

GAMING E GAMBLING IN ADOLESCENZA, TRA CONVERGENZE E PROFILI DI RISCHIO



**Regione
Lombardia**

A cura di:

Fabio Lucchini

Eliana Gabellini

Anna Paola Capriulo

Giusi Gelmi

Corrado Celata

Indice

Background	4
Introduzione	6
Adolescenti tra gaming e gambling.....	9
Interrogativo di ricerca e metodologia	12
Gaming e gambling problematici: risultati	13
Analisi descrittiva.....	14
Modelli di regressione	14
Discussioni e conclusioni	18
Appendice	22

GAMING E GAMBLING IN ADOLESCENZA, TRA CONVERGENZE E PROFILI DI RISCHIO

Background

Le DGR XI/4674¹ del 10.05.21 e la successiva DGR XI/6252 del 11.04.22² hanno previsto l'avvio di un Piano regionale di ricerche per l'approfondimento del fenomeno del gioco d'azzardo patologico. Il coordinamento e la realizzazione del Piano sono stati affidati alla ATS Milano Città Metropolitana, nell'ambito delle sue funzioni di supporto alla DG Welfare relativamente alla gestione delle azioni di supporto regionali relative agli Obiettivi Generali 1 e 2 del Piano di Azione Regionale per il contrasto al GAP.

Il Piano ha previsto linee di ricerca realizzate a livello regionale e linee di studio implementate a livello locale, come sintetizzato nella tabella che segue prodotta nel luglio 2021:

Ricerca/Indagine Target	ATS BG	ATS BS	ATS BRI	ATS INS	ATS MI	ATS MNT	ATS PV	ATS VPD	Stato
Livello regionale – quantitativo/epidemiologico									
Sorveglianza HBSC (15-17 anni) <i>Target: Giovani</i>									Raccolta dati 2022 – presentazione report 02/2024
Indagine epidemiologica popolazione adulta (18 – 84 anni) <i>Target: Popolazione adulta</i>									2023-2024
Sorveglianza Passi d'Argento <i>Target: Anziani</i>									2022 (sospesa per problematiche trattamento dati)
Livello locale/ATS – qualitativo									
Indagine sulle famiglie (genitori e figli) <i>Target: Famiglie</i>									Da definire (Proposta regionale)
Giovani, gioco d'azzardo e gioco online <i>Target: Giovani</i>									Da definire (Proposta regionale)

¹ “Realizzazione terza annualità del Programma di attività per il contrasto al Gioco d'azzardo patologico (GAP) di cui alla DGR XI/585 del 1/10/2018 – riparto e assegnazione alle Agenzie di Tutela della Salute (ATS) delle risorse anno 2018 di cui al decreto del ministro della salute del 26 ottobre 2018”

² “Realizzazione quarta annualità del programma di attività per il contrasto al gioco d'azzardo patologico (gap) di cui alla DGR XI/585 del 1/10/2018 – riparto e assegnazione alle Agenzie di Tutela della Salute (ATS) delle risorse anno 2018 di cui al decreto del ministro della salute del 26 ottobre 2018”

Ricerca/Indagine Target	ATS BG	ATS BS	ATS BRI	ATS INS	ATS MI	ATS MNT	ATS PV	ATS VPD	Stato
Gioco d'azzardo nella popolazione anziana Target: Anziani									Da definire (Proposta regionale)
Gioco d'azzardo nella popolazione di origine straniera Target: Popolazione di origine straniera; Operatori dei servizi territoriali									Da definire (Proposta regionale)
Ricerca su dipendenze ed effetti della pandemia presso i luoghi di lavoro Target: Popolazione adulta - lavoratori	*								Conclusa (DGR 2597/2019)
Comprendere e fronteggiare il GAP promuovendo salute e sviluppo di comunità. Una ricerca-intervento Target: Comunità locale		*							Conclusa (DGR 2597/2019)
Ricerca su Giovani, gioco d'azzardo e gioco online (setting Scuola) Target: Giovani				*					Conclusa (DGR 2609/2019)
Ricerca sulle percezioni e rappresentazioni sociali del gioco d'azzardo e degli stili di vita in generale Target: Amministratori locali e stakeholder del territorio						*			Conclusa (DGR 2597/2019)
Ricerca sulle famiglie Target: Genitori							*		Sospesa (nota MIUR AOO DRLO R.U. 6138 del 28-03-2019)
Il racconto delle dipendenze – Ricerca narrativa Target: Pazienti con dipendenza da sostanze e DGA								*	In corso (OB. 3 - DGR 585/2018; DGR 3376/2020)
Conoscere per deliberare e agire. L'esposizione ai rischi del gioco d'azzardo nei Comuni del Bresciano nella ricerca-azione Target: Comunità locale		*							Conclusa (DGR 2609/2019 – proroga DGR 4725/2021)
Ricerca sul gioco online e mondo giovanile Target: Giovani			*						Conclusa (DGR 2609/2019)
Indagine presso studenti delle scuole secondarie di II grado Target: Giovani			*						Conclusa (DGR 7803/2018)
Indagine sulla popolazione anziana			*						Conclusa

