

Teen: un primo approccio al denaro

 **Doxa**kids⁺



Il mondo diviso per generazione

Baby boomers

Nati tra il 1946 e il 1964

Generazione X

Nati tra il 1965 e il 1980

Millenials

Nati tra il 1981 e il 1999

Generazione Z

Nati dal 2000



Primo cellulare
Motorola Dyna T
AC 8000X



1981 viene
lanciata MTV



2004 nasce Facebook
2007 nasce iPhone



Google glass

Generazione Z

I più vecchi hanno appena compiuto 19 anni.

I cuginetti dei Millennial, la Gen Z ha mosso i primi passi nella guerra al terrorismo seguita all'Undici Settembre, e ha già vissuto due crisi economiche.

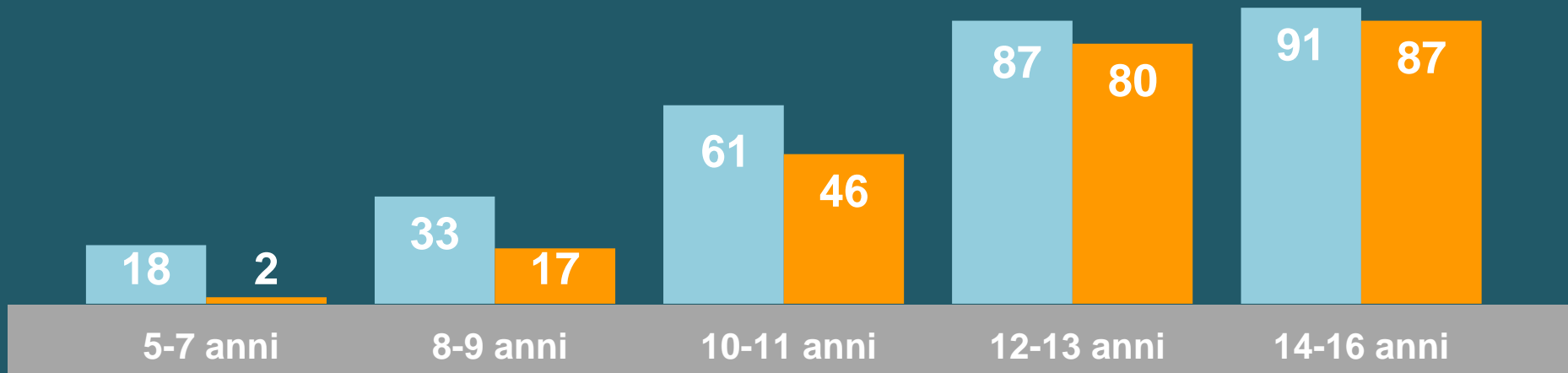
Generazione Z non ricorda un tempo senza social media, sono cresciuti con l'iPhone, al posto delle parole usano gli emoji e i Vine di sei secondi, chattano su whatsapp e videochattano su FaceTime o Snapchat.

Entrerà nel mondo produttivo nel 2025.

