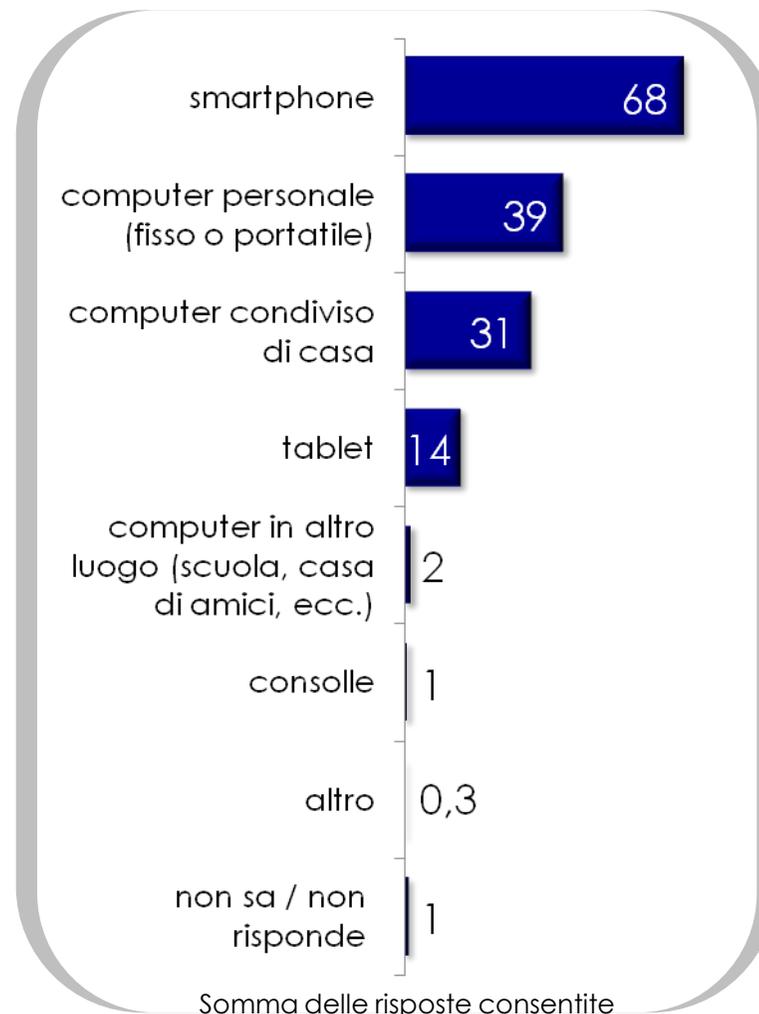
Mediamente quanto tempo trascorri navigando in internet?	
sono sempre connesso h 24	3
tutti i giorni, più di 6 ore al giorno	8
tutti i giorni, per 3-6 ore al giorno	18
tutti i giorni, per 1-3 ore al giorno	45
tutti i giorni, meno di 1 ora al giorno	19
5/6 volte a settimana	2
3/4 volte a settimana	1
1/2 volte a settimana	2
meno di una volta a settimana	1
mai	0,4

29 IPERCONNESSI

45 INTERNAUTI MEDIUM

25 INTERNAUTI LIGHT

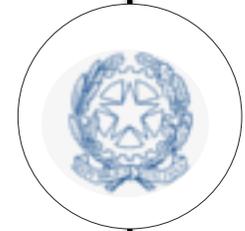
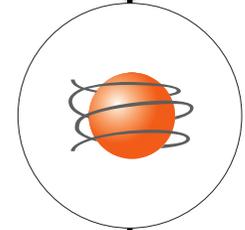
Quali dispositivi usi per navigare?



Valori % - Dati riportati a 100 in assenza di non risposte (0,8%)



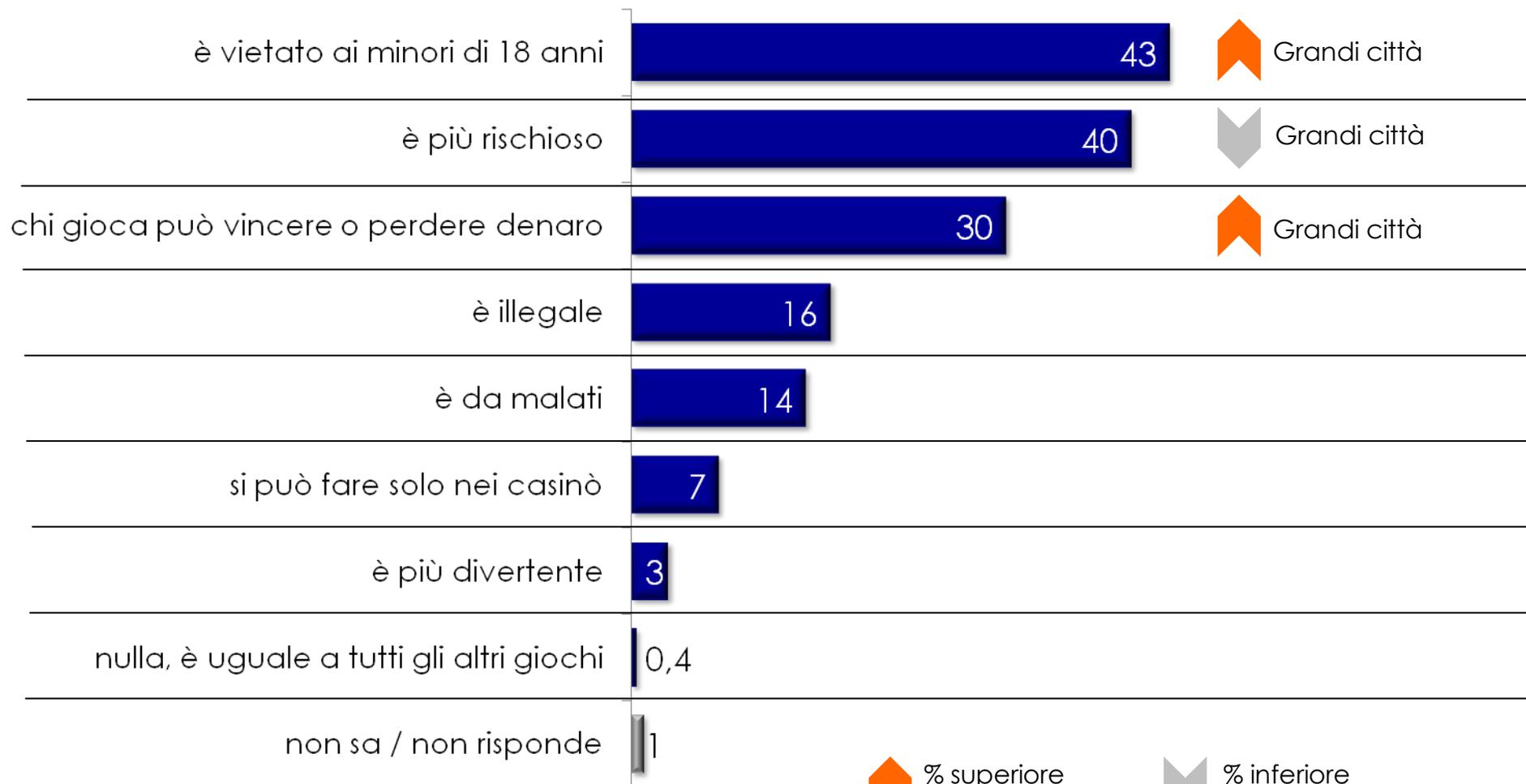
LA CONOSCENZA DEL GIOCO D'AZZARDO



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

Ampia conoscenza dei giochi d'azzardo



Ti elencherò ora alcuni giochi nei quali è possibile vincere o perdere denaro. Quali dei seguenti giochi conosci anche solo per averli sentiti nominare?

		14-15enni	16-17enni
gratta e vinci	97	97	98
giochi telematici con estrazione di numeri	88	84	91
macchinette slot machine	82	79	85
giochi di carte da tavolo con puntate in denaro	81	78	85
bingo	79	77	82
giochi di carte online	79	74	84
macchinette videopoker	79	74	84
scommesse sportive online	79	71	86
scommesse sportive in sale scommesse	72	66	77
roulette e altri giochi da casinò online	69	66	73
altri giochi nei quali è possibile vincere o perdere denaro	1	0,4	1
nessuno di questi	1	0,4	1

Valori % - Somma delle risposte consentite

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?

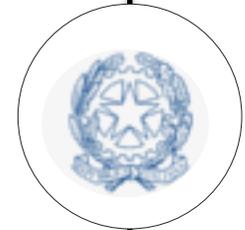
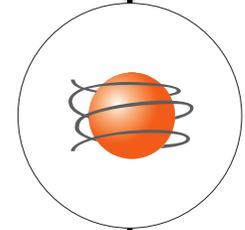
tv	89
pubblicità sui social network	26
su Internet, su siti sportivi	13
su Internet, su Youtube	11
su Internet, su siti di informazione	11
cartelloni pubblicitari	8
su Internet, su siti di musica e film	5
radio	4
su internet, su altri tipi di siti	3
locandine e insegne degli esercizi nei quali si gioca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

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

Valori % - Somma delle risposte consentite



IL GIOCO TRA GLI ADOLESCENTI



La popolarità delle scommesse



E tra i giochi che conosci, quali sono più popolari tra i tuoi coetanei?