Ricerca/Indagine Target	ATS BG	ATS BS	ATS BRI	ATS INS	ATS MI	ATS MNT	ATS PV	ATS VPD	Stato
Target: Anziani									(DGR 2609/2019)
Ricerca sulle disuguaglianze di salute Target: Comunità locale				*					Conclusa (DGR 585/2018)
Survey (provincia di Pavia) Target: MMG							*		Conclusa (DGR 2609/2019)
Predittori clinici degli outcome di trattamento nel Gioco d'Azzardo Patologico – Studio osservazionale longitudinale Target: Pazienti con diagnosi di DGA								*	Conclusa (OB. 3 - DGR 585/2018; DGR 3376/2020)
Indagine esplorativa finalizzata al benessere socio-emozionale giovanile. Fattori di rischio e protezione degli epifenomeni ludopatie e gioco d'azzardo Target: Giovani		*							Conclusa (Convenzione USR -R.L. del 13.02.2018)
Un passo avanti (ambito della Lomellina) Target: Giovani							*		Conclusa (DGR 585/2018)
Progetto Selfie (Survey) Target: Giovani							*		Conclusa (DGR 2609/2019)
Adolescenti, gioco e gioco d'azzardo Target: Giovani								*	Conclusa (aprile 2021)
Progetto “#Mettiamoci in Gioco” Target: Giovani								*	Conclusa (2020/2021)

Introduzione

Negli ultimi anni la diffusione del gioco d'azzardo (gambling) fra gli adolescenti è stata riconosciuta come un'importante tematica di salute pubblica e un campo emergente di ricerca^{3 4}. Gli adolescenti sono considerati un gruppo ad alto rischio di sviluppo di problemi correlati al gioco d'azzardo perché tendono a sottostimarne i rischi e spesso falliscono nel richiedere forme di aiuto o di assistenza⁵; come accade per gli adulti, anche in questa fascia di età l'abitudine al gioco può portare

³ Molinaro S. et al. (2018). Prevalence of youth gambling and potential influence of substance use and other risk factors throughout 33 European countries: first results from the 2015 ESPAD study. *Addiction*. 2018;113(10):1862-1873.

⁴ Calado F., Alexandre J., Griffiths M. D. (2017). Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A Systematic Review of Recent Research. *J Gamb Stud*. 2017;33(2):397-424.

⁵ Canale N. et al. (2016). Adolescent Gambling-Oriented Attitudes Mediate the Relationship Between Perceived Parental Knowledge and Adolescent Gambling: Implications for Prevention. *Prev Sci*. 2016;17(8):970-980.

a diverse conseguenze negative quali, ad esempio, difficoltà scolastiche, compromissione delle relazioni sociali, abuso di sostanze, depressione, comportamenti criminali e ideazioni suicidarie⁶. D'altra parte, nonostante i divieti previsti per legge, il gioco d'azzardo è diventato ormai una popolare forma di svago anche fra gli adolescenti, nelle modalità di fruizione sia fisica che telematica. Il volume di denaro giocato in Italia nel 2022 è aumentato del 22%, attestandosi sul valore di 136 miliardi di euro. Il totale della Raccolta su rete fisica è di 63 miliardi di euro (+ 43% rispetto al 2021). La Raccolta online ha toccato quota 73 miliardi di euro (+ 9% rispetto al 2021). Per il 2023 l'Agenzia delle dogane e dei Monopoli (ADM) dichiara una raccolta prossima ai 150 miliardi di euro (147,71 miliardi secondo il Bilancio d'esercizio 2023)^{7 8}.