10-16enni

4.006.000 *ragazzi*

I più piccoli lo usano, i grandi lo possiedono



■ usano cellulare/smartphone ■ possiedono cellulare/smartphone

I social dei 10-16enni

59%



44%

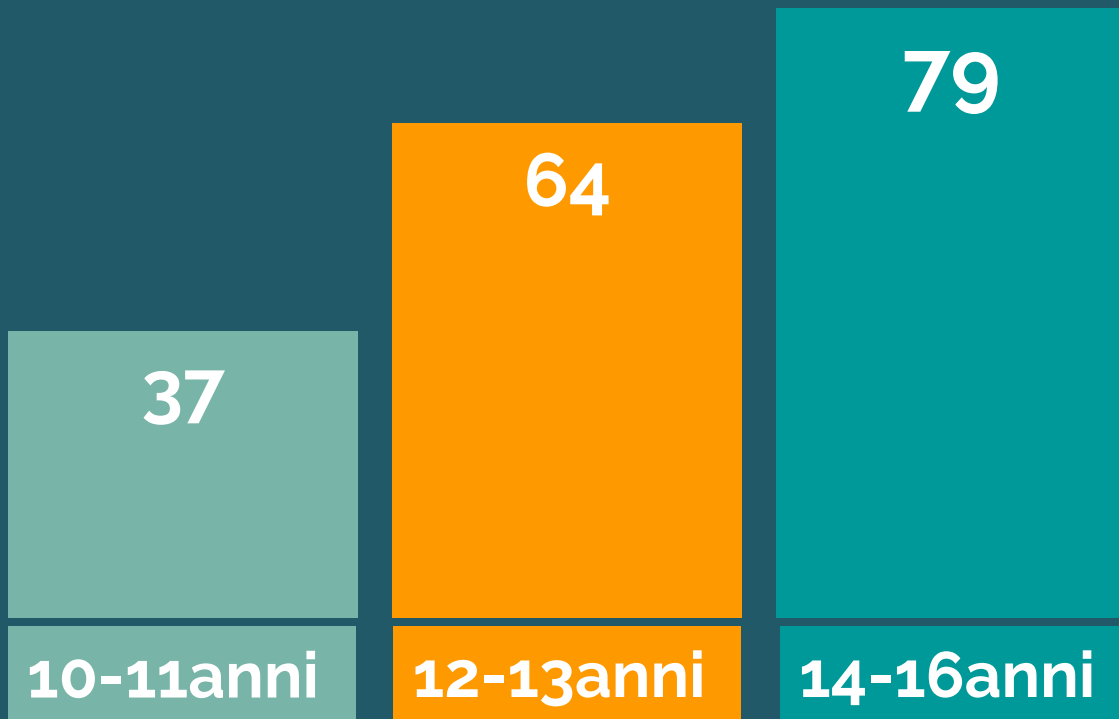


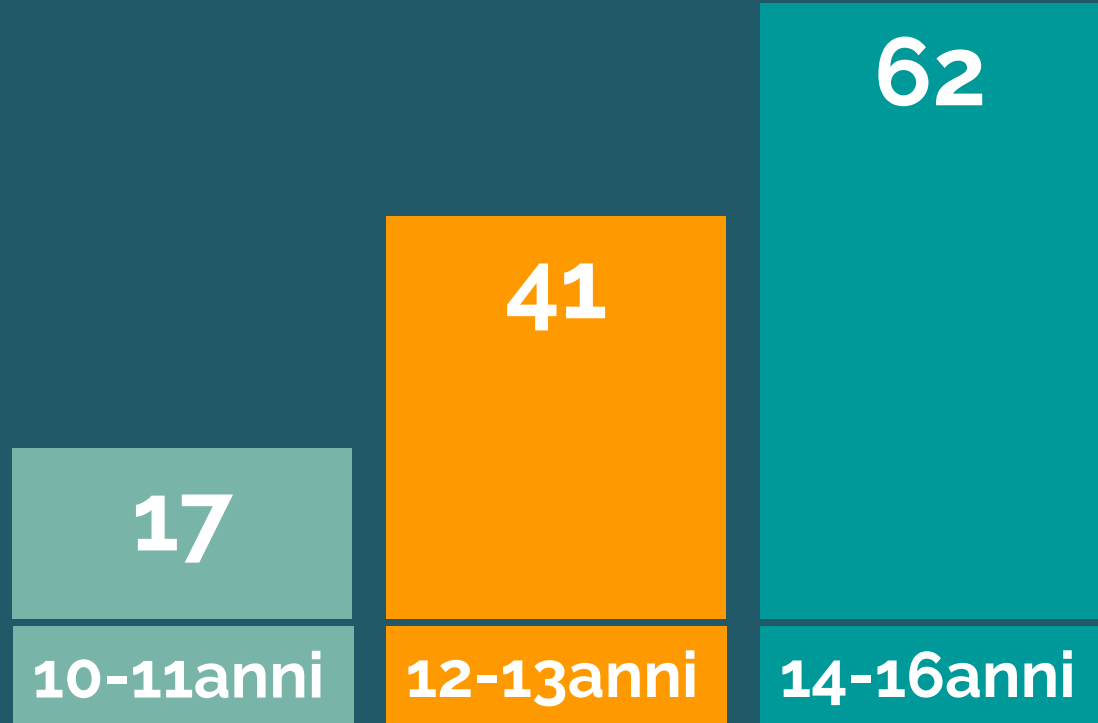
39%

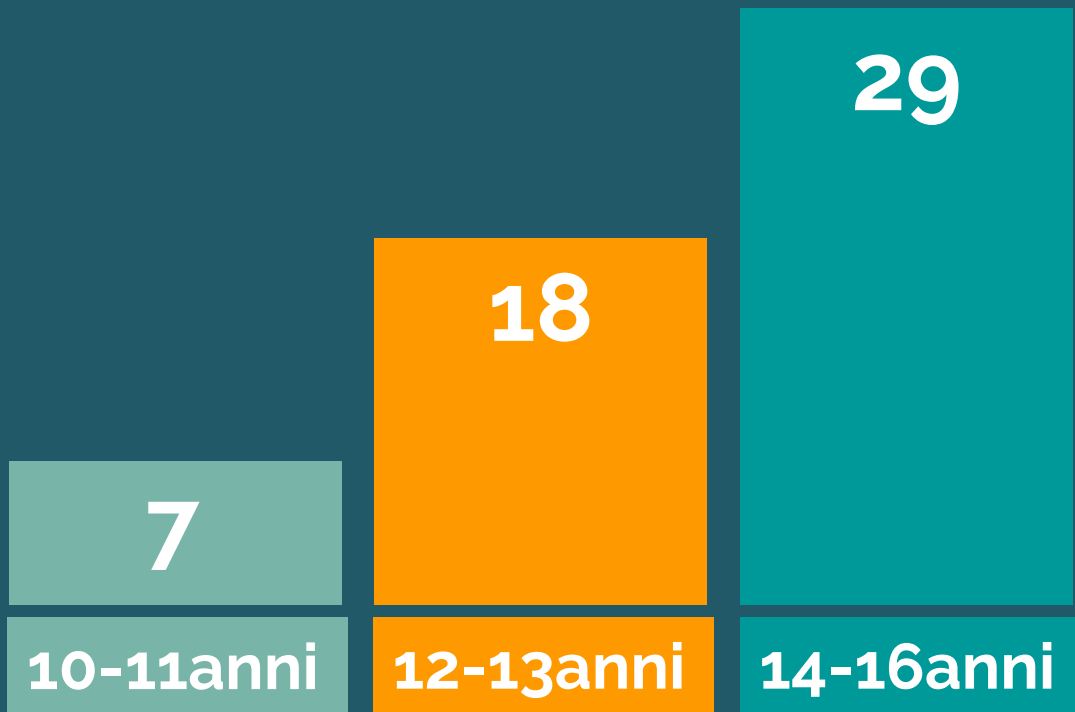


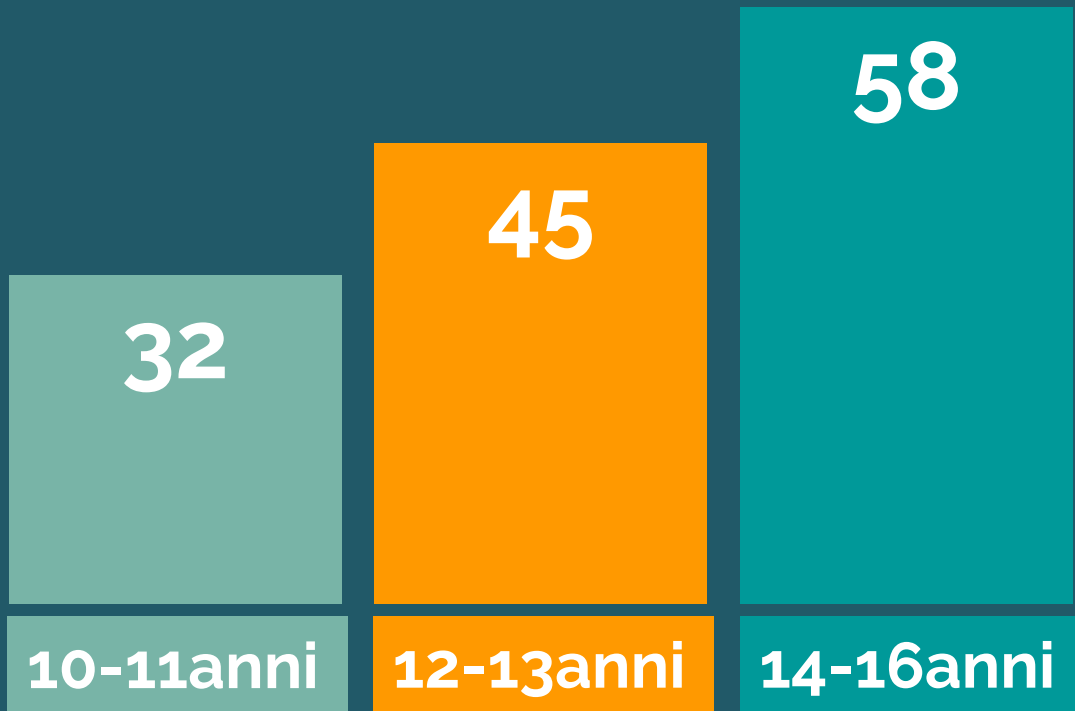
17%







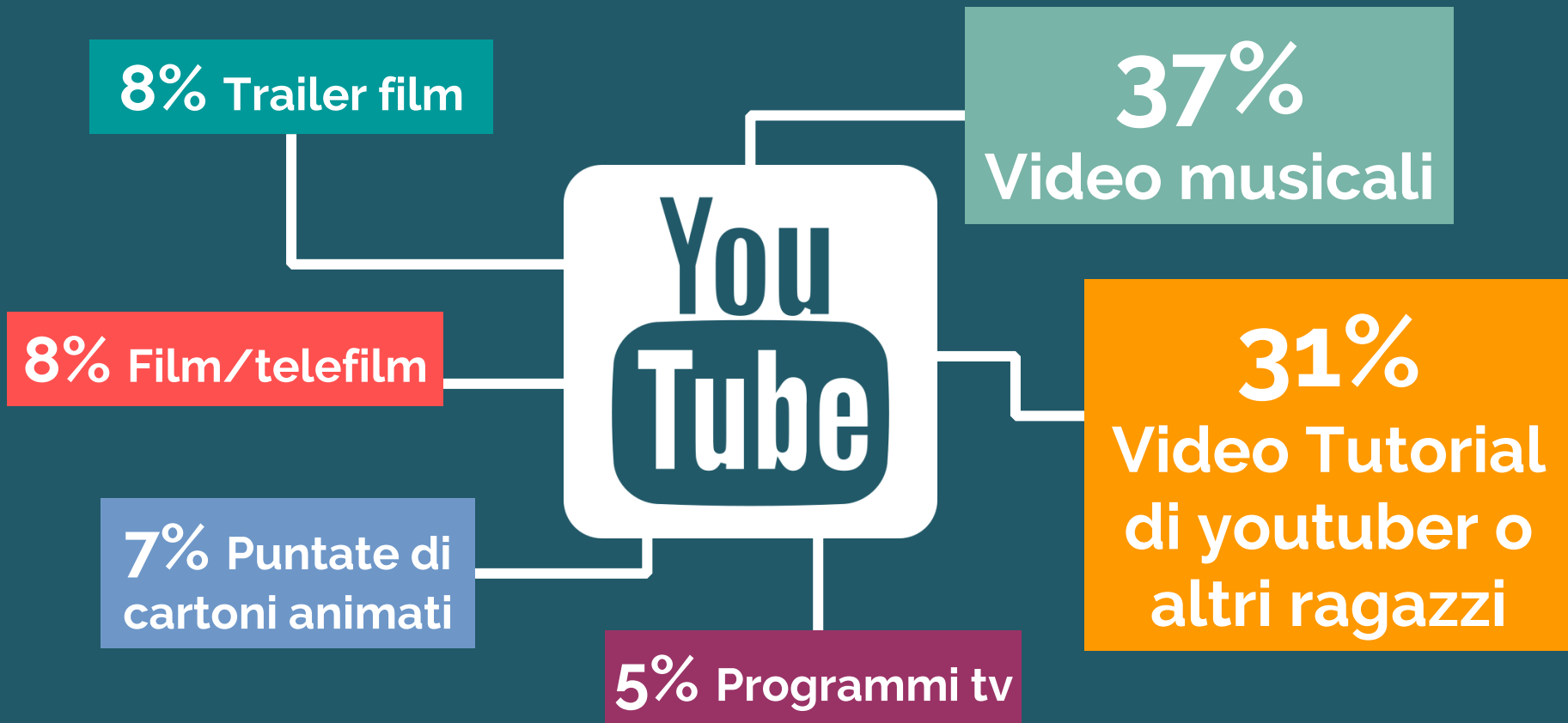




