



DATI ALLA MANO

I PODCAST

QUANTO GIOCHIAMO?

Da bambini il gioco allena alla vita, giocando si imparano competenze relazionali, si sviluppano abilità fisiche...e da grandi continuiamo a giocare? e se sì, in quale modo?

Io sono Cristiana Conti e questo è Dati alla mano, un podcast di Istat, l'Istituto nazionale di statistica, dove lavoro nella Direzione per la comunicazione, informazione e servizi ai cittadini e agli utenti. Questa iniziativa rientra in un progetto di comunicazione divulgativa

In questo episodio parleremo di giochi, varie tipologie di gioco, da quelli tradizionali, come gli scacchi e i giochi da tavolo a quelli che sono figli dei nostri tempi, giochi che si fanno online.

Allora, partiamo dai numeri: l'indagine "cittadini e tempo libero" ci dice che più della metà delle persone di almeno 14 anni che vivono in Italia ha praticato una qualche forma di gioco nel corso del 2024. E ci dice anche che circa un terzo ha praticato giochi con vincite in denaro, parliamo di poco più di 16 milioni e mezzo di persone, in prevalenza uomini e in prevalenza di età compresa fra i 35 e i 54 anni. Ma quali sono i giochi più diffusi? l'ho chiesto a Emanuela Bologna ricercatrice senior che abbiamo già conosciuto in altri episodi.

Cristiana. Ciao Emanuela, bentornata a questi microfoni

Emanuela. Bentrovata Cristiana e un saluto a tutti

C. partiamo subito dai vari tipi di gioco. A cosa giochiamo di più?

E. A carte, è questo il gioco più diffuso. Seguono i cruciverba e i giochi di società

C. i giochi di società....ricordo pomeriggi di domenica in cui pioveva a dirotto e con gli amici storici facevamo lunghissime sfide giocando a diversi giochi di società, eravamo accanitissimi...quindi succede ancora!

E. Sì, dal 2000 abbiamo visto addirittura crescere l'uso dei giochi di società, non di molto - un paio di punti percentuali -ma è cresciuto, mentre invece sono diminuiti il gioco a carte e l'abitudine a fare cruciverba. In entrambi i casi la diminuzione è significativa: meno sette punti per le carte e meno otto circa per i cruciverba.

C. altri giochi?

E. meno diffusi di carte, cruciverba e giochi di società sono scacchi e dama, biliardo e bowling, e anche le escape room - comprese quelle che si comprano nelle scatole. Però va detto che le escape room sono piuttosto diffuse fra i giovani fra i 18 e i 24 anni: a quell'età ci gioca quasi un ragazzo su cinque

C. differenze di genere, nel complesso?

E. mah, le donne sono più affezionate ai cruciverba, gli uomini alle carte, al biliardo e bowling e a scacchi e dama. Per gli altri giochi non abbiamo grandi differenze di genere. In assoluto, gli uomini giocano un po' di più.

C. eh...le donne hanno altro da fare...un prossimo episodio vorrei dedicarlo al diverso uso del tempo di uomini e donne...

E. però bisogna dire che il calo nei giochi di carte è da attribuire esclusivamente agli uomini, mentre la percentuale di donne resta costante fra il 2000 e il 2024.

C. capisco. Ma passerei a un dato che mi ha colpito: più di 16 milioni e mezzo di persone tenta giochi che contemplano vincite in denaro...

E. sì, quasi una persona su tre fra chi ha almeno 14 anni, il 31,9% per l'esattezza. e qui le differenze di genere si fanno sentire, con una distanza di circa 11punti percentuali a favore degli uomini

C. se ho capito bene parliamo di giochi di vario tipo, dal lotto al superenalotto, dalle slot machine alle videolottery...insomma giochi su cui si scommette in sala giochi oppure online

E. esatto, e la categoria comprende anche i giochi da Casinò, fisico o online, le scommesse basate sugli sport e sulle corse di cavalli, ma anche i cosiddetti gratta e vinci e succedanei...