E' altrettanto evidente come l'uso delle nuove tecnologie si sia diffuso in tutto il mondo e abbia assunto importanza in tutte le fasce della popolazione, ma soprattutto tra adolescenti e giovani; Internet è disponibile 24 ore su 24 e quindi utilizzato per svariati motivi: giocare ai videogiochi online, ricercare informazioni, passare il tempo e stabilire e mantenere relazioni con gli altri attraverso l'uso dei social media, diventati inestricabilmente parte della vita quotidiana⁹. D'altronde, diversi studi hanno mostrato che un uso eccessivo e/o problematico dei social media può avere ripercussioni sulla salute psico-fisica dei più giovani in termini di maggiori livelli di ansia, depressione, sintomi fisici e disagio psicologico^{10 11}. Similmente, l'uso dei videogiochi, quando diventa eccessivo e difficile da controllare, può comportare diverse conseguenze negative sullo stile di vita quotidiano (stress, rischio obesità, disturbi del sonno), l'insorgere di depressione e ansia, l'emergere di problemi relazionali e il peggioramento del rendimento scolastico^{12 13}.

In modo del tutto simile al gioco d'azzardo, il mercato dei videogiochi (gaming) in Italia continua a crescere. Nel 2023 il giro d'affari del settore ha superato i 2,3 miliardi di euro, con un trend di crescita del 5% rispetto al 2022 e del 28% rispetto al 2019, confermando il Paese tra i primi cinque mercati europei. Questa tendenza è supportata da una domanda forte e stabile da parte dei consumatori, con 13 milioni di videogiocatori tra i 6 e i 64 anni registrati nel 2023, corrispondenti al 31%

⁶ Lorains F. K., Cowlishaw S., Thomas S. A. (2011), 'Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: systematic review and meta-analysis of population surveys', *Addiction*, 106(3): 490-498.

⁷ Agenzia delle dogane e dei Monopoli (ADM). (2023). Libro blu - Organizzazione statistiche e attività - Anno 2022. <https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/151943740/Libro+blu+2022+-Relazione.pdf/0c22441f-e908-8e3c-75e7-828d150bf57a?t=1704734828425>.

⁸ Agenzia delle dogane e dei Monopoli (ADM). (2024). Bilancio d'esercizio 2023. <https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/174589122/Bilancio+di+esercizio+2023.pdf/4dde2e07-ae11-ee50-1d4d-3eca8b42eff9?t=1724661423769>.

⁹ Griffiths M. D., Kuss D. J., Billieux J., Pontes H. M. (2016). The evolution of Internet addiction: A global perspective. *Addictive Behaviors*, 53, 193-195.

¹⁰ Van Den Eijnden R., Koning I., Doornwaard S., Van Gorp F., Ter Bogt T. (2018). The impact of heavy and disordered use of games and social media on adolescents' psychological, social, and school functioning. *Journal of behavioral addictions*, 7(3): 697-706.

¹¹ Keles B., McCrae N., Grealish A. (2020). A systematic review: the influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International journal of adolescence and youth*, 25(1), 79-93.

¹² Bender P. K., Kim E. L., Gentile D. A. (2020). Gaming disorder in children and adolescents: risk factors and preventive approaches. *Current Addiction Reports*, 7: 553-560.

¹³ Macur M., Pontes, H. M. (2021). Internet Gaming Disorder in adolescence: investigating profiles and associated risk factors. *BMC public health*, 21: 1-9.

della popolazione italiana, e con un'età media che si aggira intorno ai 30 anni. Nel 2023 si è registrato un calo dell'8% del pubblico di riferimento, ma la diminuzione ha riguardato principalmente i videogiocatori occasionali, mentre il numero dei più assidui, composto da 9,5 milioni di persone che giocano almeno una volta alla settimana, è rimasto sostanzialmente stabile¹⁴.

Il mondo dei videogiochi è cambiato radicalmente negli ultimi decenni, passando da giochi di simulazione a sofisticati giochi online, in cui gli utenti possono cooperare o competere con altri individui o con l'intelligenza artificiale. Gli spazi di gioco sono diventati dispersi, non essendo più situati nelle sale giochi o nelle abitazioni private. Attualmente i giochi possono essere fruiti praticamente ovunque, utilizzando vari dispositivi elettronici mobili¹⁵. Modelli commerciali come il free-to-play (videogiochi che offrono gratuitamente le funzionalità base, con la possibilità di sbloccare contenuti extra a pagamento) e il social network gaming hanno introdotto elementi di gioco d'azzardo nei videogiochi. Inoltre, l'uso di valute virtuali nei videogiochi per pagare attività simili al gioco d'azzardo è diventato sempre più comune, il che ha portato a un aumento dell'incertezza sulla natura del gioco tra i giocatori stessi¹⁶: in effetti, per alcuni, giocare ai videogiochi è diventato un modo per guadagnare denaro¹⁷.