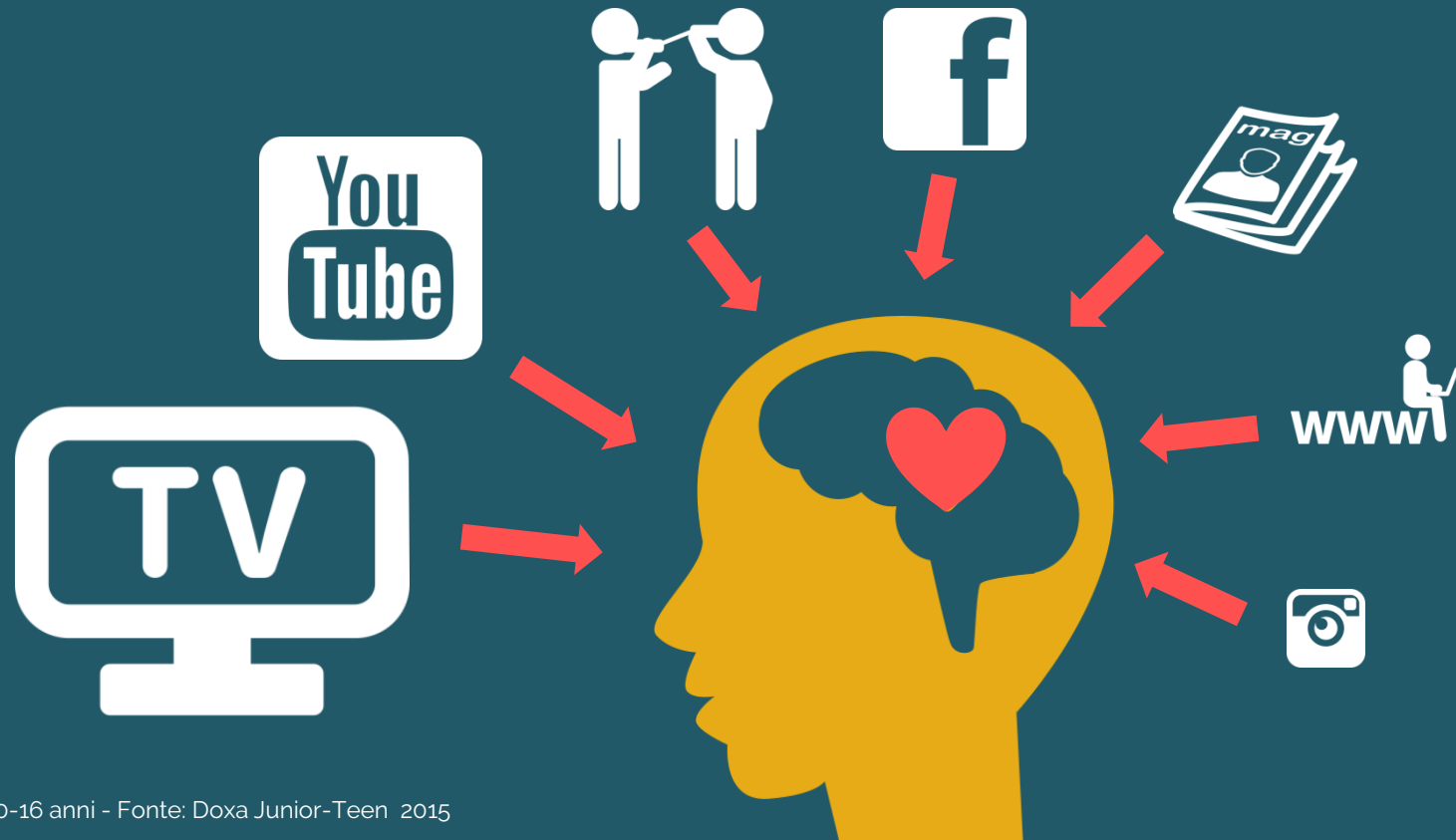
YouTube è sempre più un'alternativa alla TV tradizionale

In una logica di fruizione dei contenuti sempre più personalizzata, YouTube è un mezzo privilegiato per accedere ad un sapere concreto e immediato.

I contenuti visti su YouTube



Come conoscere gli YouTuber



Il ruolo degli YouTuber in contesti commerciali è rischioso