		14-15enni		16-17enni	
scommesse sportive online	31	24	▼	38	▲
gratta e vinci	28	28		28	
scommesse sportive in sale scommesse	27	19	▼	35	▲
giochi di carte online	13	12		14	
giochi di carte con puntate in denaro	12	12		12	
macchinette slot machine	9	9		10	
	8	9		7	
macchinette videopoker	6	4		8	
bingo	5	4		5	
roulette e altri giochi da casinò online	2	2		3	
nessuno di questi	13	19	▲	7	▼
non sa / non risponde	1	2		1	
non conosco giochi d'azzardo	1	1		1	

Valori % - Somma delle risposte consentite

7 adolescenti su 10 sanno come giocare



E di quali dei seguenti giochi conosci le regole?

		maschi	femmine
gratta e vinci	51	50	52
giochi telematici con estrazione di numeri	21	24	18
scommesse sportive online	20	29	11
giochi di carte con puntate in denaro	20	28	11
scommesse sportive in sale scommesse	17	25	8
giochi di carte online	16	22	10
bingo	14	16	11
macchinette slot machine	12	15	9
macchinette videopoker	8	12	5
roulette e altri giochi da casinò online	8	11	5
nessuno di questi	28	22	34
non conosco giochi d'azzardo	1	0	1

Valori % - Somma delle risposte consentite

Il fascino del gratta e vinci

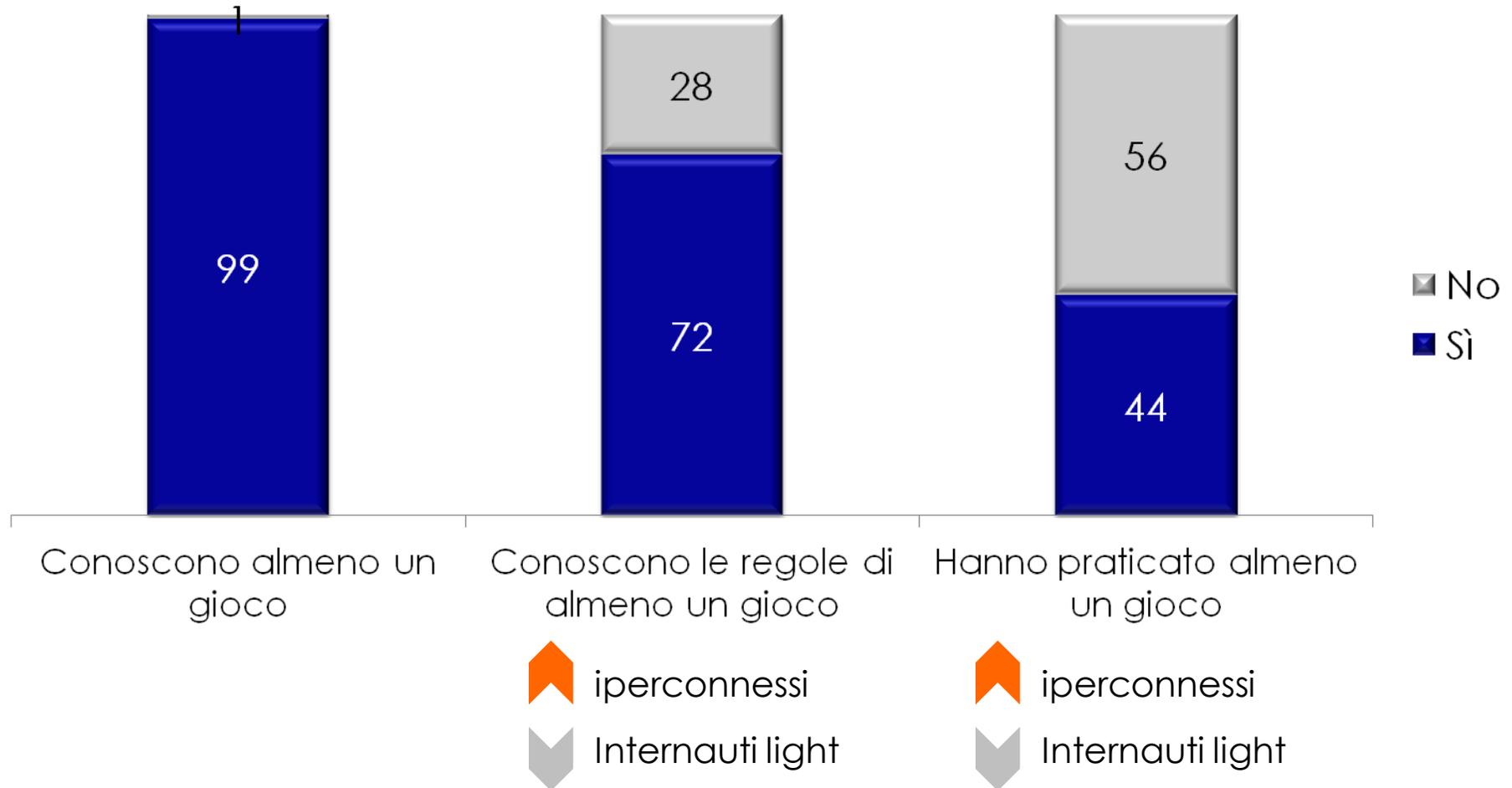


E a quali dei seguenti giochi ti è capitato di giocare personalmente?

		maschi	femmine	14-15enni	16-17enni
gratta e vinci	27	21	32	25	29
giochi di carte con puntate in denaro	7	11	2	7	7
scommesse sportive online	7	11	2	5	8
scommesse sportive in sale scommesse	7	12	1	4	10
giochi di carte online	4	6	3	3	6
giochi telematici con estrazione di numeri	3	3	4	3	4
bingo	3	3	4	4	2
macchinette slot machine	2	2	1	1	2
roulette e altri giochi da casinò online	1	2	1	1	1
macchinette videopoker	1	1	0	0	1
nessuno di questi	56	53	59	62	50

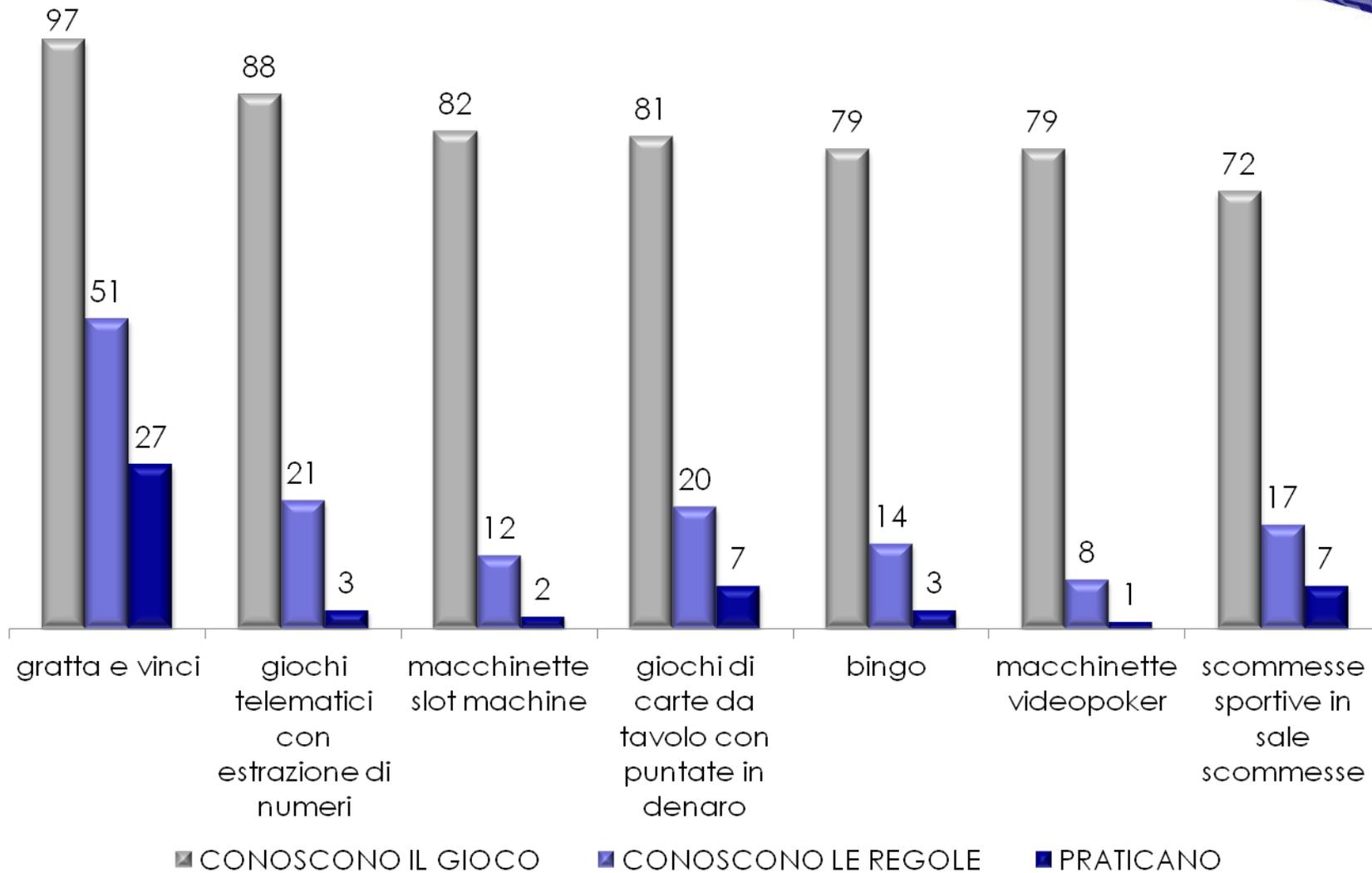
Valori % - Somma delle risposte consentite

