

**Ipsos Public Affairs**  
The Social Research and Corporate Reputation Specialists



**SAPIENZA**  
UNIVERSITÀ DI ROMA

# Il gioco problematico

I giocatori e l'evoluzione nel contesto italiano  
*Rapporto di ricerca 2012*

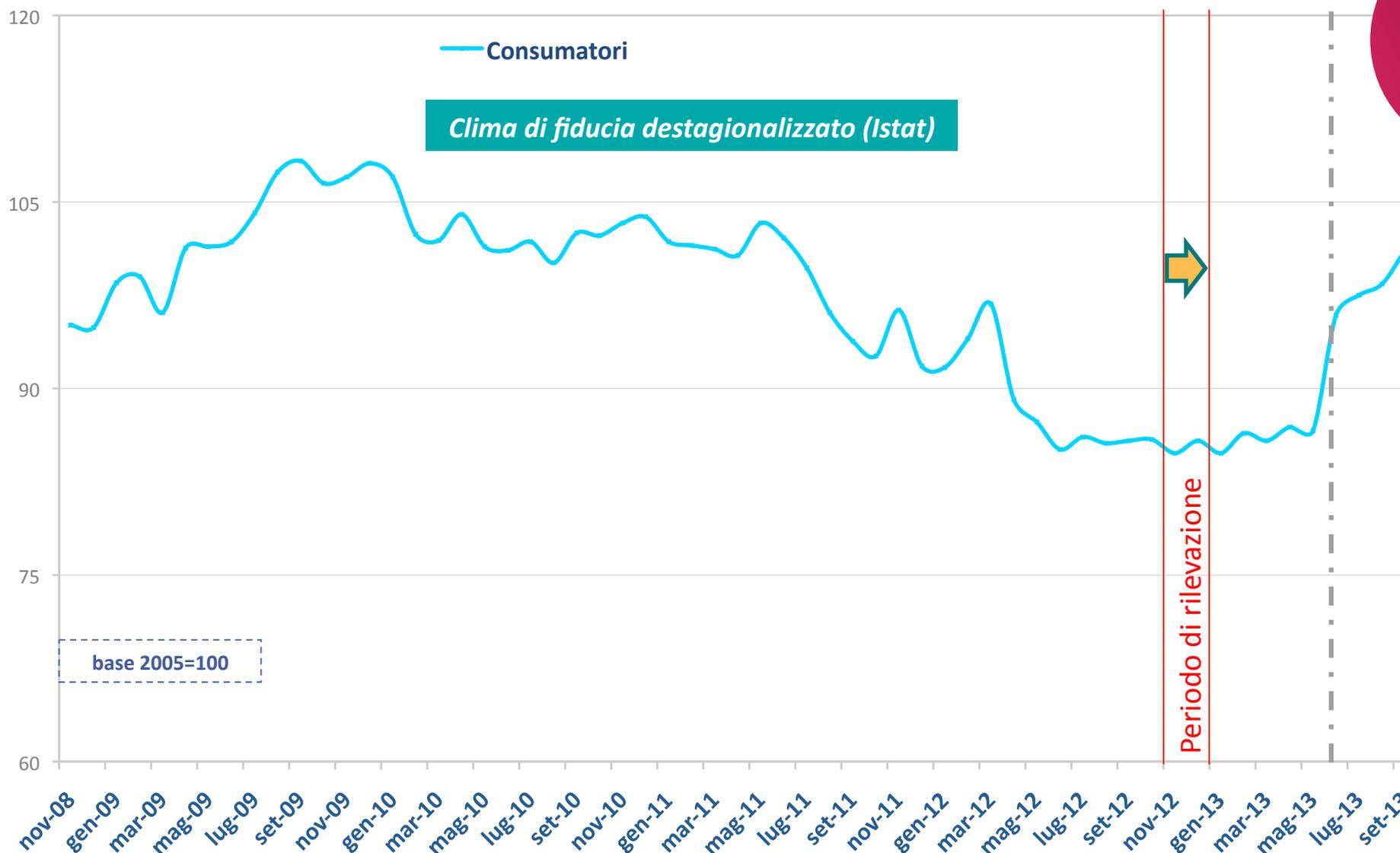
**Nando Pagnoncelli**  
**Istituto di ricerca Ipsos**  
**Presidente e Amministratore delegato**



20 Novembre 2013

- **L'attuale scenario socio-economico**
- **Chi sono i giocatori problematici?**
  - *caratterizzazioni socio-demografiche*
  - *sentiment*
- **La comunicazione del gioco problematico**
- **Considerazioni Conclusive**

# **L'attuale scenario socio-economico**



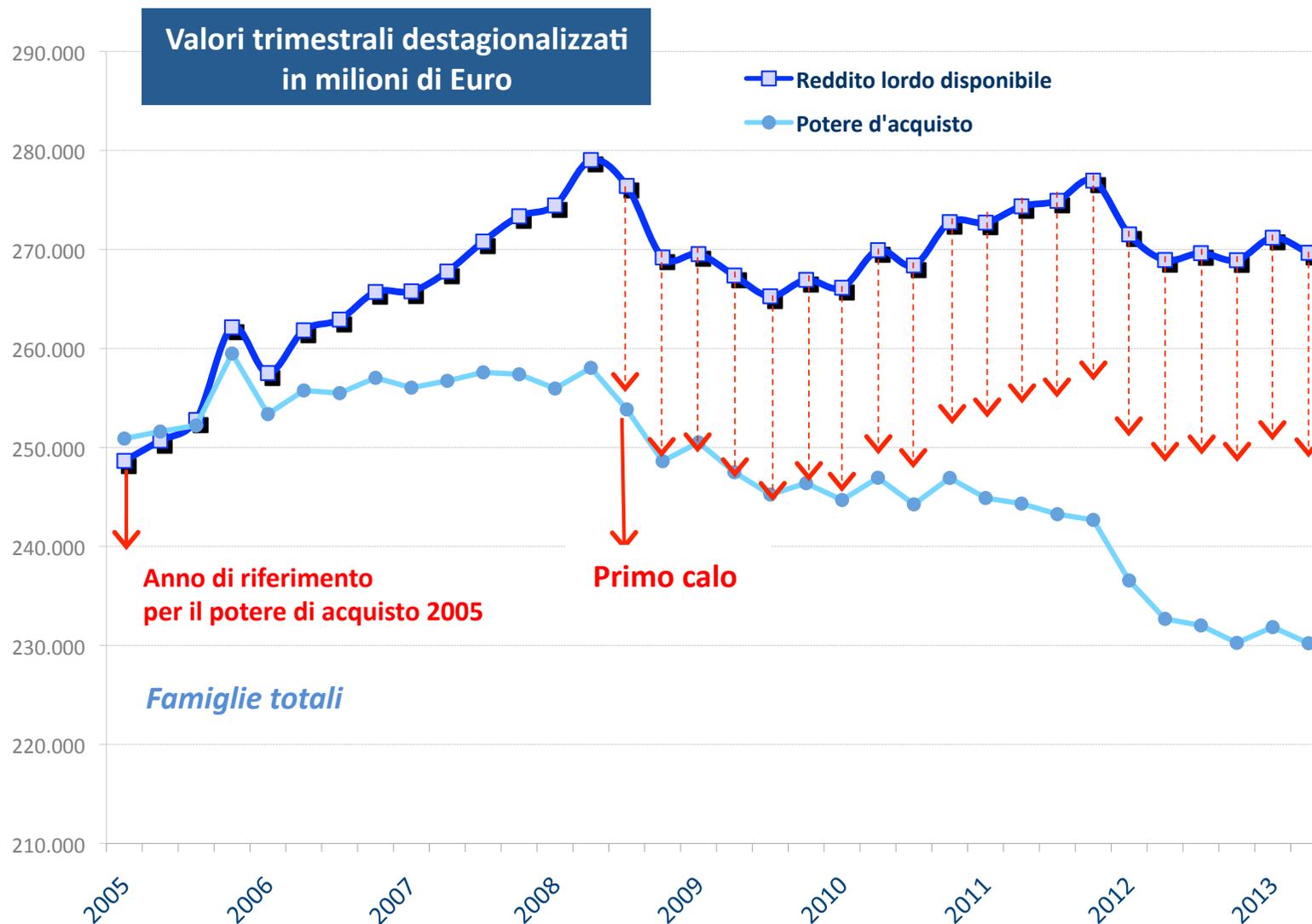
**Nota metodologica:** il sensibile aumento verificatosi a giugno 2013 è dovuto alle innovazioni che sono state introdotte a partire da questa rilevazione e che hanno riguardato:

- la struttura del campione (per una migliore rappresentatività dell'universo);
- le tecniche di rilevazione (per minimizzare la mancata risposta degli intervistati).