C. una categoria nutrita...leggevo che la quota più alta di chi si dedica a questa tipologia di gioco/scommessa si ha fra i 35 e i 54 anni

E. è vero, in quella fascia d'età saliamo al 36,7% e la quota si mantiene piuttosto elevata fino ai 74 anni, bisogna attendere i 75 per vederla scendere in modo significativo

C. in effetti i dati dell'ADM - l'agenzia delle dogane e dei monopoli- dicono che i giochi legali nel 2024 hanno portato all'erario quasi 12 miliardi di euro, non pochi direi, e del resto il nostro archivio Istat delle imprese attive dice che le case da gioco sono oltre 7mila e impiegano quasi 37mila addetti...ma senti, quanto alla frequenza con cui le persone si dedicano a questa tipologia di gioco cosa mi dici?

E. poco meno del 5% della popolazione di almeno 14 anni gioca una o più volte alla settimana, circa il 7% gioca una o più volte al mese, mentre la quota di chi gioca ma lo fa più raramente è pari a un quinto della popolazione.

C. a questo punto vorrei sapere qual è il gioco più frequente.

E. risposta facile: il gratta e vinci. Coinvolge un quarto della popolazione

C. cioè il 25% di chi vive in Italia?

E. 25,1% di chi ha almeno 14 anni, se vogliamo essere precisi

C. capisco. A seguire, quali giochi raccolgono maggiori consensi?

E. a parte il primato del gratta e vinci, a seguire troviamo il lotto e le lotterie - sia quelle tradizionali sia quelle istantanee, -il Superenalotto, i giochi a base sportiva. Meno frequenti il Bingo, le slot machine e le videolottery, il videopoker...

C. e le corse dei cavalli? Penso ai vecchi film...e poi ho letto che già gli antichi Romani scommettevano sugli esiti delle gare equestri

E. invece oggi le scommesse sui cavalli coinvolgono l'1,5% della popolazione

C. gratta e vinci batte l'ippica di parecchi punti

E. eh sì

C. anche in questa tipologia di giochi - intendo tutti quelli che contemplano vincite in denaro - sono più attivi gli uomini rispetto alle donne?

E. sì, in quasi tutti gli uomini sono più rappresentati. Le differenze più marcate le troviamo nei giochi a base sportiva, nelle slot machine e le video lottery, nel videopoker.

C. ci sono differenze territoriali oltre che di genere?

E. rispetto ai giochi con vincite in denaro il Centro e il Mezzogiorno sono leggermente più rappresentati rispetto al Nord. E in particolare, il Mezzogiorno presenta una quota superiore di persone che praticano quattro o più tipi di gioco

C. sempre in relazione a questa categoria di giochi

E. sì. Ed è una tipologia di gioco più diffusa presso persone con titolo di studio meno elevato

C. Interessante. Già a fine Ottocento Matilde Serao parlava del gioco del lotto in relazione alle persone meno istruite ...Ma i ragazzi? come si comportano i più giovani?

E. questi giochi in cui si scommette coinvolgono il 12,5% dei ragazzi fra i 14 e i 17 anni

C. incidenti!!!

E. sai, il fatto di poter giocare anche online, senza dover andare in sala giochi, rende molto facile il coinvolgimento, soprattutto per i ragazzi che sono nativi digitali. Lo vediamo dai dati, le percentuali maggiori di chi gioca a questa tipologia di giochi e lo fa esclusivamente online le troviamo proprio presso i giovani

C. qualche numero?

E. certo, i ragazzi – e parliamo di maschi – che giocano e lo fanno esclusivamente online sono il 22,7 fra i 14 e i 17 anni, la quota si mantiene alta anche nella classe d'età successiva - fra i 18 e i 24 anni- per poi diminuire bruscamente nelle età successive

C. certo a questa età così vulnerabile e vista la facilità di coinvolgimento occorre fare attenzione a che il gioco non sfugga di mano ... che altro fanno i ragazzi?