La diffusione del gioco d'azzardo tra gli adolescenti italiani



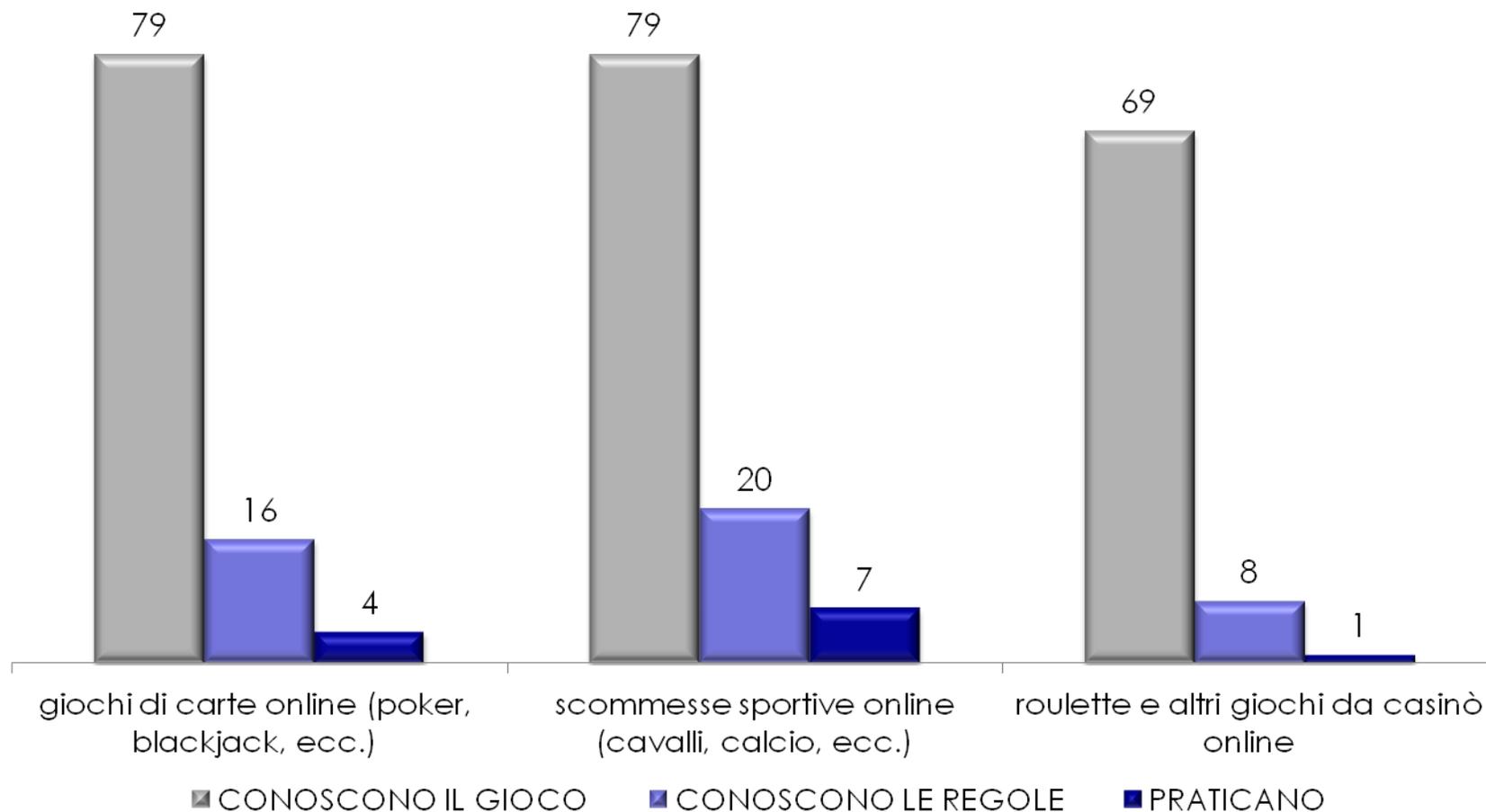
Valori %

Conoscenza e diffusione dei giochi off-line



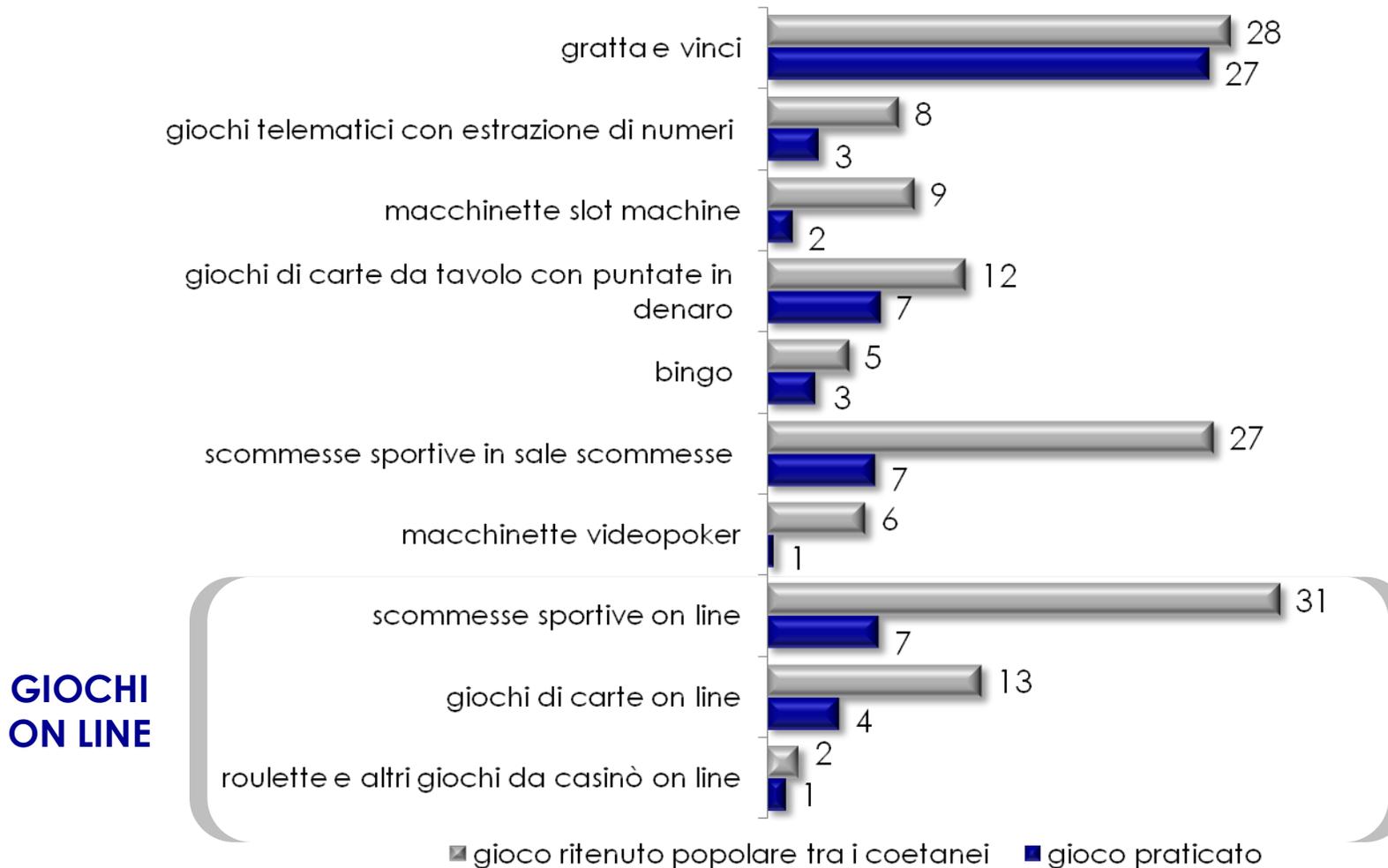
Valori %

Conoscenza e diffusione dei giochi on-line



Valori %

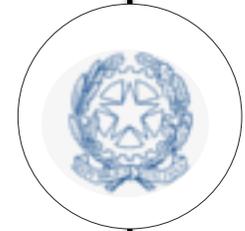
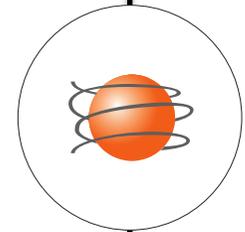
Le scommesse: una pratica attribuita ai coetanei, ma poco confessata



Valori % - Somma delle risposte consentite



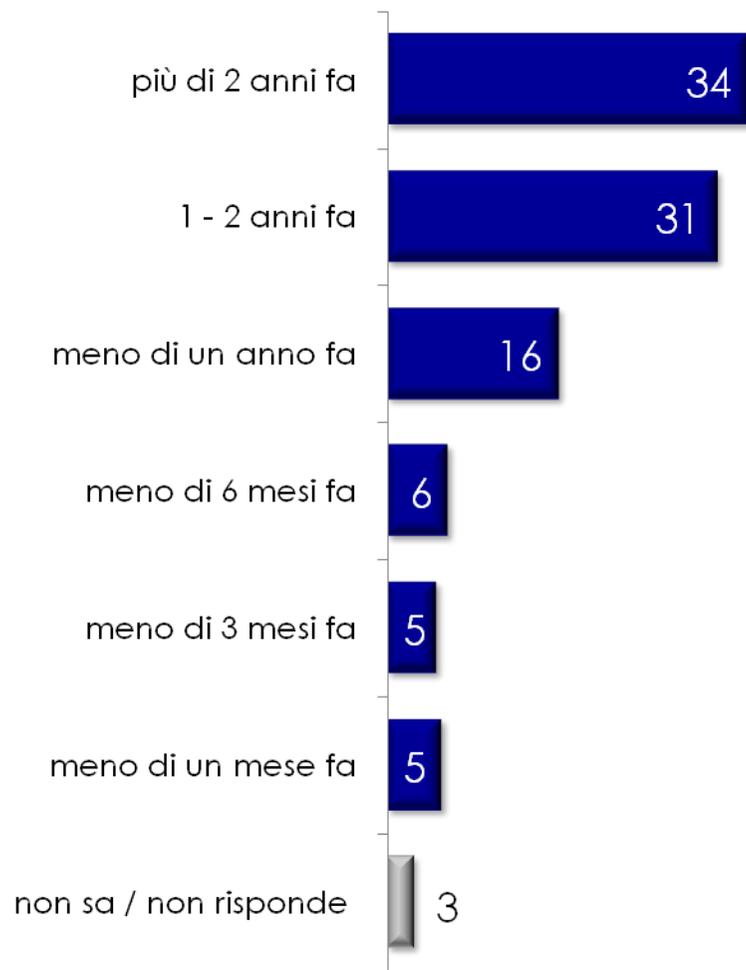
*LA PRIMA VOLTA NON SI
SCORDA MAI*



Un ricordo sfumato delle emozioni



Ti ricordi quanto tempo fa hai giocato la prima volta a uno di quei giochi?



Valori %

...e ti ricordi come è andata?