Il gaming è sempre più simile al gambling, poiché nei videogiochi il ruolo del caso è rilevante, esistono opportunità di scommessa diretta (come, per esempio, negli electronic sports – gli eSports) e vi è la possibilità di “investire” denaro per aumentare le probabilità di vincita, acquistando loot box, ossia “casse” che contengono oggetti di gioco virtuali, quali armi, vestiti o equipaggiamento da utilizzare nel gioco. Da un lato, gli eSports consentono di competere in tornei organizzati, a livello amatoriale o professionistico, sia online che dal vivo: scommettere sugli eSports è un'attività del tutto simile alle comuni scommesse sportive¹⁸. Dall'altro, esiste la possibilità per gli utenti di effettuare piccole transazioni economiche che permettono di fare acquisti all'interno di un videogioco. Tali microtransazioni, come anticipato, servono ad acquistare le loot box¹⁹. Questi oggetti, oltre al valore funzionale di dare un vantaggio, spesso rivestono per i videogiocatori un valore sociale, legato al fatto di essere riconosciuti e apprezzati dagli amici nei giochi multi-

¹⁴ Italian Interactive & Digital Entertainment Association (IIDEA) (2024). I videogiochi in Italia nel 2023. <https://iideassociation.com/wp-content/uploads/2024/04/I-videogiochi-in-Italia-nel-2023-1.pdf>.

¹⁵ Macey J., Hamari J. (2019). eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling. *New Media and Society*, 21(1), 20–41. <https://doi.org/10.1177/1461444818786216>.

¹⁶ Gainsbury S. M., Russell A. M., King D. L., Delfabbro P., Hing N. (2016). Migration from social casino games to gambling: Motivations and characteristics of gamers who gamble. *Computers in Human Behavior*, 63, 59e67.

¹⁷ Griffiths M. D. (2017). The psychosocial impact of professional gambling professional video gaming and e-sports. *Casino and Gaming International*, 28: 59–63.

¹⁸ Il Comitato olimpico internazionale (CIO) sta valutando l'inclusione degli eSports alle Olimpiadi: il CIO lavora sugli eSports dal 2018 e, nel 2021, ha lanciato le Olympic Virtual Series, una prima iniziativa pilota e, in particolare, la Olympic eSports Week a Singapore nel giugno 2023: oltre 130 giocatori da tutto il mondo in 10 eventi, con 500mila partecipanti unici e sei milioni di visualizzazioni.

¹⁹ Alcuni videogiochi (es. Counter-Strike: Global Offensive, un cosiddetto “sparatutto”) sono collegati a mercati in cui è possibile vendere o scambiare diversi premi con denaro, in altri (es. FIFA) si può vendere il proprio account se si possiede un oggetto molto raro.

player. Inoltre, si assiste a un processo di gamification del gambling, che sta “prendendo in prestito” elementi dei videogiochi, con alcune tipologie di gioco d'azzardo online – ad esempio, slot machine e casino online – che sono sempre più simili a videogiochi²⁰.

Adolescenti tra gaming e gambling

Recentemente, diverse ricerche nazionali e internazionali hanno fatto luce sulla diffusione del gambling tra i giovani e sull'emergere di comportamenti problematici: secondo i dati ESPAD@Italia, nel 2023 il 53% degli studenti 15-19enni, pari a circa 1 milione e 300mila ragazzi, ha giocato d'azzardo (fra questi quasi 800mila sono minorenni), mentre sono 120mila gli studenti con un profilo problematico, di cui oltre la metà (63mila) minorenni²¹.

In modo simile al Gambling Disorder (GD), l'Internet Gaming Disorder (IGD) è riconosciuto come dipendenza comportamentale nel DSM-5²². L'IGD è associato a depressione, ansia, disturbi dell'attenzione e del comportamento, fobia sociale, basso rendimento scolastico: il disturbo sembra essere diffuso maggiormente nei maschi, in particolare adolescenti e giovani adulti, con una prevalenza che varia, a seconda dei contesti, dall'1 al 15% della popolazione^{23 24}, con una recente meta-analisi che riporta un tasso di prevalenza mondiale dell'1,9% tra gli studi con dati definiti di alta qualità in funzione di differenze culturali, fasce d'età e varietà degli strumenti di screening^{25 26}. Con specifico riferimento alla situazione italiana, il rischio di disturbo da uso di videogiochi vede coinvolto il 12% degli studenti (circa 480mila studenti). Il genere maschile è più colpito, con la percentuale che arriva al 18% negli studenti maschi delle secondarie di I grado e al 13,8% negli studenti delle secondarie di II grado (contro il 10,8% e il 5,5% per le femmine). Rispetto all'età, la

²⁰ Clarke L., Wu R., Brooks G. (2024). The gamblers of the future? Migration from video games to gambling among young adults. Centre for Gambling Research at UBC, International Center for Responsible Gaming (ICRG) webinar, 22 Feb 2024.