E. videogiochi

C. quindi abbandoniamo le scommesse e passiamo ad altra tipologia

E. Sì, l'uso dei videogiochi negli ultimi 25 anni è cresciuto di 9 punti percentuali. In particolare, utilizza i videogiochi più del 78% dei ragazzi fra gli 11 e i 14 anni

C. tanti!

E. Sì e fra i maschi di quell'età, poco meno del 45% gioca ai videogiochi tutti i giorni.

C. e la quota di coetanee che gioca tutti i giorni?

E. molto più contenuta, non raggiunge il 14%

C. beh, direi che fra i giovanissimi i videogiochi vanno alla grande

E. e l'uso è decisamente precoce, la quota di utilizzatori fra i bambini di 3-5 anni supera il 35%

C. ma si gioca anche online?

E. sì, la metà di chi gioca ai videogiochi lo fa online tramite computer, console, smartphone o tablet. Ma il device più utilizzato è lo smartphone

C. certo, ci facciamo davvero di tutto con gli smartphone!

E. e lo usano per videogiocare soprattutto le femmine

C. altre differenze di genere?

E. beh, sono i maschi quelli che più frequentemente spendono denaro per acquistare strumenti di gioco o avanzare nel gioco quando il videogioco lo consente

C. comportamento anche questo un po' pericoloso...

E. diciamo disfunzionale e come ti dicevo è più diffuso fra i maschi rispetto alle femmine e riguarda in particolare giovani fra i 15 e i 19 anni.

C. età delicata... E di nuovo, bisogna fare attenzione...fra l'altro ho letto che l'Istituto superiore di sanità in epoca pre-Covid stimava in circa un milione e mezzo i giocatori "problematici" fra virgolette - e qui però parliamo di qualsiasi età e qualsiasi tipologia di gioco - ma tornando ai giovani e alle possibili disfunzioni mi sono venuti in mente altri dati

E. Quali?

C. quelli che ho letto sul rapporto annuale Istat di questo'anno sull'uso disfunzionale dei social media

E. sì, me li ricordo bene perché ho curato quel paragrafo.

C. in particolare mi riferisco alla percezione di aver bisogno di usare i social in misura crescente, mi ha colpito il termine "bisogno" perché il bisogno non è una scelta in realtà

E. per questo è un uso disfunzionale

C. e riguarda più le ragazze che i ragazzi

E. sì, poco meno del 24% delle adolescenti fra i 15 e i 17 anni, a fronte del 20,4% dei coetanei.

C. e mi ha colpito anche l'ansia da disconnessione

E. sì, anche il quel caso i 15-17enni sono quelli più esposti...anche se le percentuali sono decisamente più basse, ansia o agitazione in caso di disconnessione tocca il 4,5% di questi adolescenti.

C. sempre troppi...tornando alle differenze genere, ce ne sono altre in questo campo?

E. beh, il divario è notevole rispetto al fatto di usare i social per dimenticare i problemi personali, ad esempio. Questo comportamento riguarda il 16% delle 15-17enni e non diminuisce -anzi aumenta anche se di poco - nella classe d'età superiore, quella fra i 18 e i 24 anni...e ti parlo di valori più che doppi rispetto a quelli che presentano i coetanei!

C. quindi occhio ragazze! Emanuela, grazie per essere stata con noi e per tutte le informazioni che ci hai dato, alla prossima

E. alla prossima

Allora, abbiamo visto che il gioco accompagna anche la nostra vita adulta. L'abitudine ai giochi di società è aumentata negli ultimi 25 anni, mentre i cruciverba e i giochi di carte hanno perso un po' di terreno. Un quarto della popolazione di almeno 14 anni tenta il gratta e vinci e un terzo, nel complesso, si cimenta in giochi e scommesse che contemplano vincite in denaro.

Io sono Cristiana Conti e questo era Dati alla mano, un podcast dell'Istituto nazionale di statistica. Questo episodio è stato realizzato con il supporto di Storielibere.fm

Continuate a seguirci sulla sezione Dati alla mano di Istat.it e sulla vostra app di ascolto preferita.

Ci sono temi che vorreste approfondire? Scrivetemi all'indirizzo datiallamano@istat.it

Ha collaborato a questo episodio Emanuela Bologna.