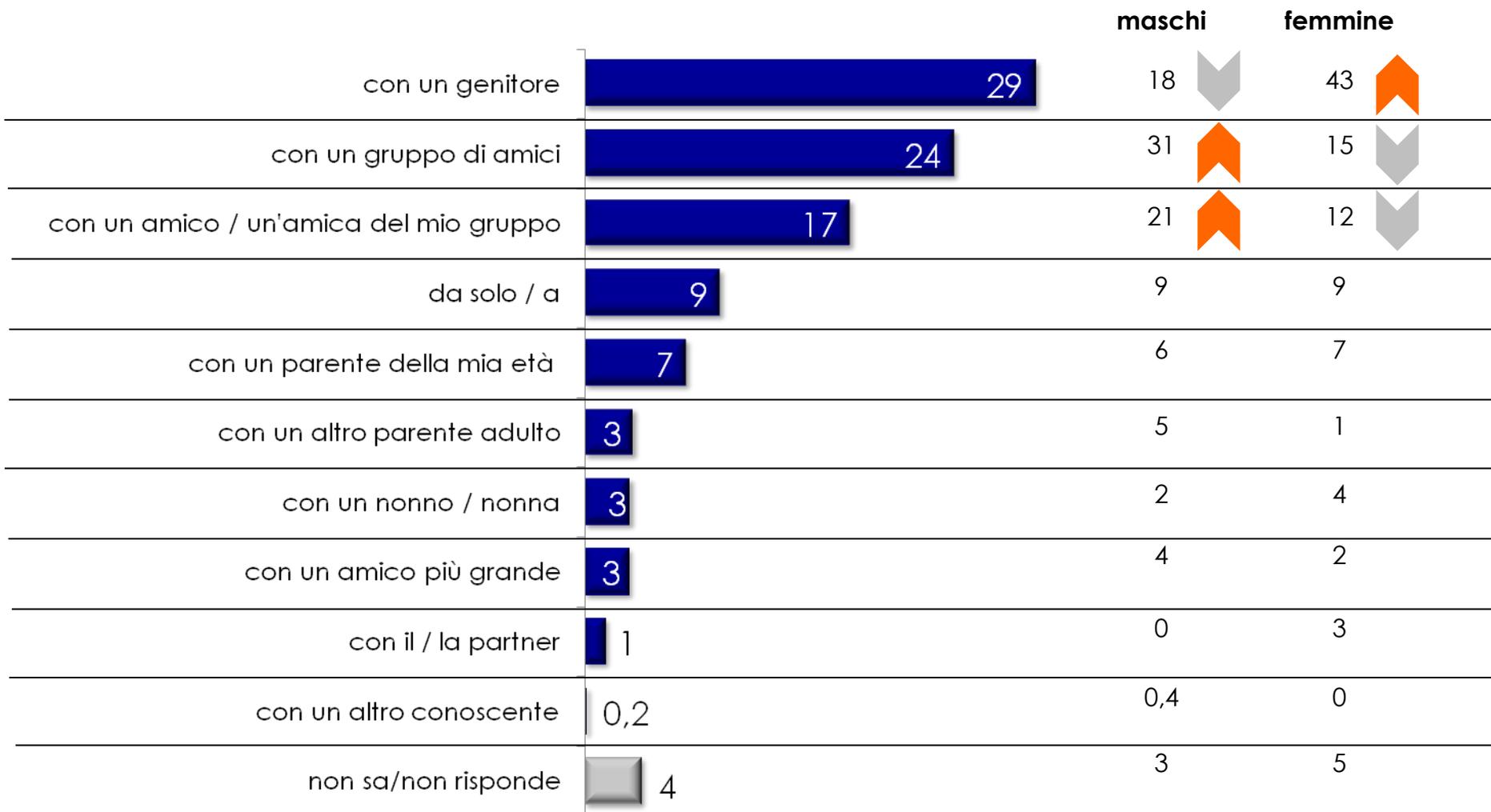


Rispondono quanti hanno giocato almeno una volta

La prima volta con gli amici



Ti ricordi con chi ti è capitato di giocare la prima volta?



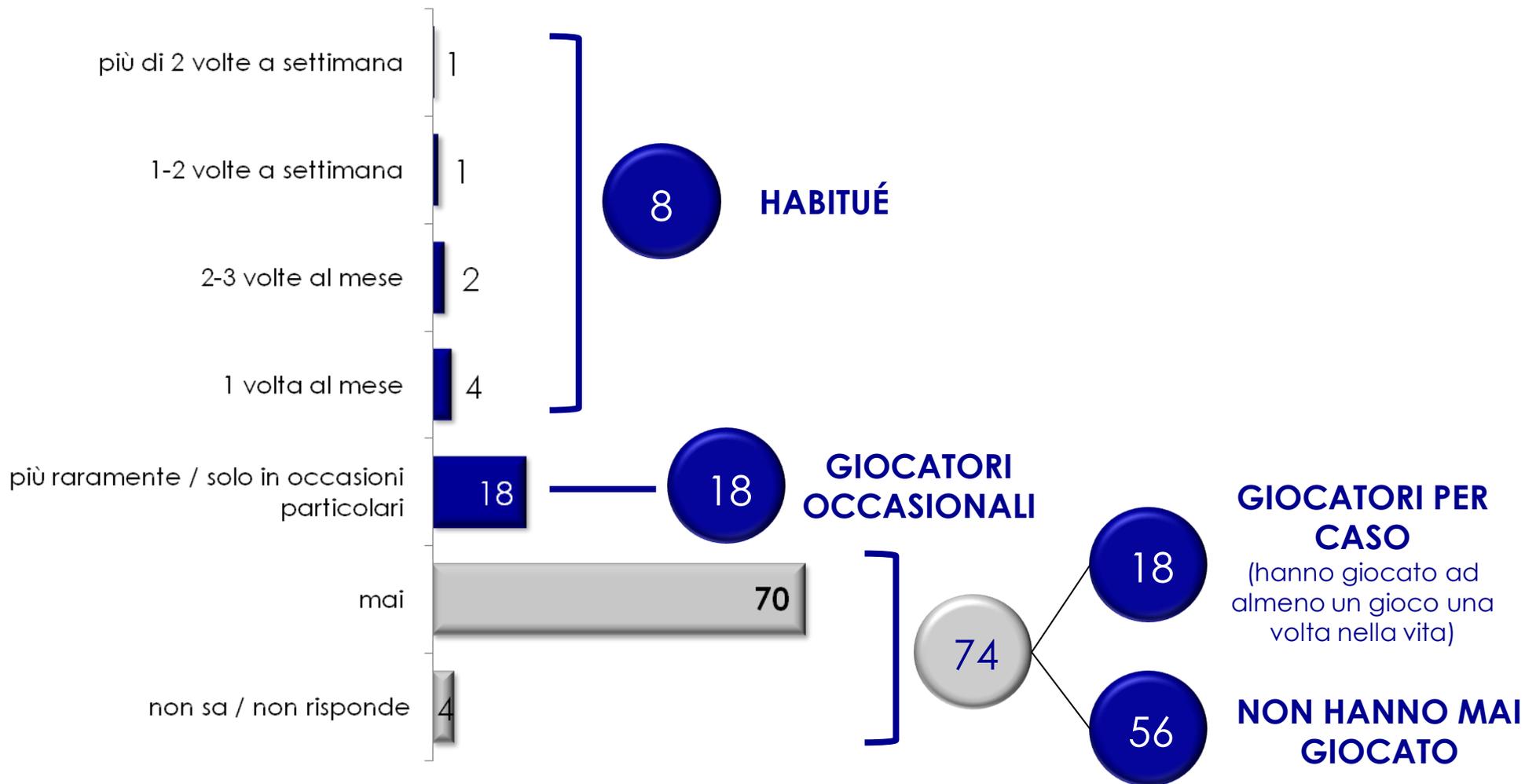
Valori %

Rispondono quanti hanno giocato almeno una volta

La frequenza di gioco



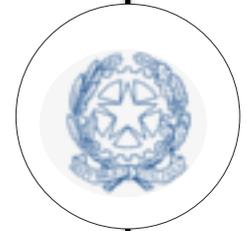
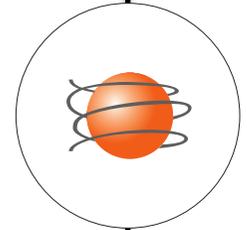
E in un mese tipo, con quale frequenza ti capita di fare giochi in cui è possibile vincere o perdere denaro?