²¹ Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari – IFC – CNR (2024). European School Survey Project on Alcohol and other Drugs – Italy (ESPAD@Italia). <https://www.espad.it/giochi-d-azzardo/>.

²² American Psychiatric Association (APA), ed. (2022). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition, Text Revision (DSM-5-TR). Washington, DC, USA: American Psychiatric Publishing. ISBN 978-0-89042-575-6.

²³ Chen K. H., Oliffe J. L., Kelly M. T. (2018). Internet gaming disorder: an emergent health issue for men. *American journal of men's health*, 12(4): 1151-1159.

²⁴ Saunders J. B., Hao W., Long J., King D. L., Mann K., Fauth-Bühler M., ... & Poznyak, V. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *Journal of behavioral addictions*, 6(3): 271-279.

²⁵ Ciccarelli M., Cosenza M., Nigro G., Griffiths M., D'Olimpio, F. (2022). Gaming and gambling in adolescence: the role of personality, reflective functioning, time perspective and dissociation. *International Gambling Studies*, 22(1): 161-179.

²⁶ Stevens M. W., Dorstyn D., Delfabbro P. H., King D. L. (2020). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, Advance online publication. 0004867420962851.

percentuale di rischio maggiore si rileva nelle scuole medie con il 14,3% dei ragazzi a rischio, mentre il dato scende al 10,2% alle superiori^{27 28}.

Come anticipato, il mercato del gaming è cambiato in modo significativo, includendo ricompense acquistabili e randomizzate che rendono il gioco simile al gambling sia dal punto di vista strutturale che psicologico, al punto che i giocatori ora spendono somme di denaro per ottenere vantaggi nel gaming²⁹. "Rischiare di perdere qualcosa di valore nella speranza di guadagnare qualcosa di maggiore valore economico"³⁰ è la quintessenza del gioco d'azzardo ed è ipotizzabile che ciò contribuisca a spiegare la frequente co-occorrenza gaming-gambling³¹. A questo proposito, le somiglianze strutturali tra videogiochi e gioco d'azzardo (in particolar modo, online) stanno attirando sempre più l'attenzione dei ricercatori. Tra i fattori di convergenza tra gaming e gambling, alcune ricerche evidenziano il desiderio dei videogiocatori di sperimentare le stesse emozioni quando giocano d'azzardo, come l'eccitazione, il senso di divertimento e la competizione³². Riconoscendo che ai benefici socio-economici dei videogiocatori abili e professionali fa spesso da contraltare il ridotto senso di controllo individuale di altri utenti, le microtransazioni nel gaming possono incoraggiare futuri comportamenti di gioco d'azzardo: alcuni Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) consentono di utilizzare la valuta virtuale del gioco per piazzare scommesse sportive reali o su partite di eSports, con possibili conseguenze dannose sui giocatori nel mondo reale^{33 34}. L'associazione tra gaming e gambling quali comportamenti di potenziale dipendenza emerge anche dai lavori di Garea et al. (2021)³⁵ - che rilevano una associazione tra spesa in loot box e gioco d'azzardo a

²⁷ Istituto Superiore di Sanità (2023). Comunicato Stampa N°23/2023 Dal cibo ai social, quasi 2 milioni di adolescenti della 'Generazione Z' a rischio dipendenze comportamentali. <https://www.iss.it/-/comunicato-stampa-n%C2%B023/2023-dal-cibo-ai-social-quasi-2-milioni-di-adolescenti-della-generazione-z-a-rischio-dipendenze-comportamentali>.

²⁸ I fattori associati sono la depressione moderatamente grave o grave, con un rischio di 5,54 volte maggiore nei ragazzi di 11-13 anni e 3,49 nei ragazzi 14-17 anni e un'ansia sociale grave o molto grave, con un rischio di 3,65 volte maggiore rispetto alla media nei ragazzi di 11-13 anni e 5,80 nei ragazzi 14-17 anni.

²⁹ Cleghorn J., Griffiths M. D. (2015). Why do gamers buy 'virtual assets? An insight in to the psychology behind purchase behaviour. *Digital Education Review*, 27: 98-117. doi:10.1344/der.2015.27.85-104.

³⁰ Cosenza M., Griffiths M. D., Nigro G., Ciccarelli, M. (2017). Risk-taking, delay discounting, and time perspective in adolescent gamblers: An experimental study. *Journal of gambling studies*, 33(2): 383-395 (p. 384). doi: 10.1007/s10899-016-9623-9.

