

# Gaming e Gambling in adolescenza, tra convergenze e profili di rischio

*Fabio Lucchini*

*UO a valenza regionale  
Promozione della Salute –  
DG Welfare – ATS Milano*



# TRA GIOCO E AZZARDO

Il gaming è sempre più simile al gambling



Nei **videogiochi** vi sono opportunità di scommessa (eSports) e di spesa per vincere (loot box)

**Gamification** del **gambling**, che sempre più imita i videogiochi (slot machine e casino online)



La presente analisi, focalizzata sulle sezioni dedicate a gaming e gambling dello studio **HBSC 2022**, si sofferma sugli studenti adolescenti - 15 e 17 anni - in Lombardia (campione ≈ 9.000)

# GAMING COME “PORTA D’ACCESSO”?

Gaming, social media e gambling: **relazioni pericolose**

Emerge una specifica **associazione** tra **gaming problematico** e **gambling a rischio/problematico** nella popolazione considerata

Gaming e gambling: **fattori di rischio e ulteriori approfondimenti**