Valori %



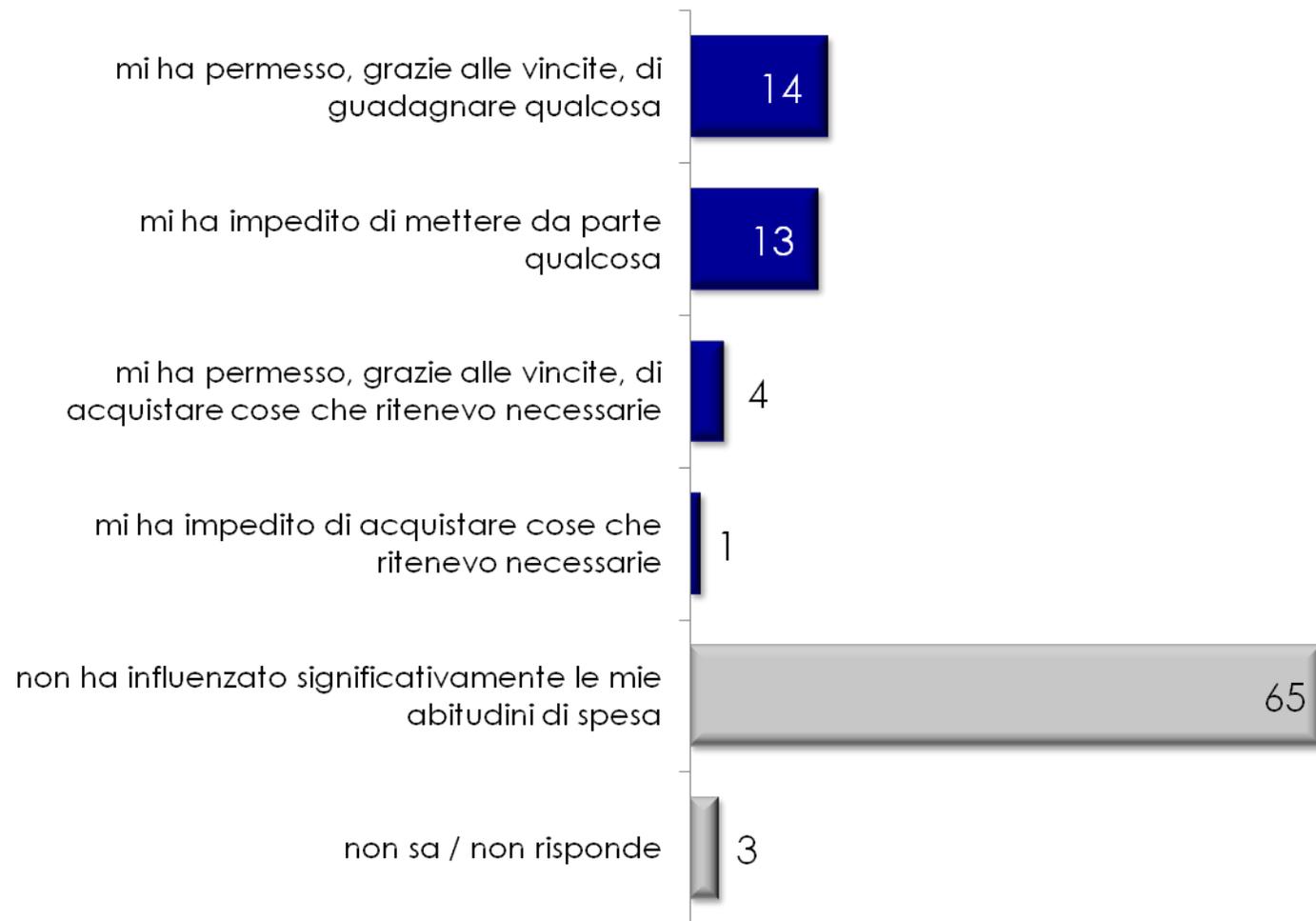
ABITUDINI DI GIOCO



Le somme giocate dagli abituè



Quale delle seguenti affermazioni descrive meglio l'entità della somma che hai usato per giocare?



Valori %

Rispondono quanti giocano almeno una volta al mese

Rari i sintomi di dipendenza



Nell'ultimo periodo hai l'impressione di giocare più spesso o più raramente di prima?



Sempre nell'ultimo periodo, la somma complessiva che spendi per giocare è aumentata o diminuita?



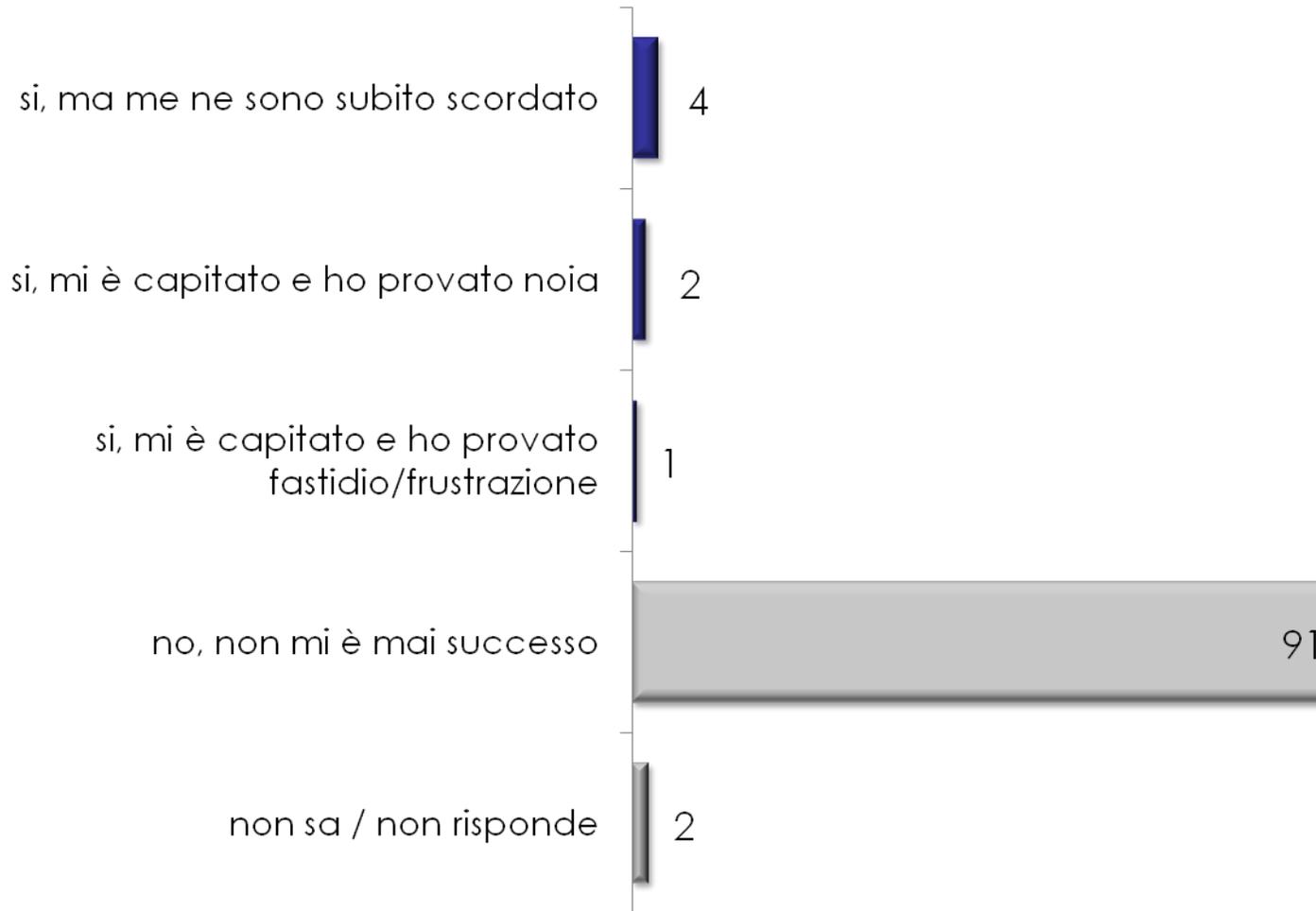
Valori %

Rispondono quanti giocano almeno una volta al mese o occasionalmente

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?



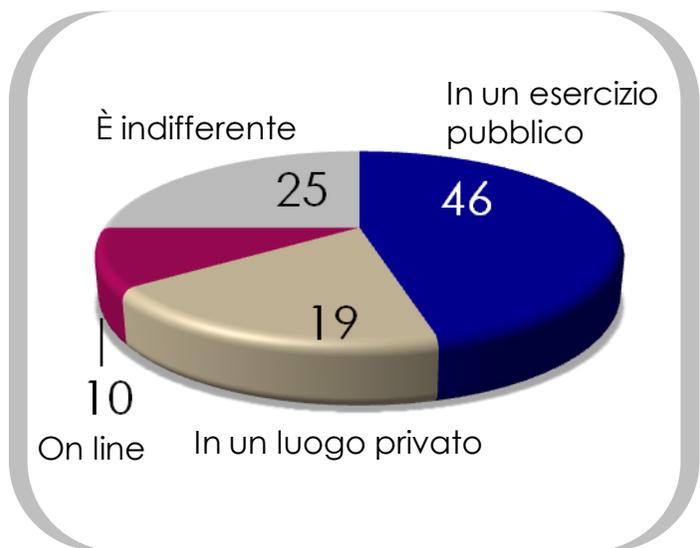
Valori %

Rispondono quanti giocano almeno una volta al mese o occasionalmente

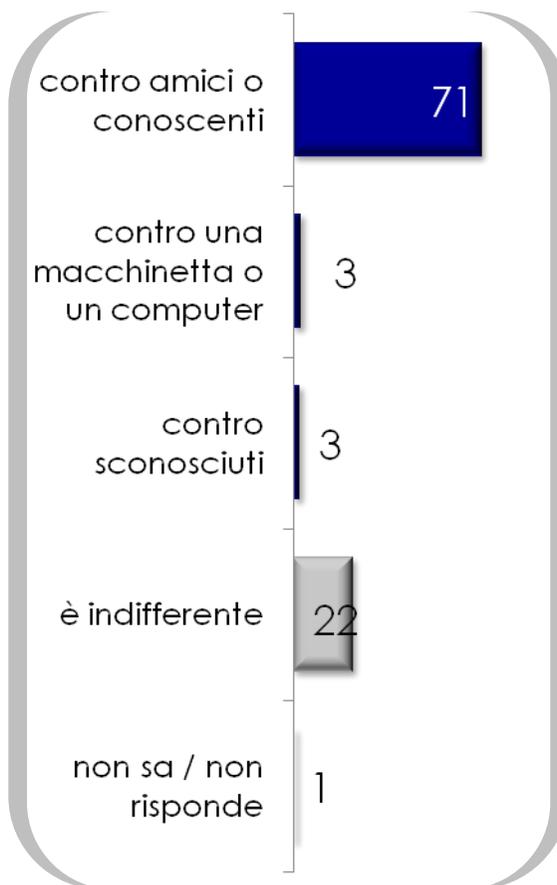
Il valore di aggregazione del gioco



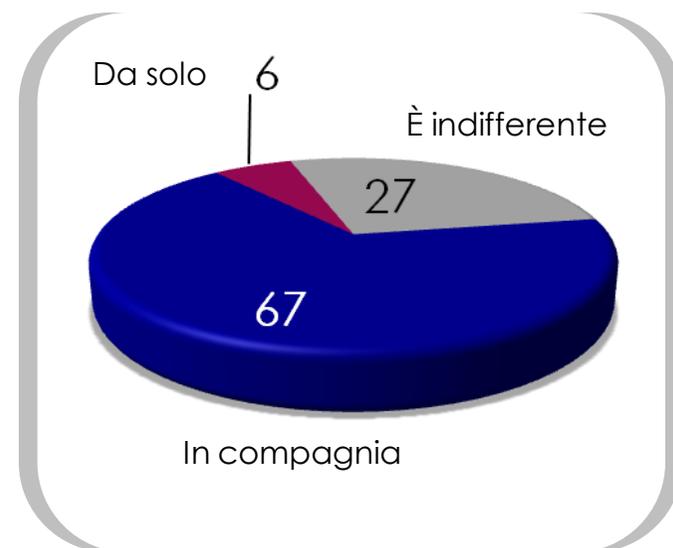
Quando si tratta di vincere o perdere qualche soldo, in che contesto preferisci giocare?