<b>TOTALE IMPRESE</b>	<b>Saldo 2012</b> iscrizioni - cessazioni	<b>Tasso di crescita*</b> 2012 vs 2011
Nord Ovest	3.972	0,25%
Nord Est	<b>-4.918</b>	<b>-0,41%</b>
Centro	10.503	0,81%
Sud + Isole	9.354	0,47%
<i>di cui artigiane</i>		
Nord Ovest	-6.058	-1,33%
Nord Est	-5.454	-1,60%
Centro	-3.409	-1,16%
Sud + Isole	-5.398	-1,46%

\* Il tasso di crescita è dato dal rapporto tra il saldo tra iscrizioni e cessazioni rilevate nell'anno e lo stock delle imprese registrate ad inizio anno. A partire dal 2005, le Camere di commercio possono procedere alla cancellazione d'ufficio dal Registro delle imprese di aziende non più operative. Per tenere conto di tali attività amministrative, il flusso delle cancellazioni viene considerato al netto di quelle d'ufficio.

# Il potere d'acquisto delle famiglie evidenzia una nuova caduta nel secondo trimestre 2013

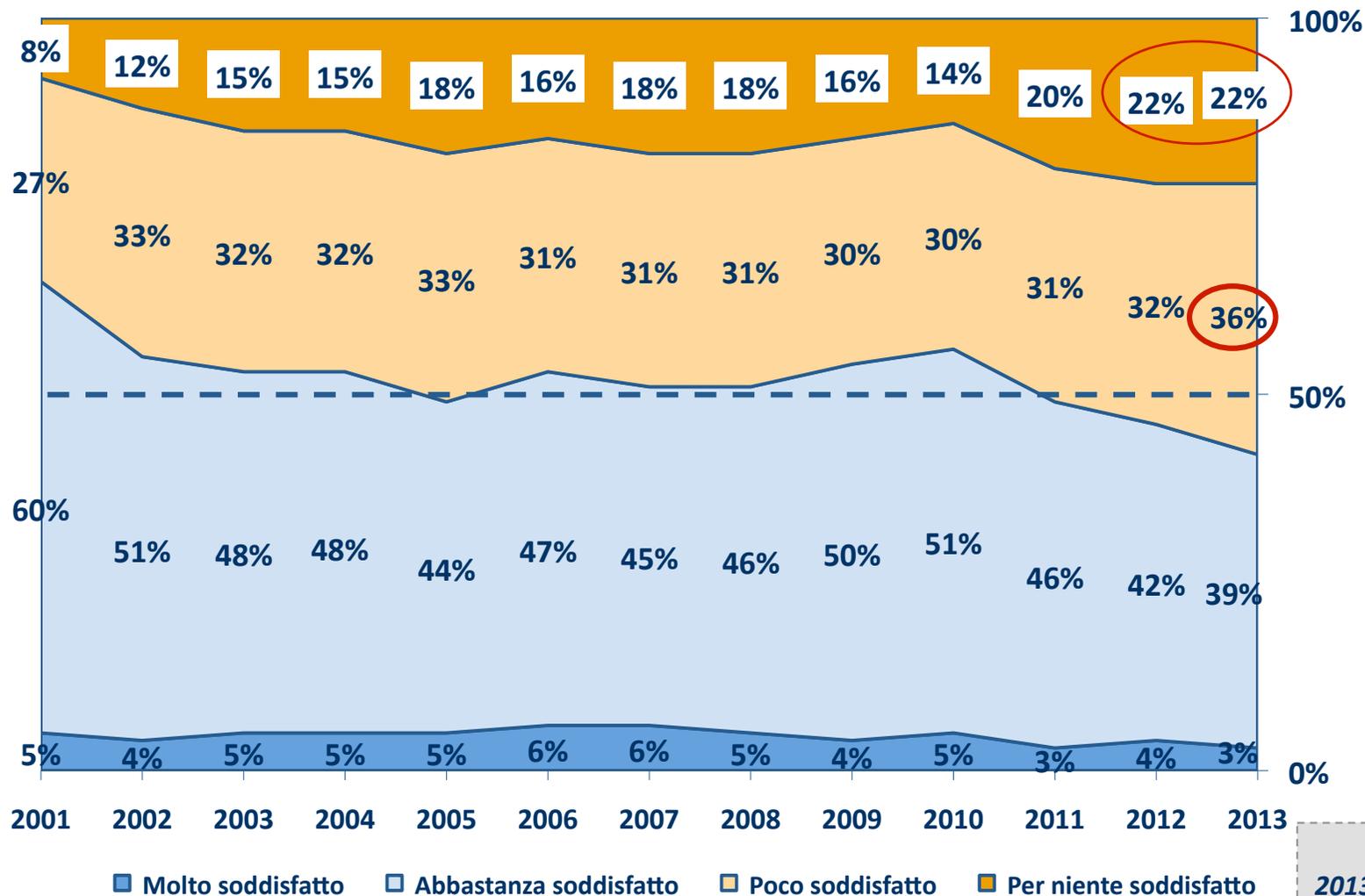


\* Il potere di acquisto è il reddito lordo disponibile delle famiglie in termini reali, ottenuto utilizzando il deflatore della spesa per consumi finali (valori concatenati con anno di riferimento 2005)

FONTE: Istat

# Riguardo la propria situazione economica continua a dominare l'insoddisfazione

Lei quanto è soddisfatto della Sua attuale situazione economica?



Soddisfatti (Molto+Abbastanza)	
<b>2013:</b>	<b>42%</b>
<b>2012:</b>	<b>46%</b>
<b>2011:</b>	<b>49%</b>
<b>2010:</b>	<b>56%</b>
<b>2009:</b>	<b>54%</b>
<b>2008:</b>	<b>51%</b>
<b>2007:</b>	<b>51%</b>
<b>2006:</b>	<b>53%</b>
<b>2005:</b>	<b>49%</b>
<b>2004:</b>	<b>53%</b>
<b>2003:</b>	<b>53%</b>
<b>2002:</b>	<b>55%</b>
<b>2001:</b>	<b>65%</b>