³¹ Burleigh T. L., Griffiths M. D., Sumich A., Stavropoulos V., Kuss D. J. (2019). A systematic review of the co-occurrence of gaming disorder and other potentially addictive behaviors. *Current Addiction Reports*, 6(4), 383-401. doi: 10.1007/s40429-019-00279-7.

³² Teichert T., Gainsbury S., Mühlbach C. (2017). Positioning of online gambling and gaming products from a consumer perspective: A blurring of perceived boundaries. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.025>.

³³ Macey J. (2021). A whole new ball game. The growing prevalence of video game-related gambling. Academic dissertation. Tampere University.

³⁴ Mathieu S., Barrault, S., Brunault P., Varescon I. (2020). The role of gambling type on gambling motives, cognitive distortions, and gambling severity in gamblers recruited online. *PLoS ONE*, 15(10), e0238978. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0238978>.

³⁵ Garea S. S., Drummond A., Sauer J. D., Hall L. C., Williams M. N. (2021). Meta-analysis of the relationship between problem gambling, excessive gaming and loot box spending. *International Gambling Studies*, 21(3): 460-479.

rischio -, di Montiel et al. (2022)³⁶ - che evidenziano una relazione tra ingaggio nelle loot box e gaming/gambling problematici - e di Brooks e Clark (2023)³⁷ - che riscontrano come un maggiore utilizzo di loot box predica il gioco d'azzardo futuro (il legame sembra essere guidato dalla ricompensa randomizzata).

Con un approfondimento di natura qualitativa dedicato alla realtà italiana, Rolando e Wardle (2023) si soffermano sulle percezioni dei giovani videogiocatori (14-17 anni) in merito a somiglianze e differenze tra gaming e gambling³⁸. Gli interpellati considerano vari aspetti dei videogiochi simili al gioco d'azzardo e sono anche consapevoli della potenziale dipendenza da gaming. Se a livello di letteratura scientifica si definisce il gambling come una attività in cui la casualità prevale sull'abilità nel determinare il risultato e la posta in gioco ha un valore economico³⁹, i giovani intervistati considerano come giochi d'azzardo veri e propri alcune modalità di gaming, anche se esse non prevedono premi in denaro: non solo quei giochi in cui è possibile acquistare loot box ("avvantaggiano chi spende di più, rovinando lo spirito del gioco"), ma anche, ad esempio, i social casino (una versione light dei casino online ove è possibile scommettere senza puntare soldi veri, condividendo i risultati con gli amici); anche se le vincite non sono in denaro reale, sono percepite comunque come ricompense di valore. Ancora, i partecipanti allo studio associano il gambling a perdita di denaro, casualità e rischio di dipendenza, caratteristiche condivise da molti popolari videogiochi: inoltre, gli interpellati identificano come esiti negativi del gaming (similmente al gambling) la perdita di tempo e gli scatti d'ira e sono consapevoli delle strategie messe in campo dall'industria del gaming per aumentare i profitti.

Proprio perché le due attività condividono alcune caratteristiche, in letteratura si ipotizza anche che i videogiochi possano fungere da "porta d'accesso" al gioco d'azzardo e al gioco d'azzardo problematico^{40 41}. Delfabbro e King (2020), in una rassegna di studi sulla relazione tra gaming e gambling, hanno trovato scarse evidenze a sostegno dell'ipotesi del "passaggio". Chi gioca ai videogiochi tende anche a giocare d'azzardo, ma ciò potrebbe essere dovuto a fattori socio-demografici e di personalità sottostanti (ad esempio, essere giovani, maschi e

³⁶ Montiel I., Basterra-González A., Machimbarrena J. M., Ortega-Barón J., González-Cabrera J. (2022). Loot box engagement: A scoping review of primary studies on prevalence and association with problematic gaming and gambling. *PLoS One*, 17(1): e0263177.

³⁷ Brooks G. A., Clark L. (2023). The gamblers of the future? Migration from loot boxes to gambling in a longitudinal study of young adults. *Computers in human behavior*, 141, 107605.

³⁸ Rolando S., Wardle H. (2024). 'That's why it's gambling, because you don't know what you find in it!' Perceptions of the relationship between gaming and gambling among young adult gamers. *Journal of Youth Studies*, 27(6): 869-884.

³⁹ Williams R. J., Volberg R. A., Stevens R. M., Williams L. A., Arthur J. N. (2017). *The definition, dimensionalization, and assessment of gambling participation*. Canadian Consortium for Gambling Research.

⁴⁰ Kim H. S., King D. L. (2020). Gambling-gaming convergence: New developments and future directions. *International Gambling Studies*, 20(3): 373-379.