E preferisci giocare...



E con chi preferisci giocare?

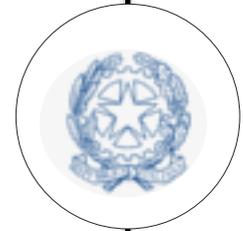
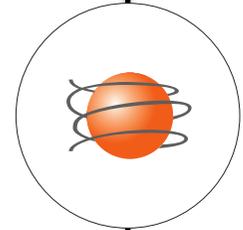


Valori %

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?



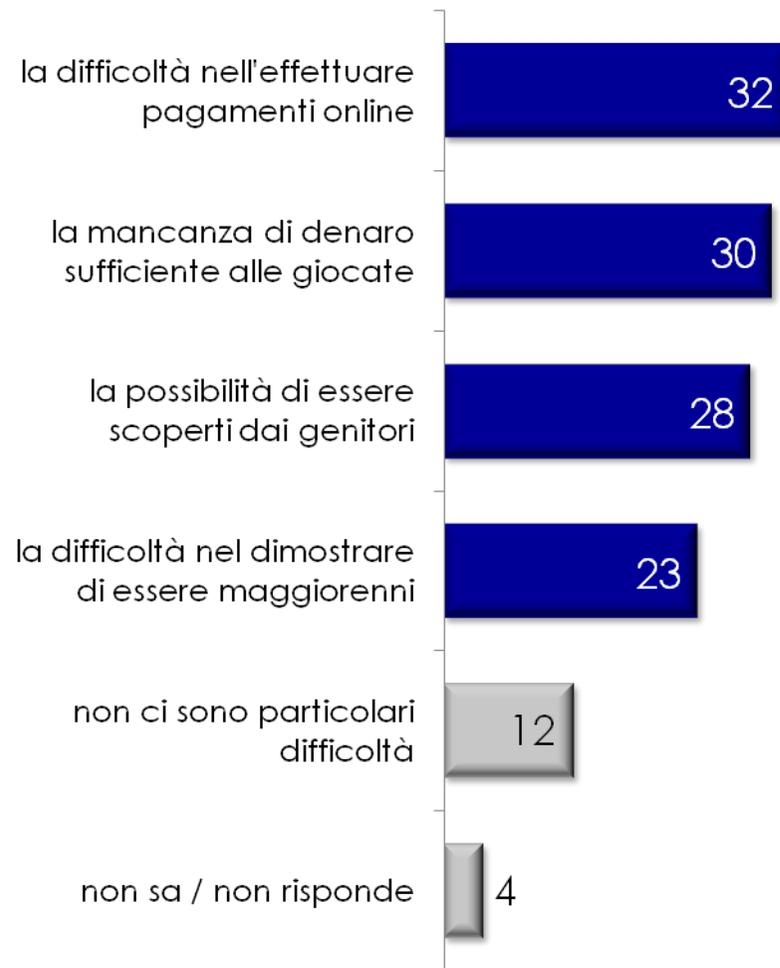
Valori % - Somma delle risposte consentite

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?**



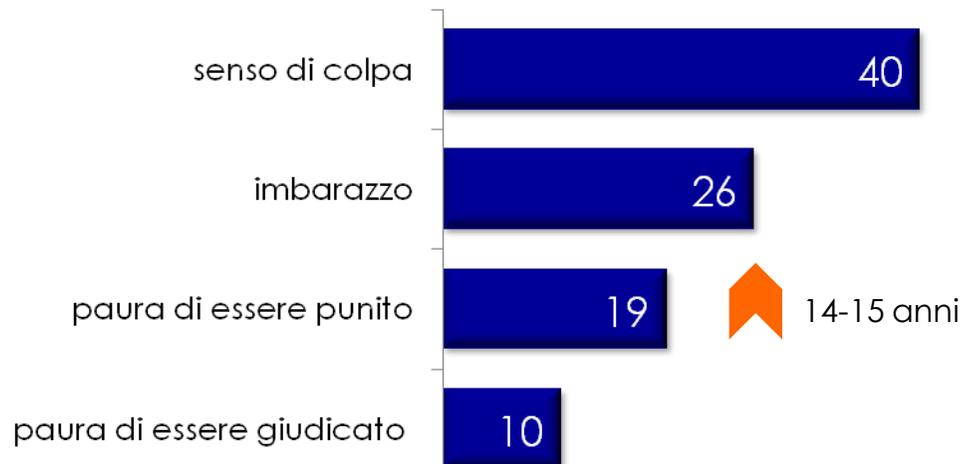
Valori % - Somma delle risposte consentite

La consapevolezza del divieto

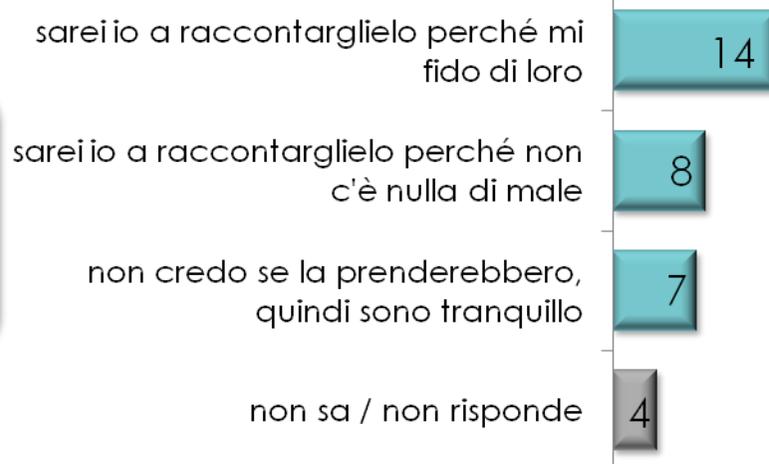


Proviamo a fare un lavoro di fantasia. Anche nel caso in cui tu non abbia mai giocato, cosa pensi che potresti provare se i tuoi genitori ti scoprissero mentre giochi una somma di denaro?

LA PERCEZIONE
DI
TRASGRESSIONE
69%



LA PERCEZIONE
DI NORMALITÀ
27%



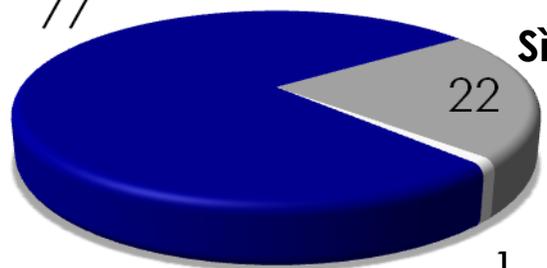
Valori % - Somma delle risposte consentite

La conoscenza di giocatori



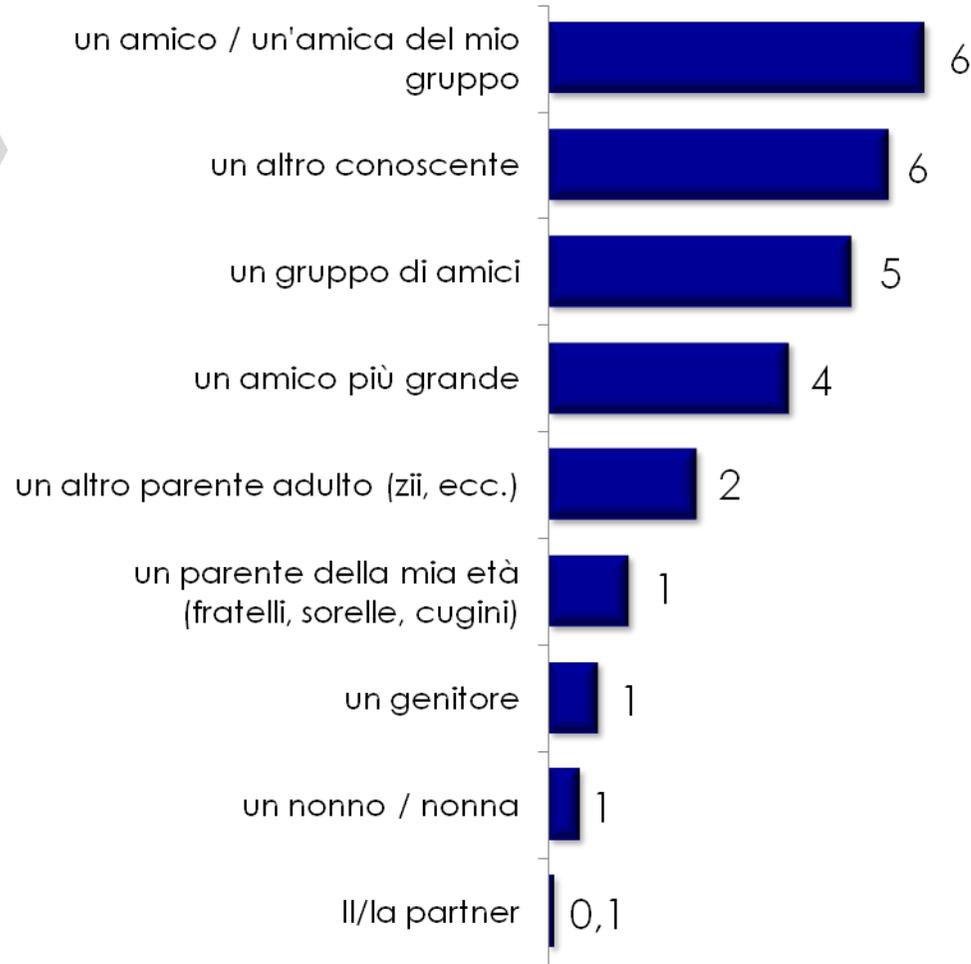
C'è qualcuno tra i tuoi amici, familiari o anche solo conoscenti, che ha l'abitudine giocare somme rilevanti di denaro?