Se da un lato gli YouTuber possono aiutare le aziende a raggiungere un target complesso e sfuggente come quello dei teen, dall'altro esiste il rischio per gli YouTuber di «bruciarsi» in contesti che hanno logiche e valori che i teen considerano spesso lontani da loro.

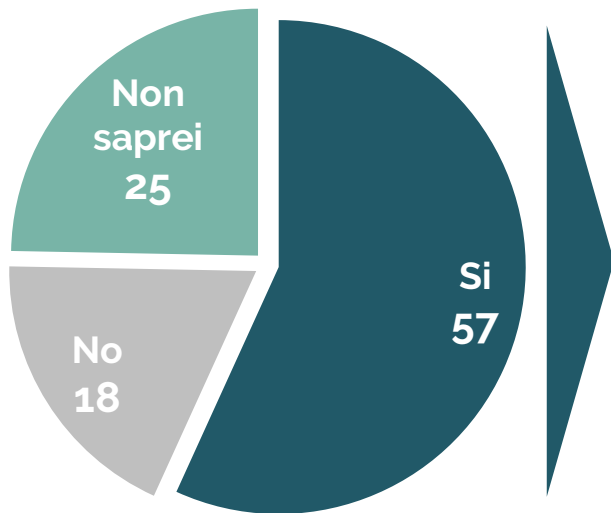
Capire il ruolo del denaro può essere il punto di partenza per non avere mai problemi con esso.

La crisi li aiuta?