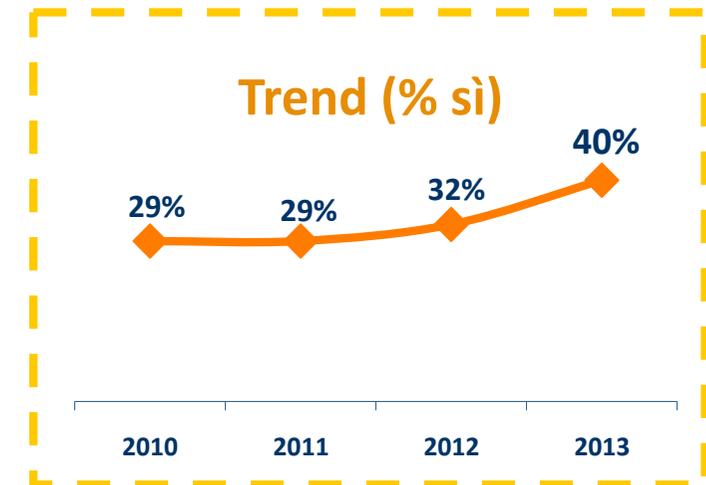
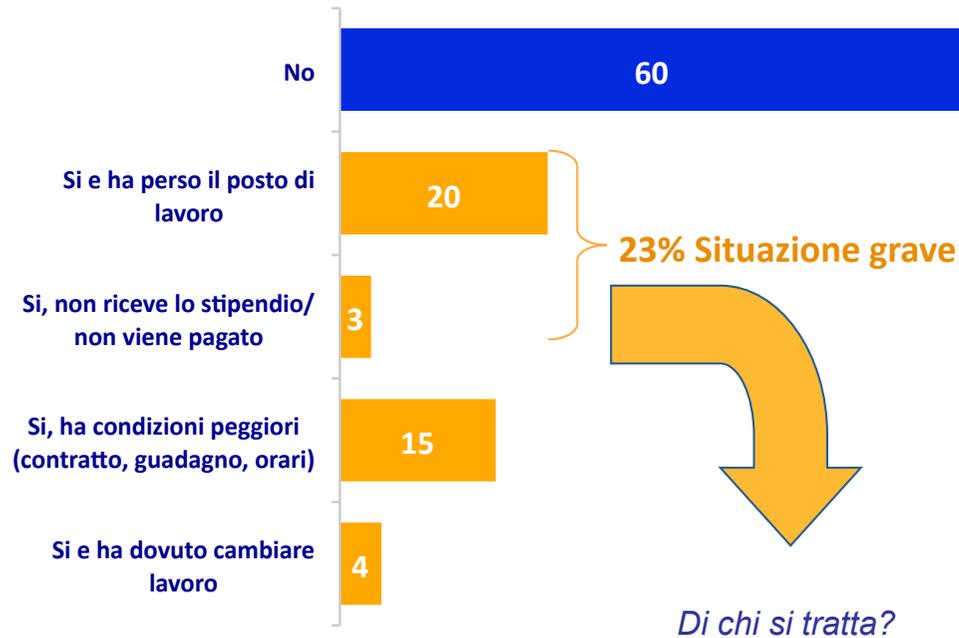
NORD EST	
<b>2013 Soddisfatti</b>	<b>67%</b>
<b>2012 Soddisfatti</b>	<b>67%</b>
<b>2010 Soddisfatti</b>	<b>52%</b>

FONTE: Indagine ACRI (ottobre 2013)

BASE: campione popolazione italiana 18+

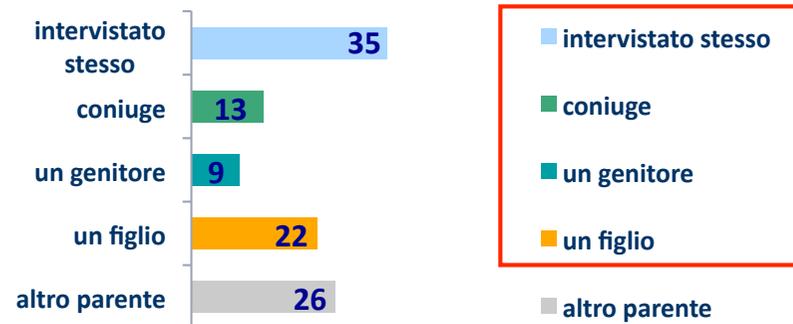


Lei o qualcuno del suo nucleo familiare è stato colpito direttamente dalla crisi negli ultimi 12 mesi riguardo il lavoro? (se sì) Di chi si tratta?



Base: Totale intervistati

Risposta multipla



**FAMIGLIE COLPITE DIRETTAMENTE: 30%**  
 (2012: 26%)  
 (2011: 23%)

FONTE: Indagine ACRI (ottobre 2013)

Base: Colpiti dalla crisi

BASE: campione popolazione italiana 18+

I consumi delle famiglie cambiano nel tempo per diverse ragioni. Rispetto a 2,3 anni fa, lei direbbe che la sua famiglia ha aumentato o Diminuito il consumo di...?

\* Base esigua (<70)

Saldo tra incremento e riduzione 2013	TOTALE	Il tenore di vita e' migliorato *	relativamente facile mantenere il tenore di vita	relativamente difficile mantenere il tenore di vita	Il tenore di vita e' peggiorato
ristoranti, pizzerie e bar	Molto diminuito	Molto diminuito	Molto diminuito	Molto diminuito	Molto diminuito
viaggi e vacanze	Molto diminuito	Costante ☀	Molto diminuito	Molto diminuito	Molto diminuito
cinema, teatro, concerti	Molto diminuito	Molto diminuito ⚡	Molto diminuito	Molto diminuito	Molto diminuito
vestiario, abbigliamento e accessori	Molto diminuito	Molto aumentato	Molto diminuito	Molto diminuito	Molto diminuito
cura della persona, capelli, bellezza	Molto diminuito	Diminuito ⚡	Diminuito ☀	Molto diminuito	Molto diminuito
libri, giornali, riviste	Molto diminuito	Molto diminuito ⚡	Diminuito	Molto diminuito	Molto diminuito
spese legate all'auto, alla moto ed agli spostamenti	Molto diminuito	Molto aumentato	Aumentato ☀	Molto diminuito	Molto diminuito
elettronica e elettrodomestici	Molto diminuito	Molto aumentato	Costante	Molto diminuito	Molto diminuito
lotterie, giochi con denaro	Molto diminuito	Molto diminuito	Molto diminuito	Molto diminuito	Molto diminuito
telefono e telefonia	Molto diminuito ⚡	Molto aumentato	Aumentato	Molto diminuito	Molto diminuito
prodotti alimentari e per la casa	Molto diminuito	Aumentato ⚡	Aumentato ☀	Molto diminuito	Molto diminuito
medicinali e farmaci	Molto aumentato	Aumentato ⚡	Molto aumentato	Molto aumentato	Aumentato ⚡

FONTE: Indagine ACRI (ottobre 2013)

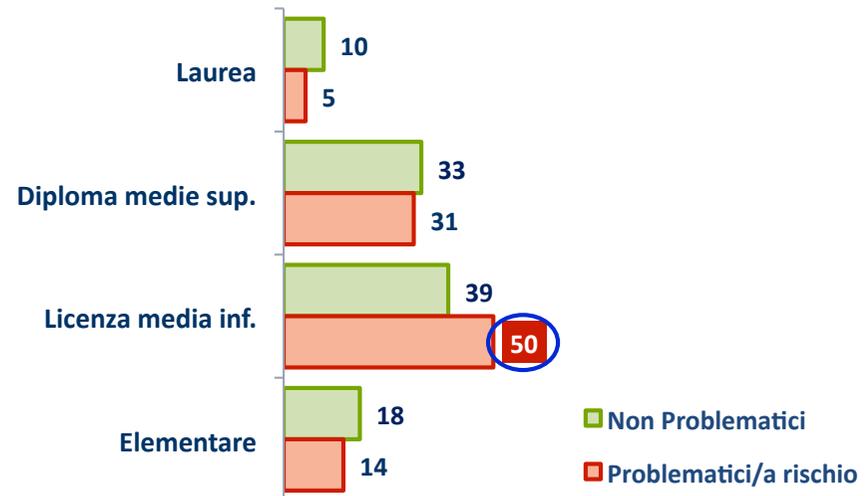
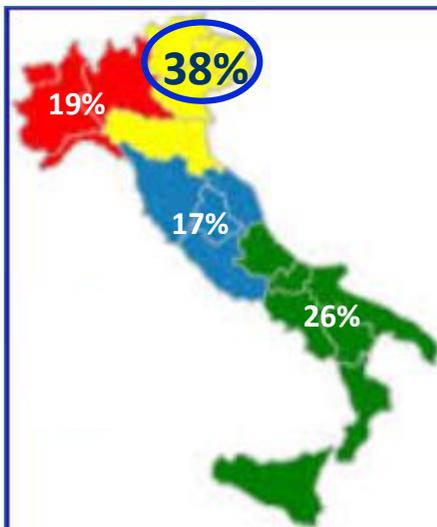
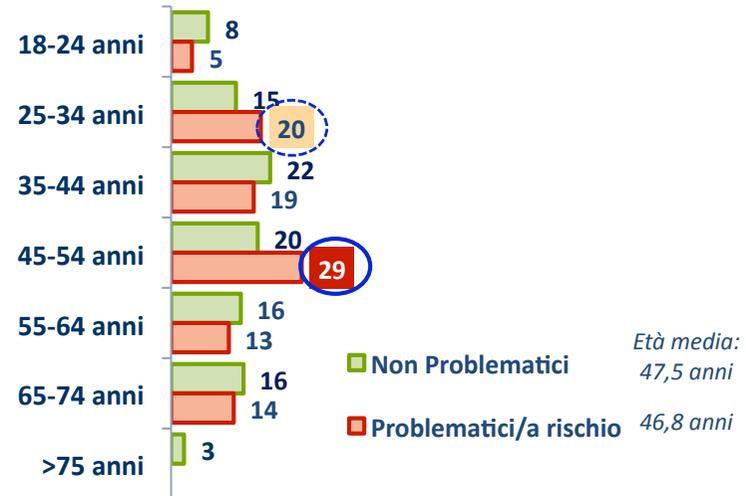
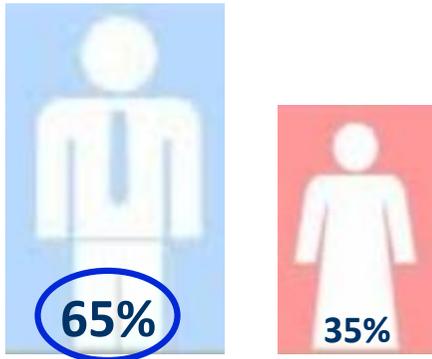
⚡ Trend in diminuzione rispetto al 2011 ☀ Trend in aumento rispetto al 2011