No, nessuno
77



Non sa/
non risponde
1

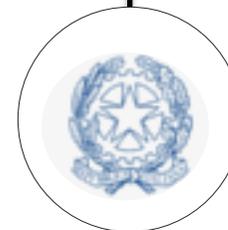
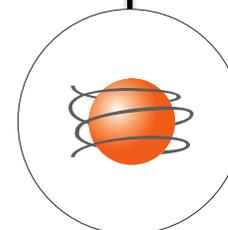
Sì



Valori % - Somma delle risposte consentite



LE OPINIONI SUL GIOCO E SUI GIOCATORI



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?

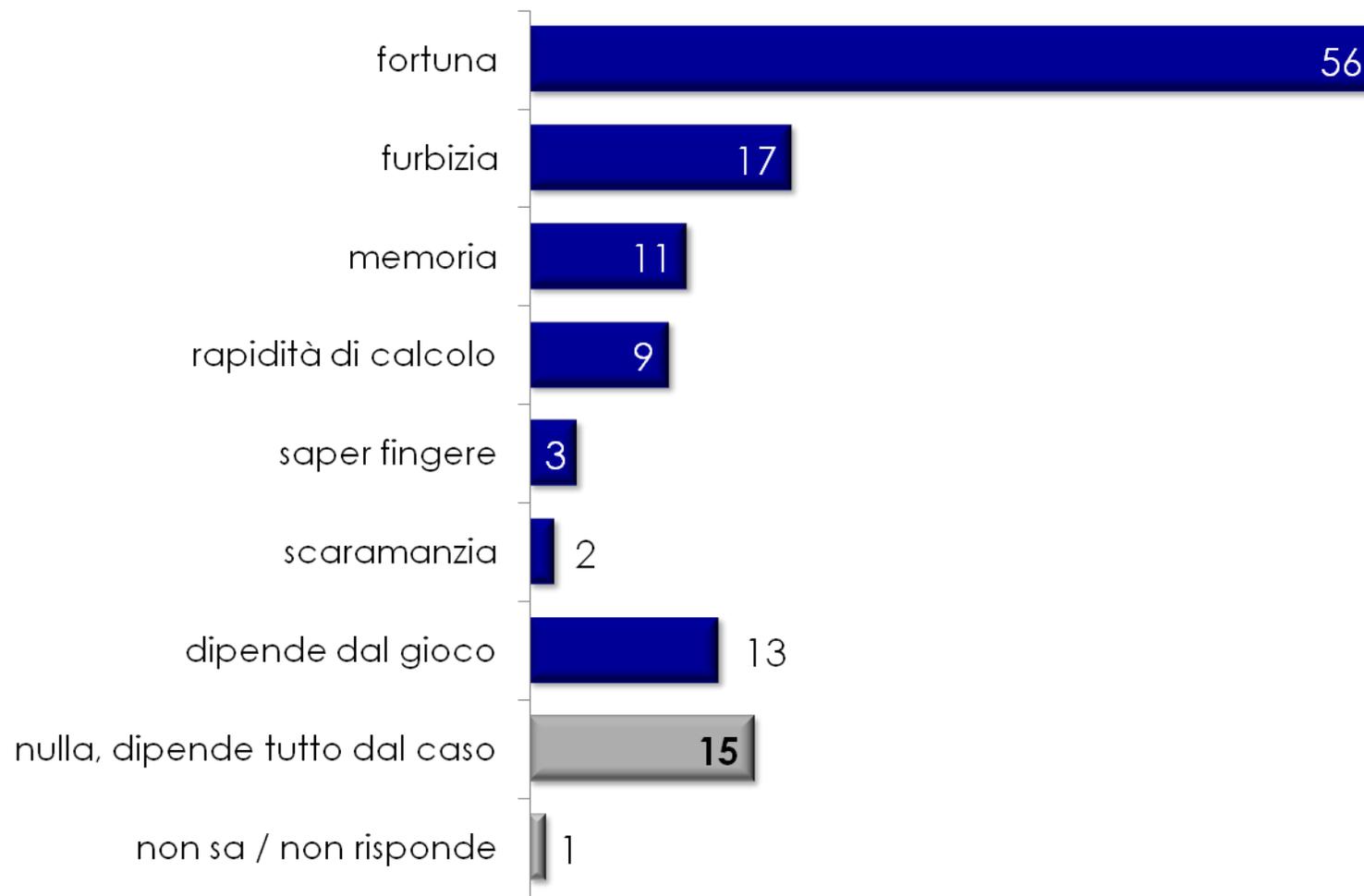
		14-15enni	16-17enni
avere soldi a disposizione	34	26	43
sentirsi più grande	22	27	18
stare con gli amici	15	15	15
emozionarsi e divertirsi	13	12	14
essere più trasgressivo/a	10	12	9
scacciare la noia	9	8	10
fare esperienze nuove	7	9	6
avere il controllo della situazione	5	6	5
sembrare più interessante	5	6	4
distrarsi dai problemi quotidiani	5	4	6
rilassarsi	3	3	3
scacciare la tristezza	1	1	2
non c'è nulla di interessante nel gioco	16	16	15
non sa /non risponde	2	1	2

Valori % - Somma delle risposte consentite

Il gioco è una questione di fortuna



Secondo te qual è la cosa più importante che serve per vincere al gioco? E poi? E poi?

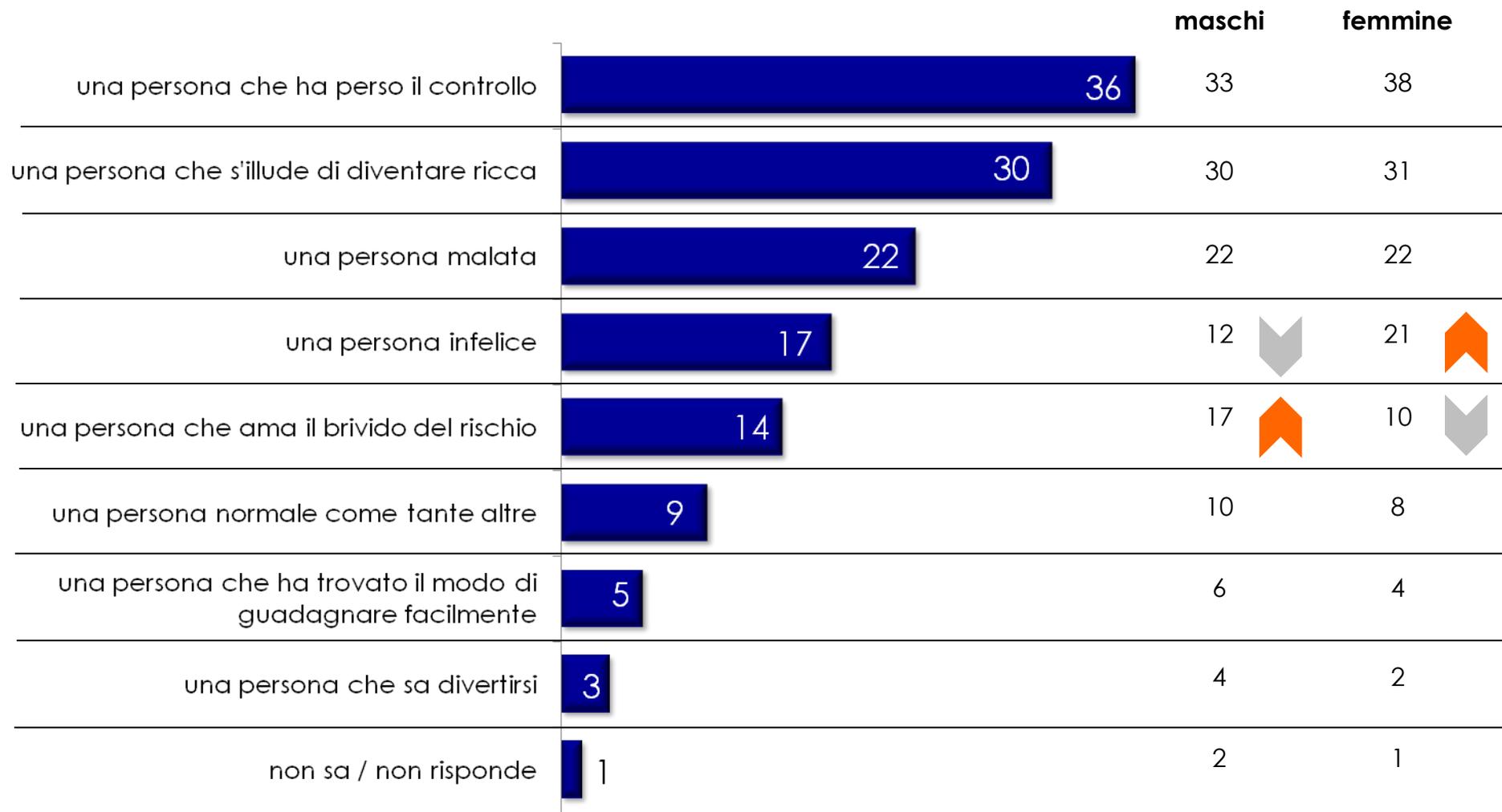


Valori % - Somma delle risposte consentite

Il profilo negativo del giocatore



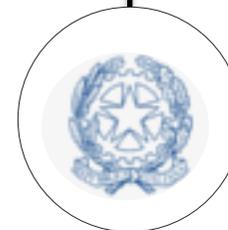
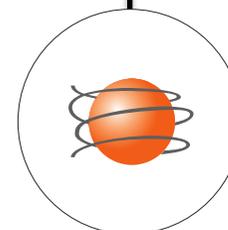
Quale delle seguenti descrizioni, secondo te, è più adatta a descrivere un giocatore d'azzardo? E poi?