La crisi economica

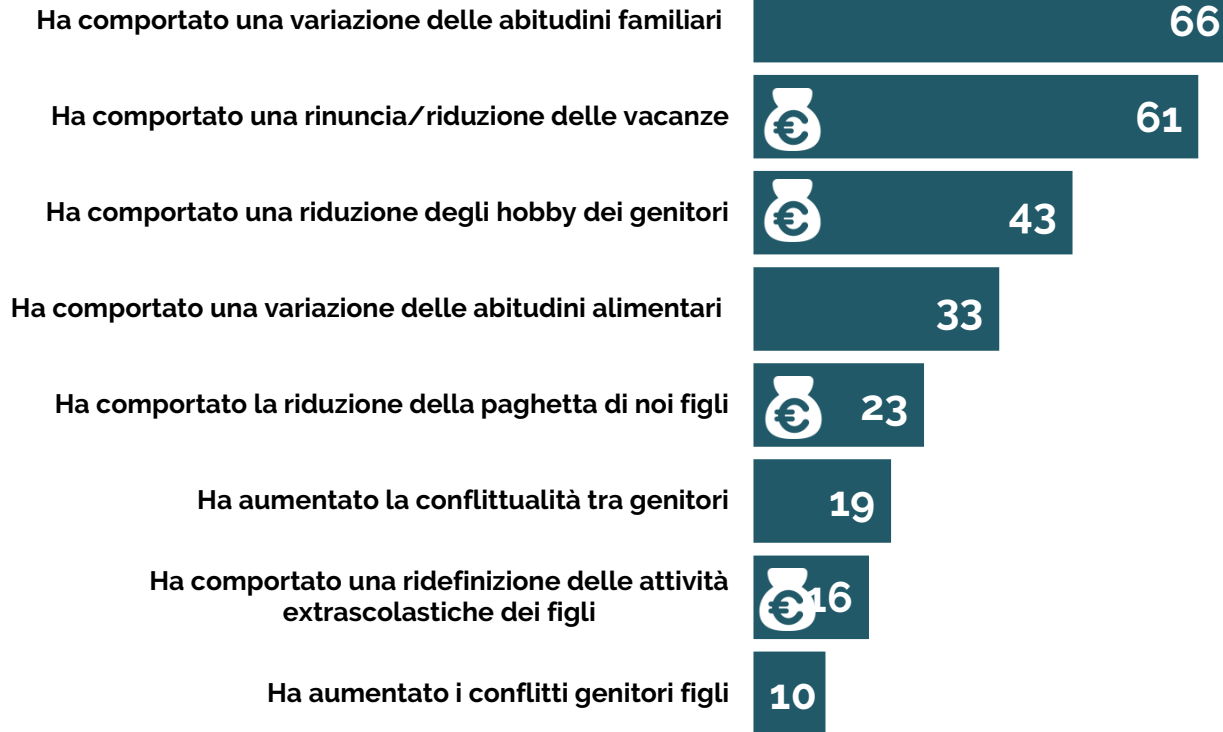
Hanno risentito della crisi

Base: totale ragazzi



Effetti della crisi

Base: la famiglia ha risentito della crisi



Valori% - La tua famiglia ha risentito della crisi economica? Pensando alla tua famiglia, la crisi economica ha avuto i seguenti effetti...?

Fonte : ricerca Doxa- Telefono azzurro 2015 - 600 interviste CAWI ragazzi 12-18 anni

**La paghetta esiste ancora?
Qual è il suo ruolo?**

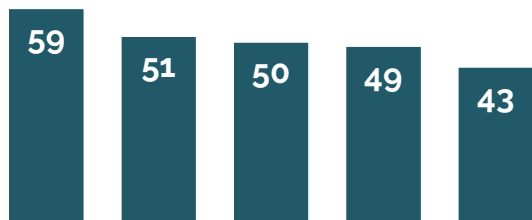
Ricevono la paghetta

5-13 anni

Ricevono mediamente:

9€

11€



2000 2001 2002 2003 2004

2005

2006

2007

2008

2009

2010

2011

2012

2013

2014

2015

Ricevono mediamente:

17€

19€

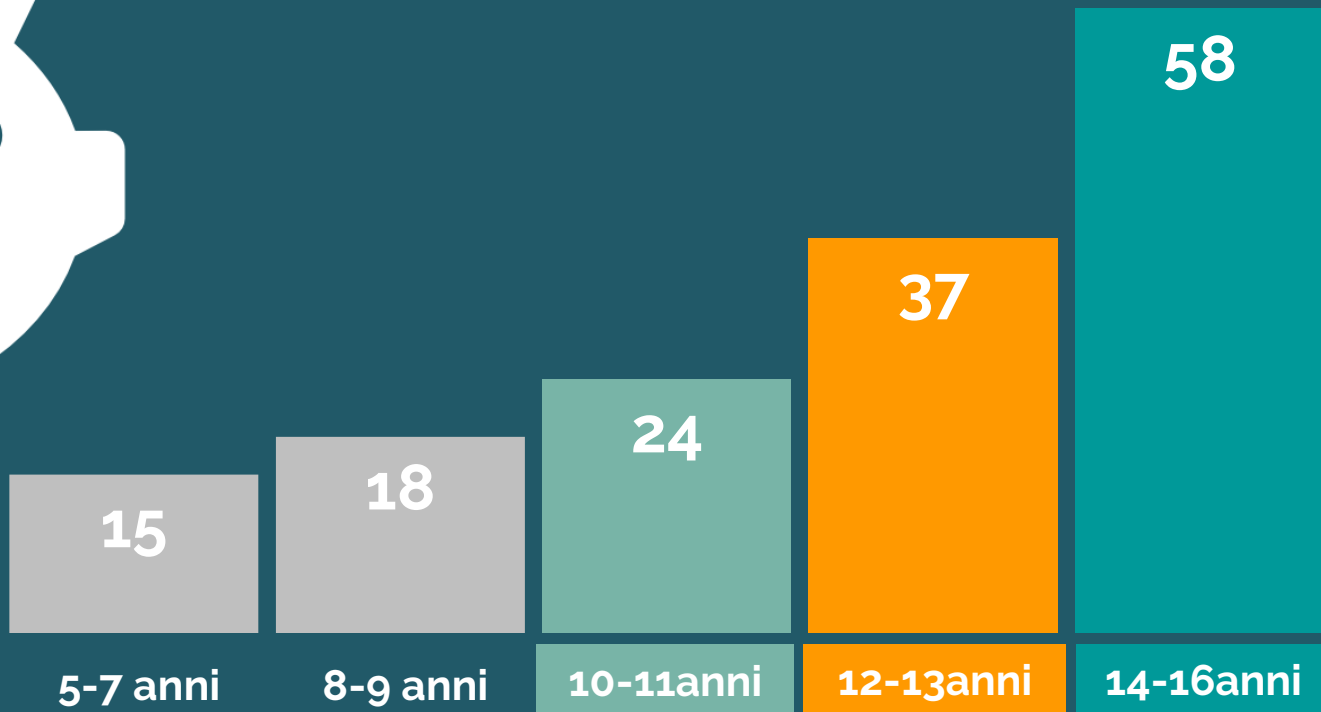


14-16 anni

Valori% - Base: ragazzi 5-16 anni - Questo ragazzo\va riceve qualche volta denaro dai genitori o dai parenti, per le piccole spese, oppure come ricompensa per servizi, o come premio, o non riceve mai o quasi mai denaro? Nel complesso quanto denaro, all'incirca, il ragazzo riceve dai genitori e da altri in una settimana?

Fonte: Doxa Junior - Teen 2015

Ricevono la paghetta



Base: totale ragazzi 5-16 anni
Fonte: Doxa Junior - Teen 2015

La paghetta è....

29%

...un modo per avvicinare i ragazzi al valore del denaro

27%

...un modo per renderli autonomi

23%

...continua ad essere un modo per educare i figli al risparmio

Ma è vero anche che....