**Chi sono i giocatori  
problematici?**

## **Tra i giocatori a rischio o problematici ....**

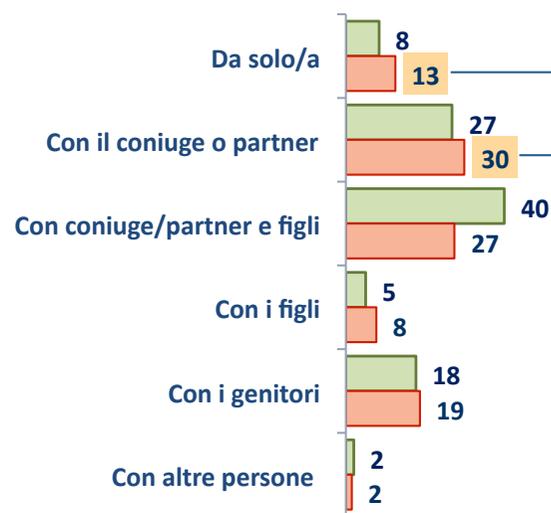
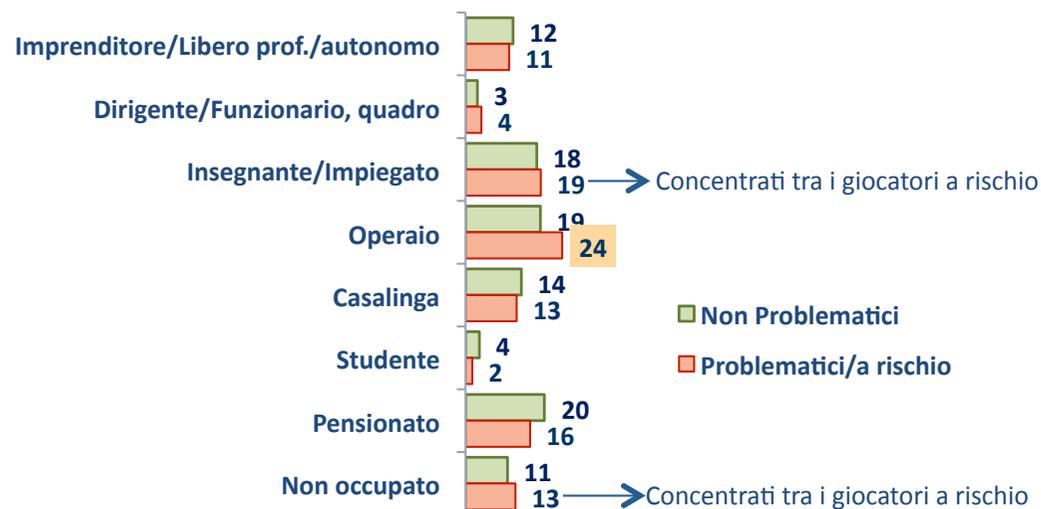
- netta prevalenza di uomini, più concentrati tra i 45-54enni e, in parte, tra i 25-34enni.
- residenti in ampia parte (38%) nel Nord Est, in centri medio-piccoli (10-30.000 abitanti) o grandi (>250.000 abitanti).
- in **gran parte** sono **'meno attrezzati'** sotto il profilo socio-economico:
  - prevalenza di un titolo di studio basso (media inferiore 55%)
  - reddito basso → il 43% percepisce un reddito compreso tra 15 e 30.000 € annui
  - ridotta fiducia in sé stessi, ridotte reti sociali, accentuato pessimismo
- si osserva una minoranza (**'benestanti'**) con un titolo di studio alto, lavoratori autonomi (imprenditore, libero professionista) o dirigenti, con un buon reddito.
  - sono più fiduciosi in sé stessi, più ottimisti sul futuro e maggiormente amanti del rischio

# Chi sono i giocatori a rischio o problematici



Non problematici (1.881 casi)  
 Problematici o a rischio (118 casi)

# Differenze di reddito e di professione tra le due tipologie di giocatori



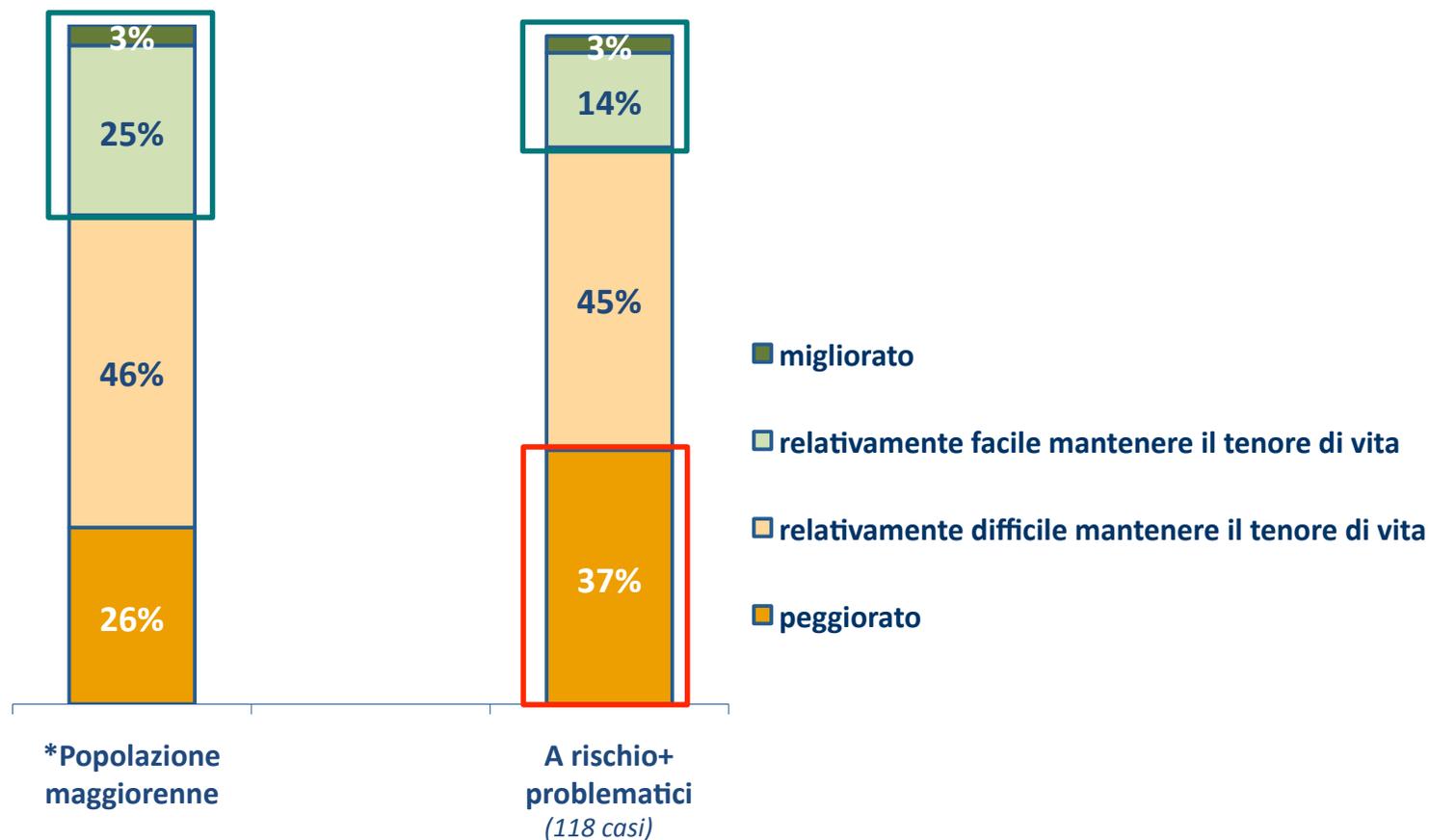
→ Tra i giocatori problematici vi è una più alta percentuale che vive in coppia rispetto ai giocatori a rischio tra cui prevalgono i single o chi vive con i genitori.