⁴¹ Molde H., Holmoy B., Merkesdal A. G., Torsheim T., Mentzoni R. A., Hanns D., Sagoe D., Pallesen S. (2019). Are video games a gateway to gambling? A longitudinal study based on a representative Norwegian sample. *Journal of Gambling Studies*, 35(2): 545-557. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9781-z>.

“amanti del rischio”)⁴². In uno studio sulle potenziali motivazioni e determinanti del processo di transizione dai videogiochi al gioco d'azzardo e quindi al gambling dannoso, si evidenzia come tra i giocatori e gli individui con disturbo da gioco d'azzardo vi sia la consapevolezza delle somiglianze tra gaming e gambling, considerate come fattori di rischio⁴³.

Interrogativo di ricerca e metodologia

Gli adolescenti rappresentano un gruppo particolarmente vulnerabile all'uso eccessivo di videogiochi e giochi d'azzardo. Risulta pertanto interessante indagare l'associazione tra gaming e gambling problematici in questa fascia di popolazione. A tal proposito, in una società sindemica post COVID-19 caratterizzata dalla complessa interazione tra variabili sociali, economiche, ambientali e fattori di rischio, l'obiettivo è anche riflettere sulle implicazioni in tema di prevenzione e promozione della salute per una popolazione in evoluzione come quella degli adolescenti^{44 45 46}.

Per rispondere all'interrogativo di ricerca si è ricorso ai dati emersi dallo studio *Health Behaviour in School-aged Children* (HBSC). HBSC è uno studio multicentrico condotto in oltre 40 Paesi in Europa e Nord America, in collaborazione con l'Ufficio Regionale per l'Europa dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), con l'obiettivo di conoscere i determinanti della salute negli adolescenti per meglio orientare le politiche di prevenzione e promozione della salute. In Italia, la popolazione selezionata per il campionamento è costituita da adolescenti di età compresa tra gli 11 e i 17 anni; a livello metodologico, l'indagine si basa su un questionario a risposta chiusa somministrato agli adolescenti delle scuole del campione, comprendente domande sul contesto sociale, la salute e il benessere.

Sulla base delle sezioni dedicate a gaming e gambling dello studio HBSC 2022, ci si sofferma sugli studenti adolescenti residenti in Regione Lombardia⁴⁷. In primo luogo, si propongono alcuni spunti descrittivi intorno al fenomeno considerato. In un secondo momento, si approfondisce la tematica tenendo conto delle

⁴² Delfabbro P., King D. L. (2020). Gaming-gambling convergence: Evaluating evidence for the ‘gateway’ hypothesis. *International Gambling Studies*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1768430>.

⁴³ Wiczorek Ł., Bujalski M., Dąbrowska K. (2024). ‘I Can Tell You It’s a Bit of a Gamble’: A Qualitative Analysis of How People Who Engage in Gaming and Gambling Understand a Link Between These Two Behaviours. *Journal of Gambling Studies*, 40(2): 859-871.

⁴⁴ Il concetto di “sindemia” si riferisce alla condizione in cui diversi problemi di salute sono strettamente interconnessi e si intensificano reciprocamente, incidendo in modo significativo sullo stato di salute generale di una popolazione nel contesto di una configurazione di perduranti condizioni sociali dannose. Si veda: Singer M. (1996), A dose of drugs, a touch of violence, a case of AIDS: conceptualizing the SAVA syndemic. *Free Inq Creat Sociol*, 24: 99-110.

⁴⁵ Mendenhall E., Newfield T., Tsai A. C. (2022). Syndemic theory, methods, and data. *Social Science & Medicine* (1982), 295: 114656.

⁴⁶ Giarelli G. (2023). COVID-19 and Social and Health Inequalities in Italy: A Syndemic Approach. *e-cadernos CES*, (39).

⁴⁷ Gelmi G., Gabellini E., Lucchini F., Negri L., Celata C. (2024). Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) 2022. Stili di vita e salute dei giovani italiani tra 11 e 17 anni” (Regione Lombardia), Istituto Superiore di Sanità (ISS) e Regione Lombardia.

caratteristiche socio-demografiche e di altri comportamenti di abuso, mediante test Chi-Quadro per studiare le associazioni e modelli di regressione logistica.

Le scale proposte agli studenti sono l'*Internet Gaming Disorder-Short Form* (IGDS9-SF)^{48 49}, che rileva l'utilizzo problematico di videogiochi online nei 12 mesi precedenti l'indagine, il *South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents* (SOGS-RA)⁵⁰, che si focalizza sulle conseguenze negative e le emozioni associate al comportamento di gioco d'azzardo nei 12 mesi precedenti l'indagine, la *Social Media Disorder Scale* (SMD-Scale)⁵¹, che si incentra sull'uso problematico dei social media nei 12 mesi precedenti l'indagine e il *Family Affluence Scale* (FAS), che misura il benessere materiale delle famiglie^{52 53}.