50%

...oggi i genitori comprano sempre troppo in fretta
quello che i figli chiedono

Quando ricevono denaro

come regalo in occasioni di festa



71

per la promozione a scuola



33

come premio per buoni comportamenti\buoni voti a scuola



26

li guadagna facendo lavoretti



14

Da chi ricevono il denaro

genitori



78

nonni



75

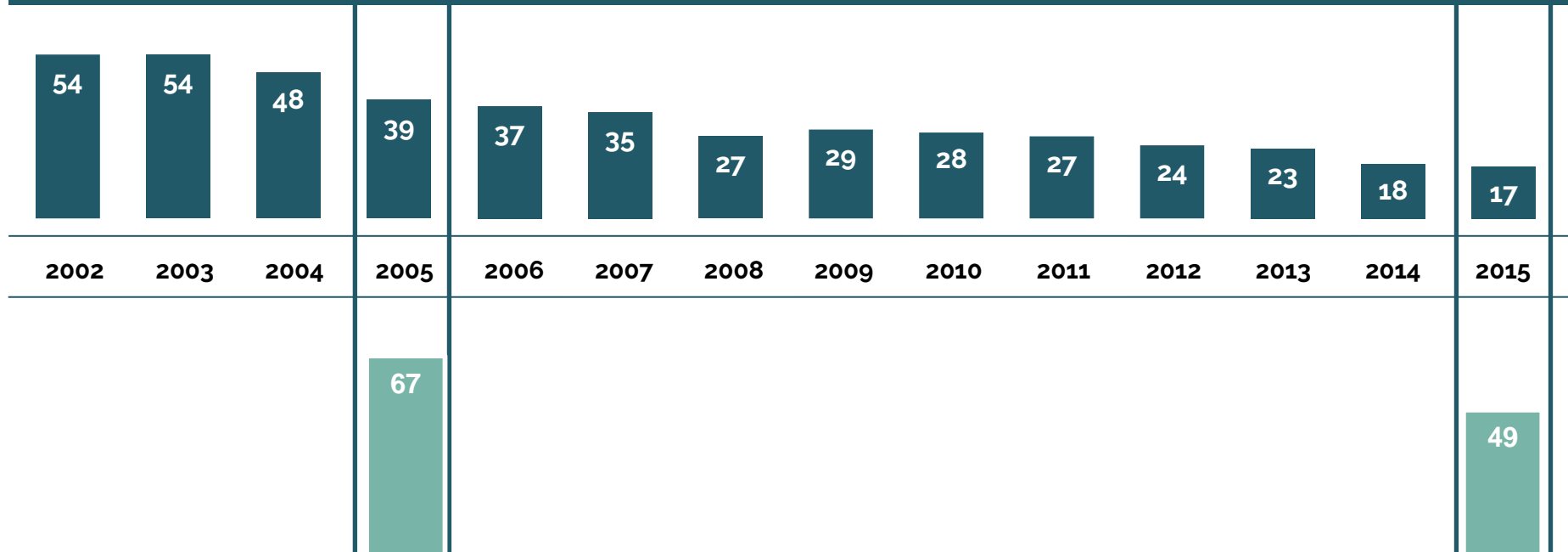
zii



43

Hanno denaro a disposizione

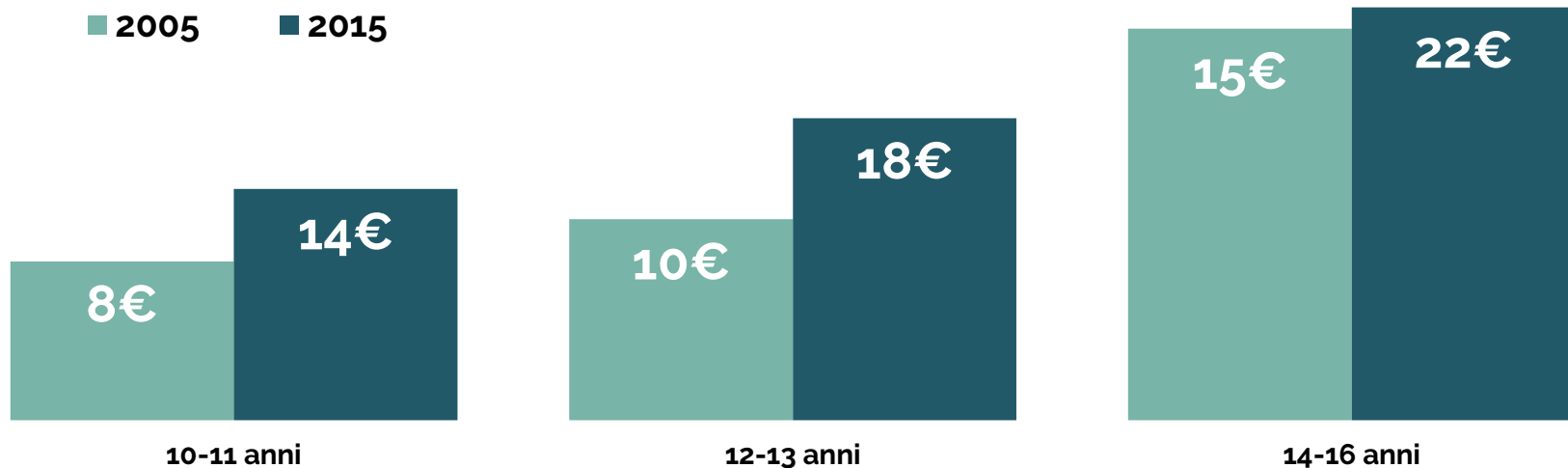
5-13 anni



14-16 anni

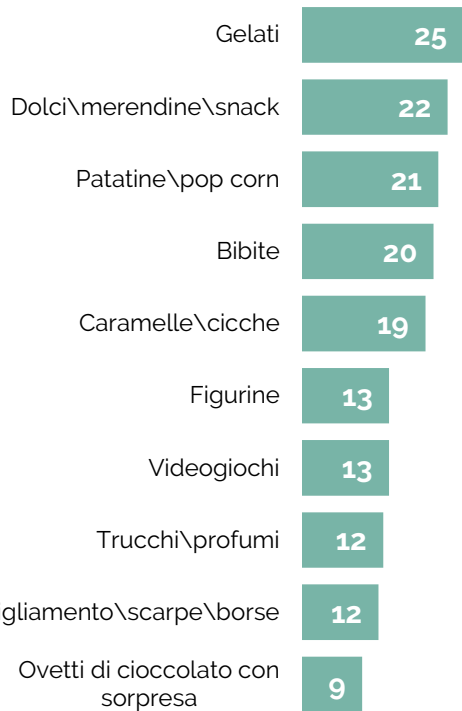


Soldi spesi in media in un mese per gli acquisti personali