Non problematici (1.881 casi)

Problematici o a rischio (118 casi)

# Tenore di vita negli ultimi 2-3: percezione di una situazione in peggioramento

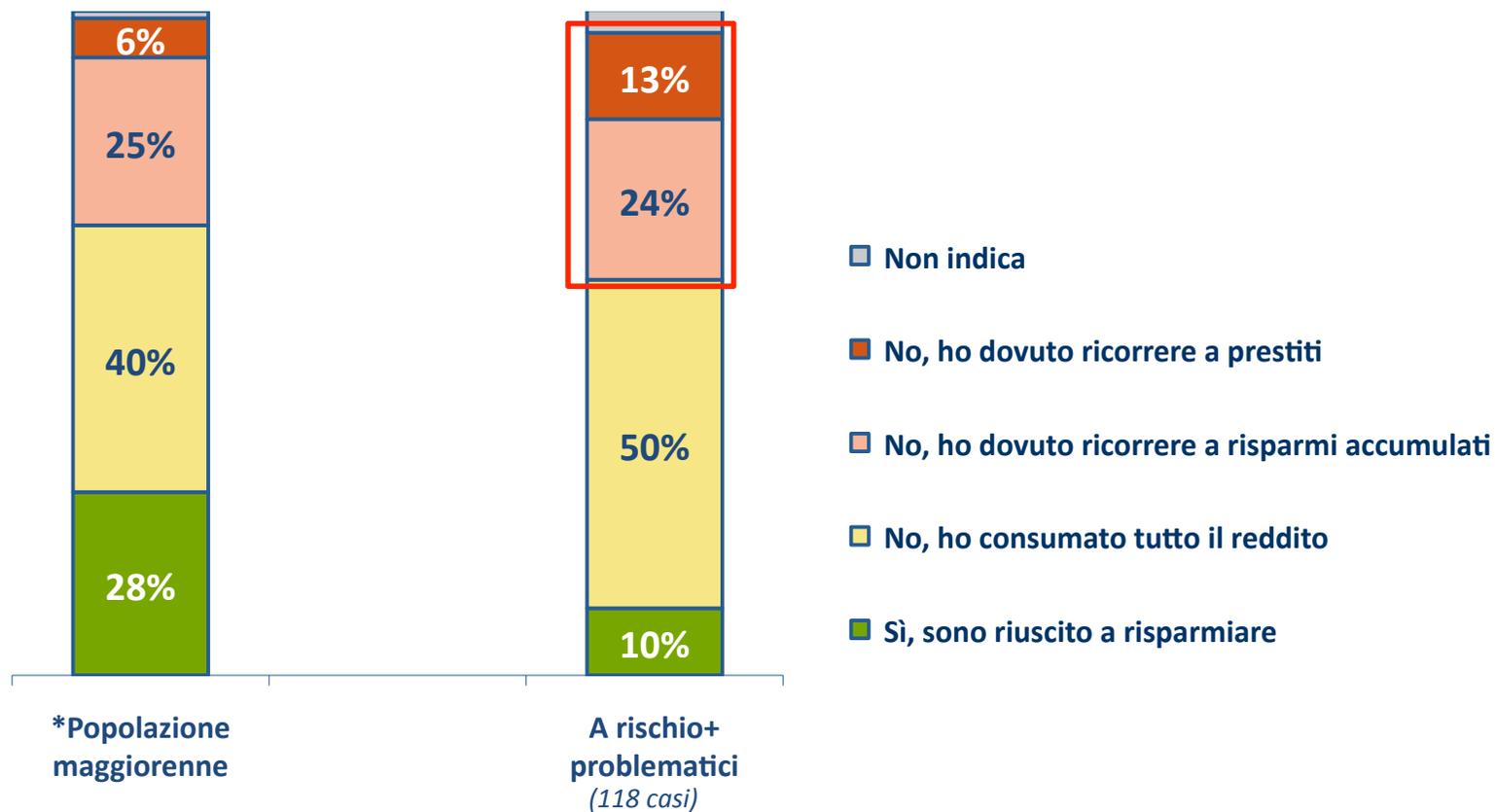
Riguardo al tenore di vita della sua famiglia, negli ultimi 2-3 anni Lei direbbe che ...



\*NOTA: Dati relativi alla popolazione maggiorenne dall'indagine ACRI (ottobre 2012)