Valori % - Somma delle risposte consentite



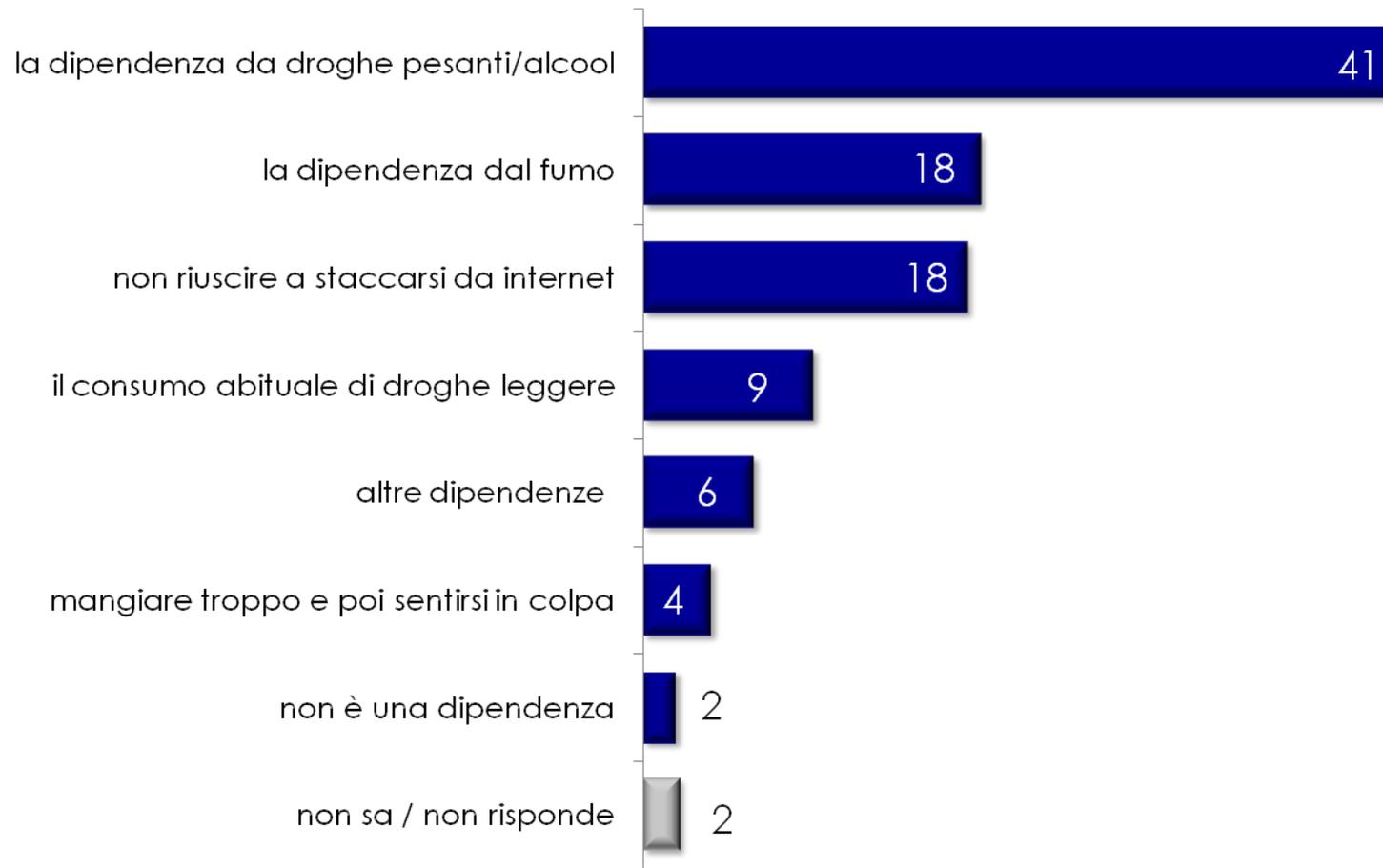
GLI SPAZI DI RIFLESSIONE SUL GIOCO



Consapevolezza del rischio di grave dipendenza dal gioco d'azzardo



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

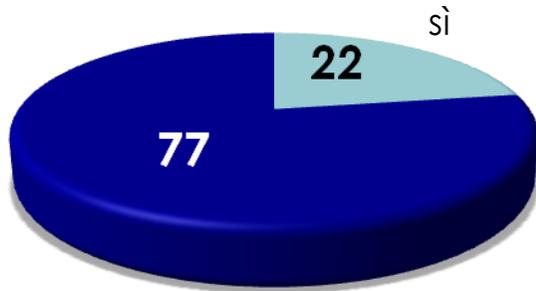


Valori %

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

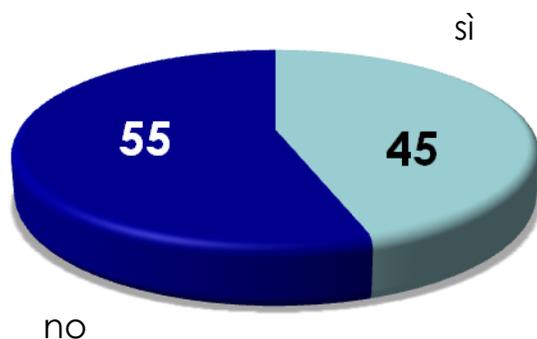
3

Valori %

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

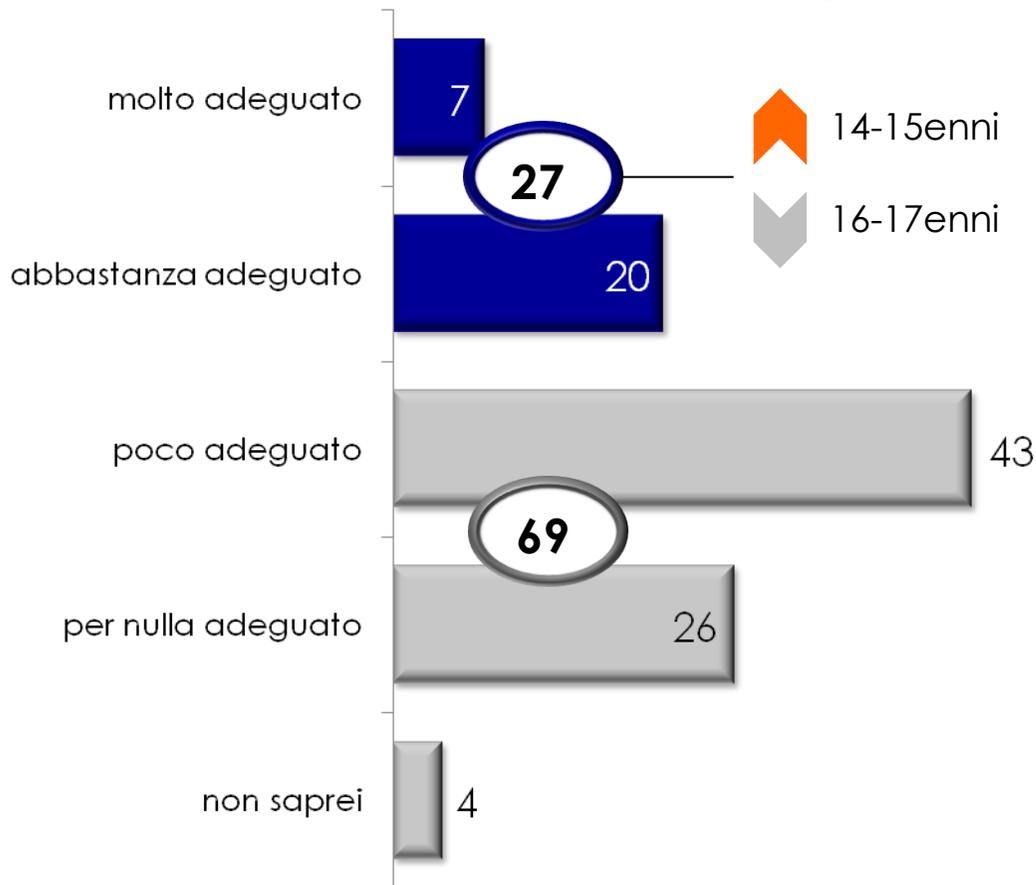


All'interno della tua famiglia è mai capitato di parlare del gioco d'azzardo e dei rischi legati a questa attività?



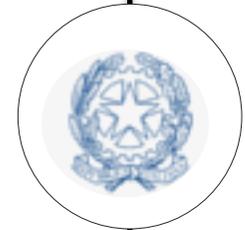
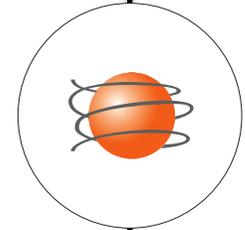
Valori %

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?





IDENTIKIT DEI DIVERSI TIPI DI GIOCATORI





I giocatori occasionali



Maschi, età media più elevata, vivono in famiglie con un tenore di vita più basso rispetto alla media

Hanno più facilmente "a portata di mano" luoghi di gioco vicini ai luoghi che frequentano

Il web e la presenza di familiari che giocano sono stati canali di conoscenza di particolare importanza

Ne parlano di più in famiglia e pensano che i genitori non abbiano nulla in contrario perché non c'è nulla di male

Giocano di più a:

- Gratta e vinci
- Giochi di carte da tavolo
- Scommesse sportive
- Giochi con estrazione di numeri

Giocano di più per stare con gli amici, attribuendo al gioco un valore di aggregazione

I giocatori per caso e i non giocatori



GIOCATORI PER CASO

Hanno giocato ad almeno un gioco nella vita

18%

Femmine.

Ritengono che il gioco d'azzardo si distingua dagli altri perché più rischioso.

Pensano che chi gioca lo faccia per avere soldi e sentirsi più grande.

Giocano di più a:

- Gratta e vinci
- Giochi di carte
- Bingo

NON GIOCATORI

Non hanno mai giocato

56%

Sono più piccoli.

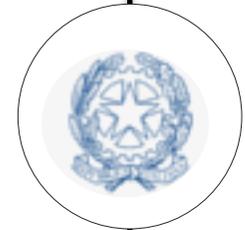
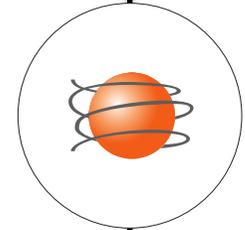
Conoscono meno i giochi on line.

Sono meno convinti che il gioco generi emozioni o aiuti a stare con gli amici.

Proverebbero imbarazzo e senso di colpa se i genitori li scoprissero a giocare.

Meno diffusa la presenza di luoghi di gioco vicini ai luoghi che frequentano.

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.