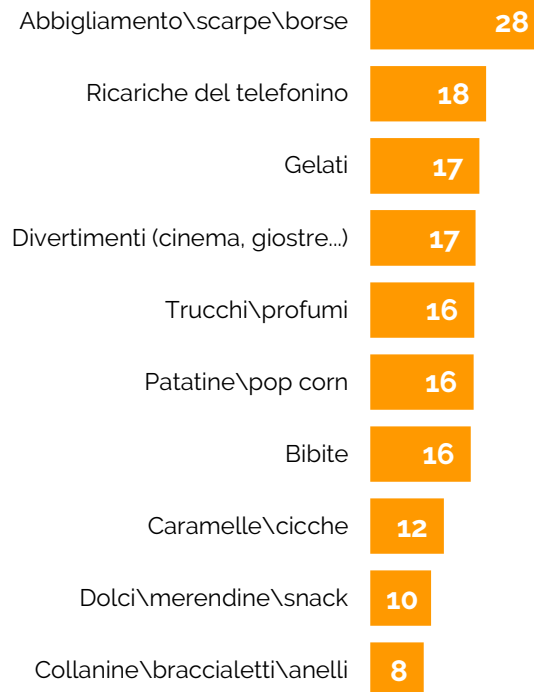


Modalità di spesa del denaro

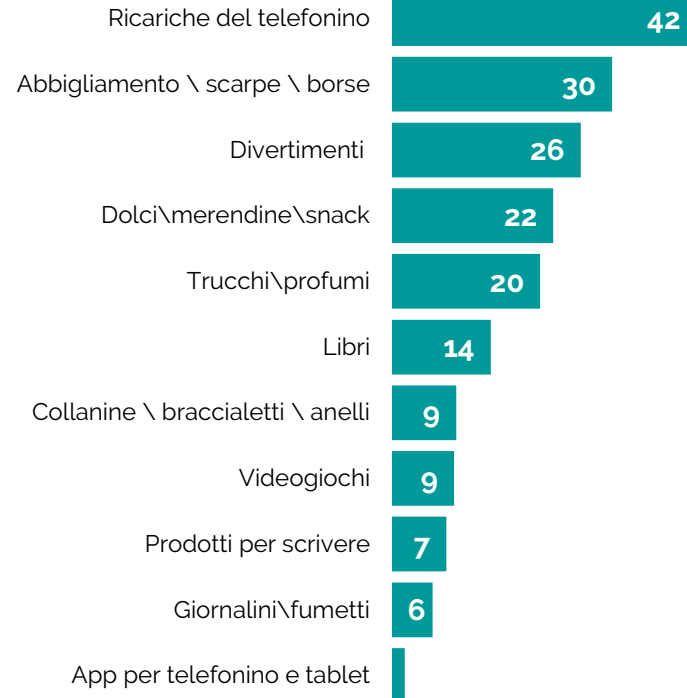
10-11 anni



12-13 anni



14-16 anni



Valori % - Base: ragazzi che hanno soldi a disposizione - Che cosa ti capita di comperare, di solito, con i tuoi soldi?

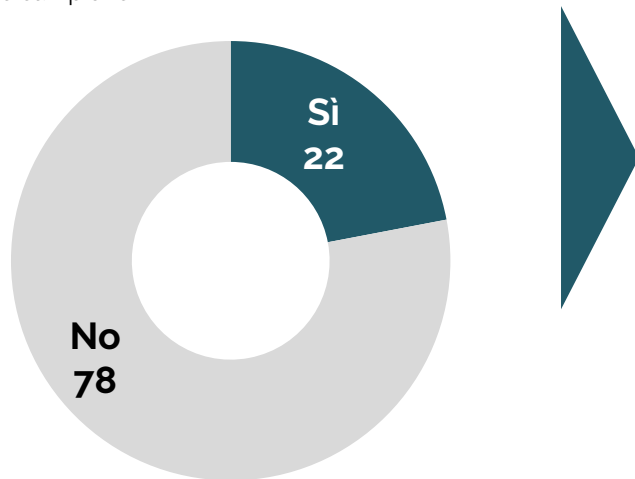
Fonte: ricerca Junior - Teen 2015

Barriere dell'online sono minori

Acquisti online

Hai mai comprato qualcosa online senza la presenza di un adulto?

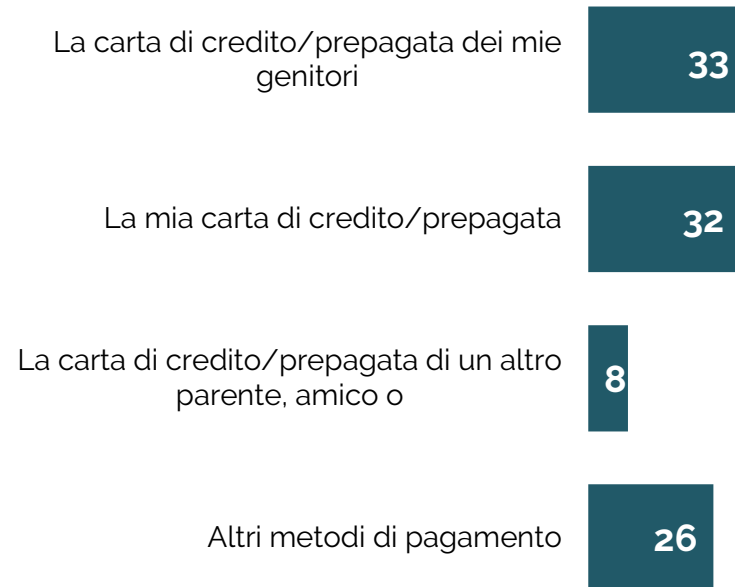
Base: totale campione



Importo medio speso **49€**

Cosa hai usato per fare il pagamento?