# Non sorprendentemente, dato il profilo dei giocatori a rischio o problematici, solo il 10% è riuscito a risparmiare

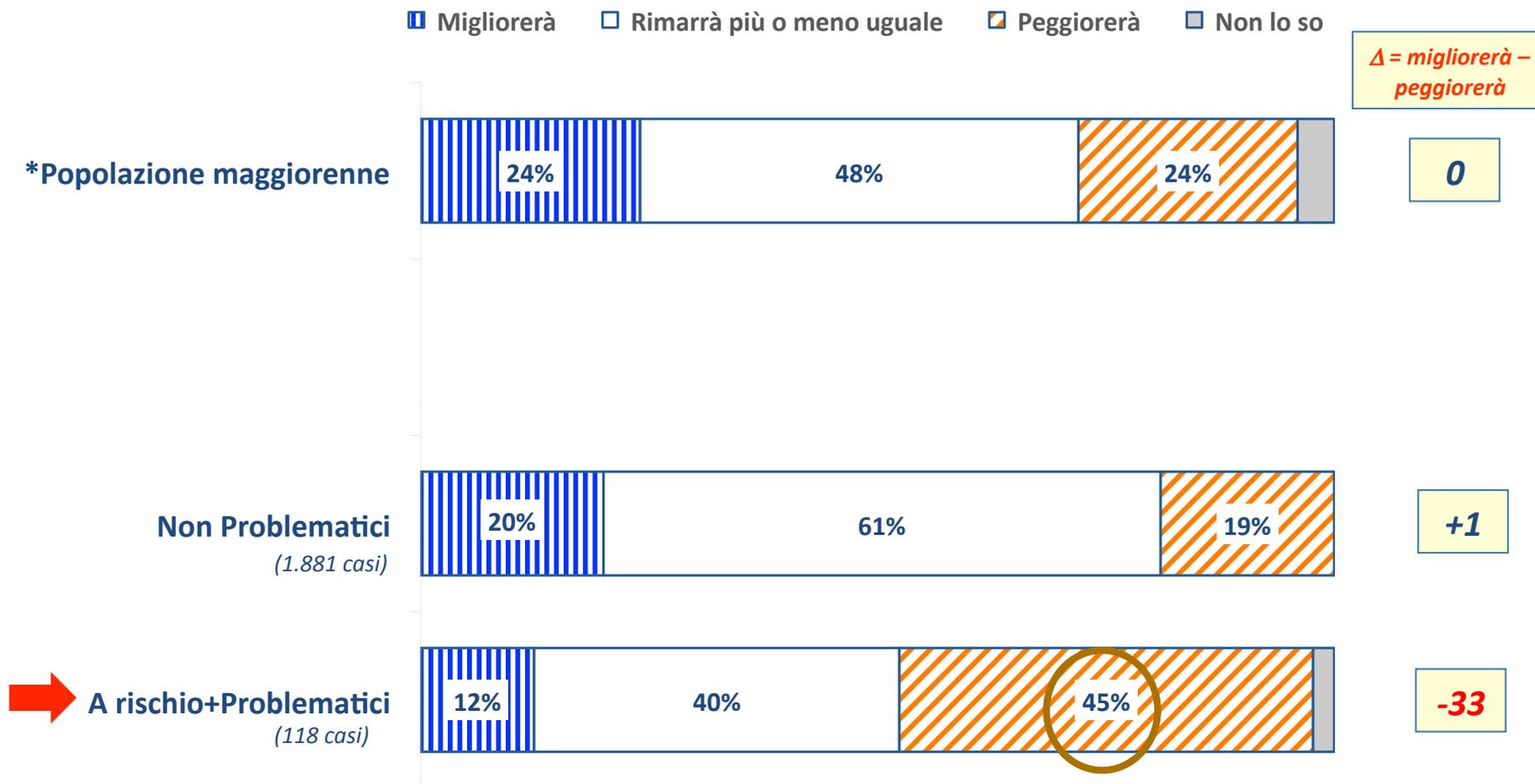
Considerando complessivamente la situazione economica MENSILE del suo nucleo familiare, quale delle seguenti affermazioni descrive meglio la sua situazione?



\*NOTA: Dati relativi alla popolazione maggiorenne dall'indagine ACRI (ottobre 2012)

# Anche i giocatori, come gli Italiani, non hanno grandi speranze per il prossimo futuro

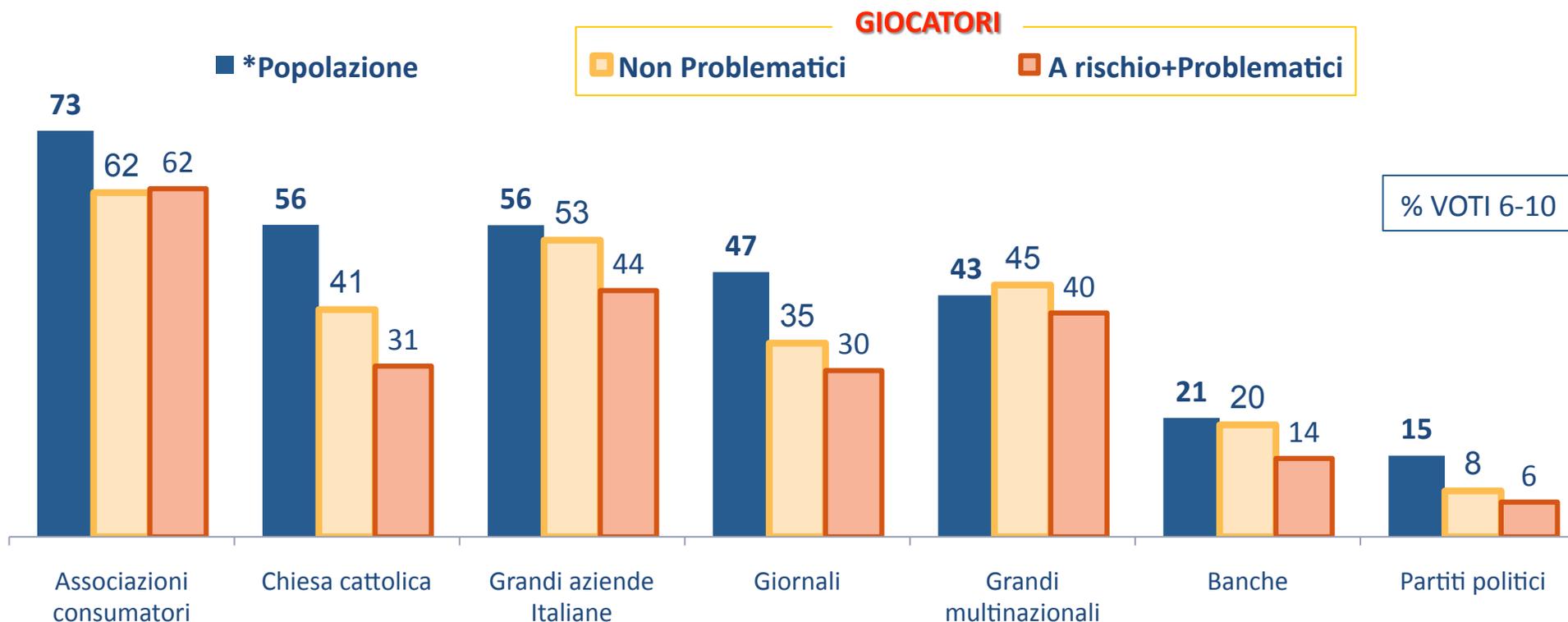
Se pensa ai prossimi 3 anni, Lei ritiene che la situazione economica sua/della sua famiglia ...



\*NOTA: Dati relativi alla popolazione maggiorenne dall'indagine ACRI (ottobre 2012)

# I giocatori sono mediamente meno fiduciosi degli italiani. Tra i problematici o a rischio prevale questo senso di sfiducia

Quanta fiducia ha nei confronti delle seguenti organizzazioni/Istituzioni?

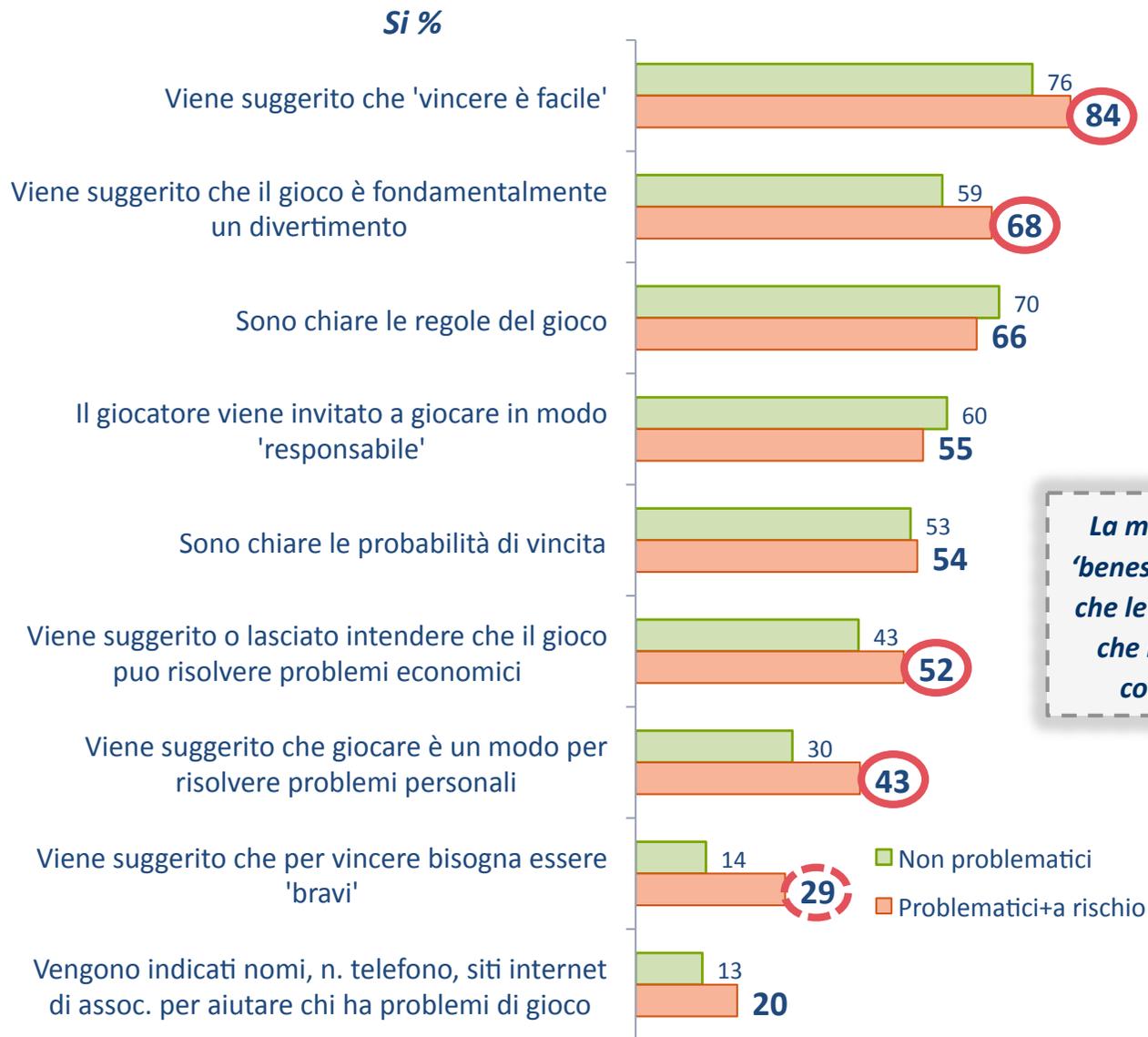


\*NOTA: Dati sulla popolazione maggiorenne da database Ipsos (media 2012)

# **La comunicazione del gioco problematico**

# Diversa percezione del materiale che illustra i giochi a seconda del livello di problematicità con cui si approccia

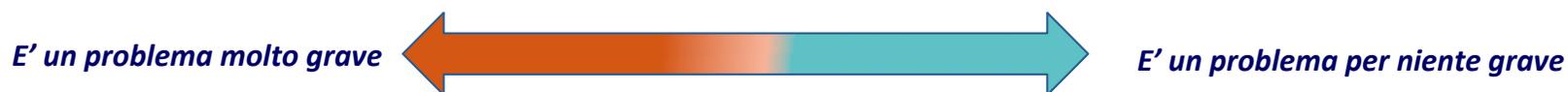
Pensi al materiale che illustra i giochi che implicano una vincita in denaro. Lei direbbe che in questo materiale ...



*La minoranza di giocatori a rischio 'benestanti' ritengono, più degli altri, che le regole del gioco siano chiare e che il giocatore sia invitato ad un comportamento responsabile*

# I più coinvolti sono più cauti nel giudicare la gravità del problema

In base alla sua opinione, quanto ritiene sia grave il problema del gioco eccessivo?



■ voto 8-10    ■ voto 6-7    ■ voto 1-5

**Non problematici**

(1.881 casi)



**A rischio + problematici**

(118 casi)





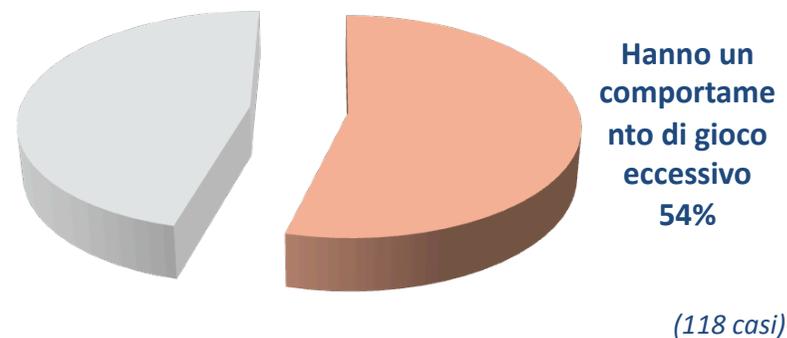
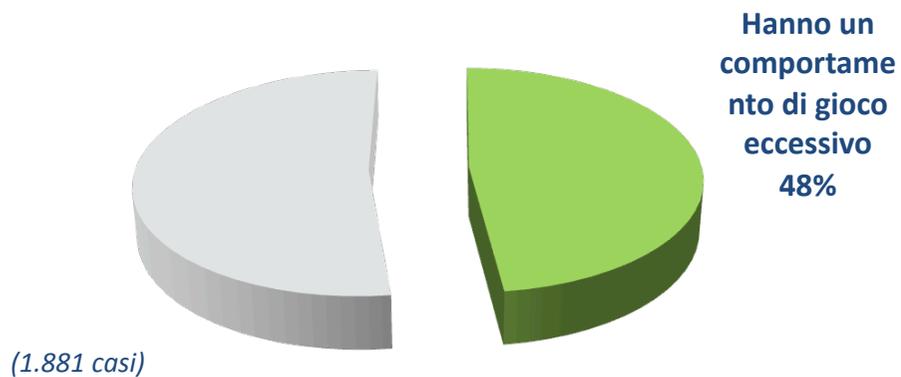
# Tendenza a sovrastimare il comportamento eccessivo dei giocatori indipendentemente dal proprio approccio al gioco

Secondo lei, su 100 individui che giocano, quanti hanno un comportamento di gioco che può essere considerato eccessivo?

*Su 100 individui che giocano, quanti hanno un comportamento eccessivo?*

*Non problematici*

*A rischio + problematici*

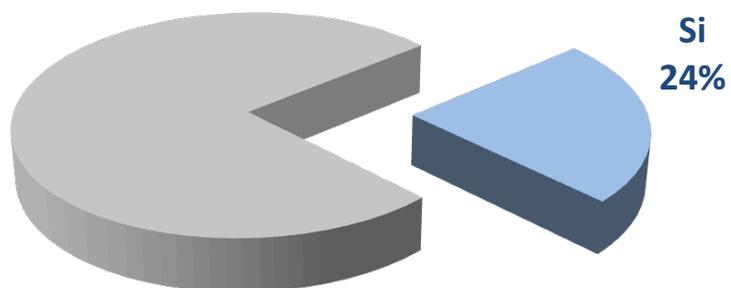




# E' ancora limitato il livello di conoscenza di enti ed associazioni a sostegno delle persone con problemi di gioco

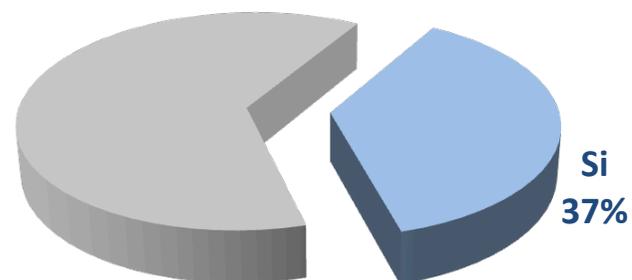
*Conoscenza di associazioni/enti che forniscono aiuto alle persone con problemi di gioco*

*Non problematici*



(1.881 casi)