Base: hanno acquistato qualcosa online senza la presenza di un adulto



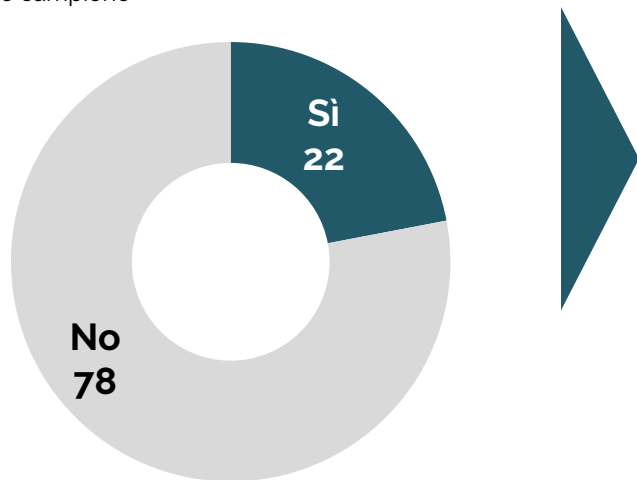
Valori% - Hai mai comprato qualcosa su internet senza la presenza di un adulto? Cosa hai usato per fare il pagamento? Se hai comprato più volte pensa all'ultima volta che hai acquistato/ Quale era il costo di ciò che hai comprato? Se hai comprato più volte pensa all'ultimo acquisto

Fonte: ricerca Telefono Azzurro 2014- 1553 interviste interviste CAWI ragazzi 12-18 anni

Acquisti online

Hai mai comprato qualcosa online senza la presenza di un adulto?

Base: totale campione



Di cosa si trattava?

Base: hanno acquistato qualcosa online senza la presenza di un adulto



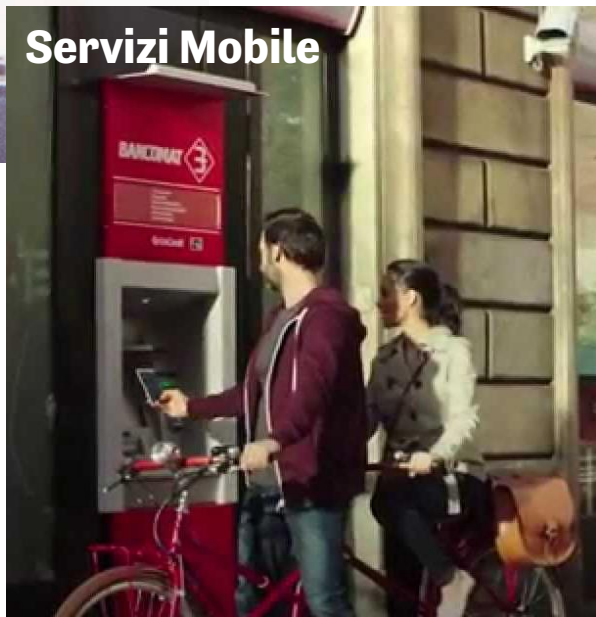
Valori% - Hai mai comprato qualcosa su internet senza la presenza di un adulto? / Quale era il costo di ciò che hai comprato? Se hai comprato più volte pensa all'ultimo acquisto / Di cosa si trattava? Se hai comprato più volte pensa all'ultimo acquisto.

Fonte: ricerca Telefono Azzurro 2014- 1553 interviste interviste CAWI ragazzi 12-18 anni

Uno sguardo al futuro

un territorio fertile per le aziende, banche
e istituzioni che vogliono investire nel
ruolo di educatori finanziari
(i genitori hanno lasciato uno spazio)

meno barriere nei confronti delle nuove
tecnologie



Servizi Mobile

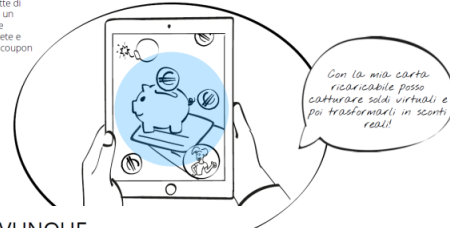
MY AVATAR | UNO SGUARDO AL TUO CONTO

Inquadrando la carta ricaricabile con l'app verrà visualizzato l'avatar dell'utente su di essa. L'animazione/vestitario cambieranno in base a come il ragazzo si sta comportando nel raggiungimento dei suoi obiettivi di risparmio.



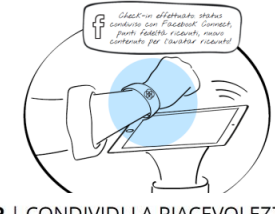
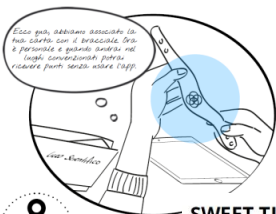
PIGGY PAY | PIÙ MONETE RACCOGLI, PIÙ PREMI RICEVI

Questo gioco in Realtà Aumentata permette di trasformare la propria carta ricaricabile in un salvadanaio virtuale, che bisogna muovere davanti allo schermo per raccogliere monete e acquisire punti che verranno convertiti in coupon e punti fedeltà.



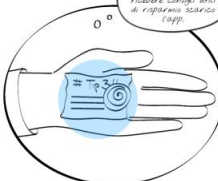
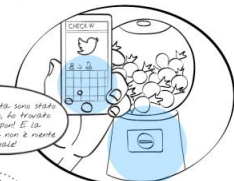
CHECK-IN BRACELET | INTERAGIRE DOVUNQUE

Il bracciale permette di interagire con i tablet situati nei Points of Interest aderenti all'iniziativa. Tramite tap si potrà fare un check-in sui social guadagnando punti fedeltà aggiuntivi e contenuti premium esclusivi.



SWEET TIP | CONDIVIDI LA PIACEVOLEZZA DEL RISPARMIO

Condividendo un tweet/post con l'hashtag #SWEETTIP l'utente potrà ricevere una caramella. All'interno della carta potranno essere trovati coupon o consigli utili per risparmiare, oltre alle istruzioni per scaricare l'app e richiedere la carta ricaricabile.



Grazie!

 **Doxa**kids⁺