*A rischio + problematici*

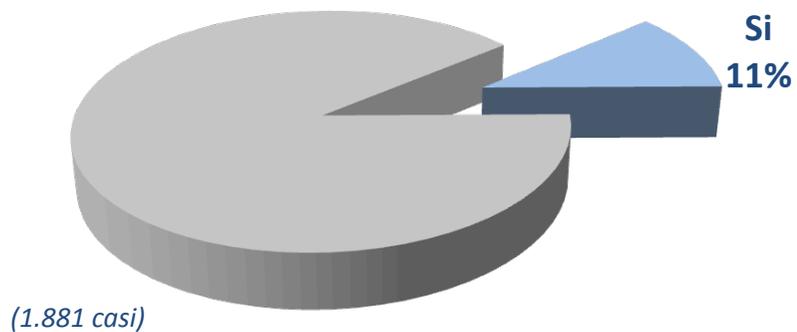


(118 casi)

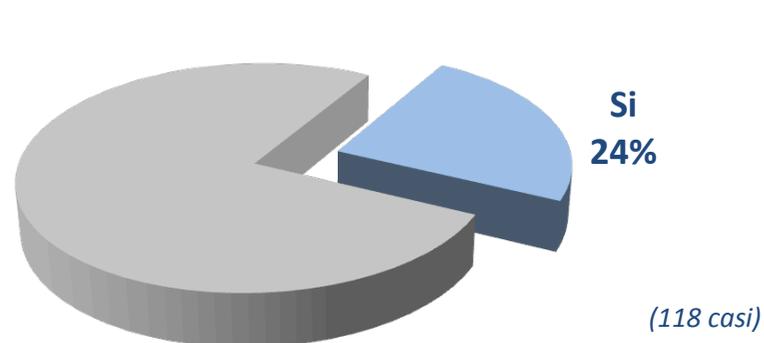
# Meno di un quarto dei giocatori a rischio o problematici è al corrente di iniziative di sensibilizzazione

*Conoscenza di iniziative di sensibilizzazione sui problemi che comporta il gioco eccessivo*

*Non problematici*

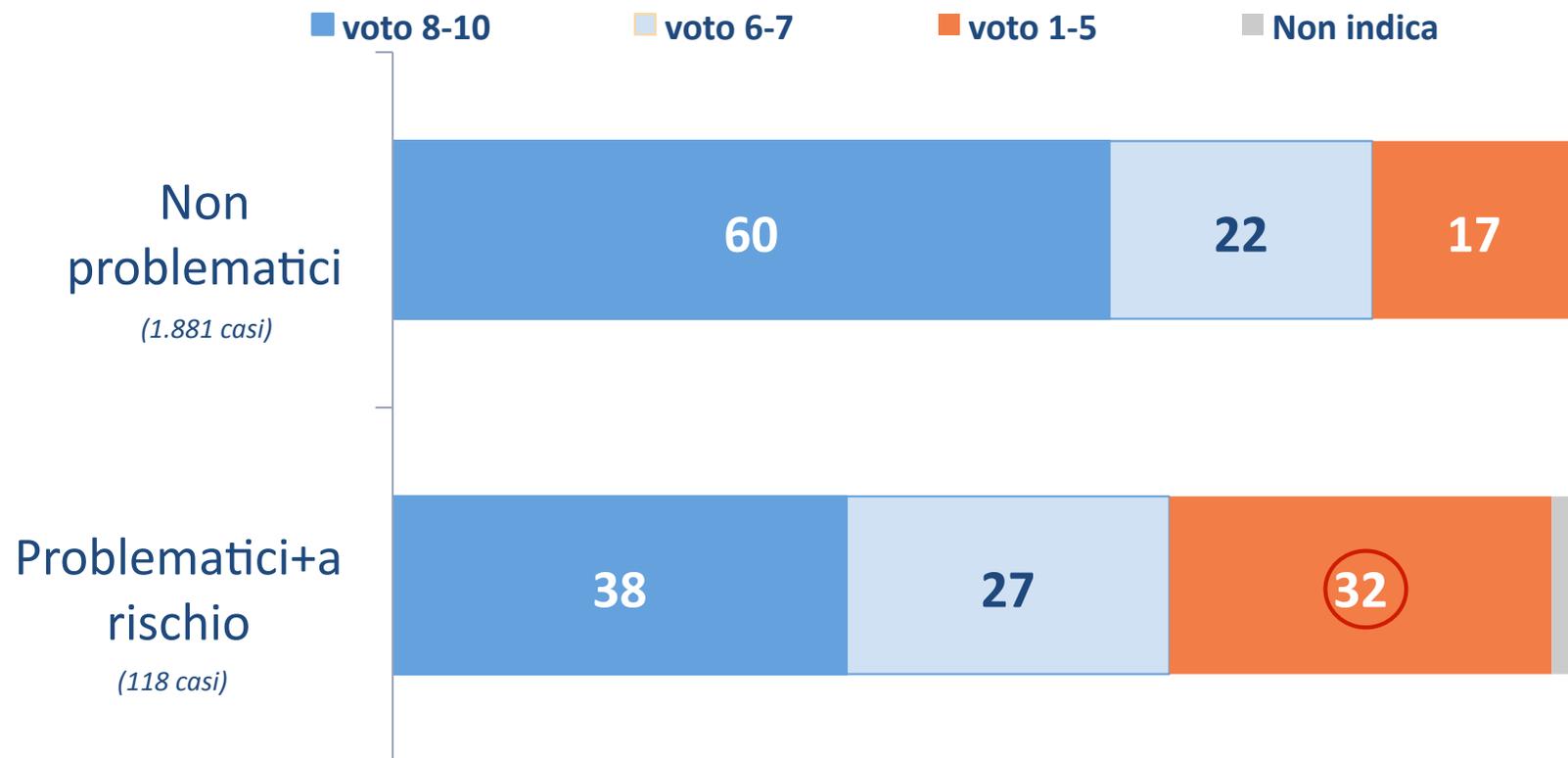


*A rischio + problematici*



# Si osserva un certo scetticismo verso le iniziative di sensibilizzazione ma comunque la maggioranza ne riconosce l'utilità

*Utilità delle iniziative per sensibilizzare l'opinione pubblica*



# **Considerazioni conclusive**

La maggior parte dei giocatori non presenta problematicità, gioca per divertirsi: è un settore che è stato ridotto coll'avanzare della crisi, così come l'acquisto o le fruizioni d'impulso di tanti altri prodotti o servizi.

I giocatori problematici sono una ridotta minoranza. Questi giocatori dispongono di minori strumenti interpretativi derivanti da un modesto status socio-economico e culturale.

**Allo stato attuale appaiono quindi** molto esposti ai messaggi relativi alla **facilità della vincita al gioco**, che intercetta anche una necessità di affermazione di se e di riscatto.

*Fa eccezione la minoranza di **giocatori 'benestanti'** che, disponendo di strumenti interpretativi più fini e, in quanto tale più avveduti, ricordano maggiormente le informazioni relative alle **regole del gioco e l'invito al gioco responsabile**.*

Per questo motivo è di fondamentale importanza **identificare un registro di comunicazione più corretto ed incanalare le energie** in un tipo di comunicazione che dia un nuovo ordine di priorità ai contenuti, tenendo nella dovuta considerazione le caratteristiche socio-culturali dei giocatori più problematici.

Si tratta di dotare gli utenti finali di **adeguati strumenti interpretativi** o quantomeno di **non alimentare credenze errate con un utilizzo troppo esteso delle iperboli comunicative**.

Vi è un **ampio spazio di manovra** attraverso il quale operare per contenere il più possibile le distorsioni che originano da una comunicazione errata:

- *la **conoscenza degli enti e delle associazioni vicini alle persone con problemi di gioco** è ancora piuttosto limitata*
- *le iniziative di **sensibilizzazione sui problemi** che comporta il gioco eccessivo sono ignote ai più*
- *è importante **attivare la rete sociale di sostegno** al giocatore potenzialmente a rischio (familiari, conoscenti, amicizie, servizi sociali...)*
- *è importante riflettere sugli **effetti ‘a tutto tondo’ delle comunicazioni sui diversi target**.*

**Grazie!**