Gaming e gambling problematici: risultati

Nell'ambito dell'indagine HBSC Lombardia 2022, è stato chiesto ai ragazzi di 15 e 17 anni di indicare in quante occasioni abbiano scommesso e/o giocato denaro nella loro vita e negli ultimi 12 mesi. Con riferimento alla frequenza di gioco d'azzardo nella vita tra i 15enni, il 30,9% degli intervistati dichiara di aver giocato almeno una volta, con una maggiore tendenza al gambling da parte dei maschi rispetto alle femmine (40% vs 20,1%): passando alla frequenza di gioco nei 12 mesi precedenti l'indagine, i maschi si attestano al 27,7% e le femmine al 10,3% (a fronte di un 19,6% complessivo). La tendenza complessiva e le differenze di genere si confermano anche tra i 17enni, che per il 36,1% dichiarano di aver giocato d'azzardo nella vita (il 51,3% dei maschi vs il 20,2% delle femmine) e per il 24,4% nei 12 mesi precedenti l'indagine (38,3% maschi vs 10,3% femmine).

Dal 2022, il protocollo dello studio HBSC Lombardia include anche IGDS9-SF, uno strumento di misura validato a livello internazionale e nazionale per valutare l'uso problematico dei videogiochi sulla base dei nove criteri per l'IGD identificati nel

⁴⁸ La scala Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF) produce punteggi finali compresi tra 9 e 45 e un punteggio cut-off ottimale per la diagnosi positiva è 32. Si veda: Qin L., Cheng L., Hu M., Liu Q., Tong J., Hao W., ... & Liao Y. (2020). Clarification of the cut-off score for nine-item Internet Gaming Disorder Scale–Short Form (IGDS9-SF) in a Chinese context. *Frontiers in Psychiatry*, 11: 470.

⁴⁹ Per il calcolo dei valori presentati è stata presa come riferimento la variabile, ricostruita, dell'Istituto Superiore di Sanità (ISS), aggiungendo coloro che hanno risposto alla domanda *Quanto spesso giochi?* "Mai o quasi mai" per farli rientrare nella categoria: "Mai o quasi mai giocato".

⁵⁰ Il SOGS-RA è composto da dodici item, ognuno dei quali ha un punteggio di 1 (affermativo) o 0 (non affermativo). Sebbene vi siano alcune variazioni tra gli studi nell'interpretazione dei punteggi, generalmente un punteggio pari o superiore a 4 viene etichettato come "gioco d'azzardo problematico", un punteggio compreso tra 2-3 come "a rischio" e un punteggio di 0-1 come "nessun problema". Si veda: Colasante E., Gori M., Bastiani L. et al. Italian Adolescent Gambling Behaviour: Psychometric Evaluation of the South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents (SOGS-RA) Among a Sample of Italian Students. *J Gambli Stud* 30: 789–801 (2014). <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9385-6>.

⁵¹ Van den Eijnden R.J.J.M., Lemmens J.S., Valkenburg, J.M. (2016). The Social Media Disorder Scale. *Computers in Human Behavior*, 61: 478.

⁵² Hartley J.E., Levin K., Currie C. (2016). A new version of the HBSC Family Affluence Scale - FAS III: Scottish Qualitative Findings from the International FAS Development Study. *Child Indic Res.*, 9: 233-245.

⁵³ Il FAS è utilizzato in HBSC a partire dagli anni Novanta del secolo scorso: nel tempo la scala ha subito diverse revisioni per tenere conto del mutamento generale delle condizioni e degli stili di vita, dell'innovazione tecnologica e dei cambiamenti nei modelli di consumo.

Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali dell'American Psychiatric Association (APA, 2022). Nello specifico, a ragazze e ragazzi è stato chiesto di indicare la frequenza con cui negli ultimi 12 mesi hanno messo in atto alcuni comportamenti relativi all'uso dei videogiochi (Gelmi et al., 2024). Rispettivamente il 22,5% dei maschi e il 14,5% delle femmine 15enni presenta un uso problematico dei videogiochi. Nel caso dei 17enni, il 16,9% dei ragazzi e l'11,4% delle ragazze denotano tali comportamenti a rischio.

Analisi descrittiva

A livello descrittivo, risulta di particolare interesse il fatto che tra gli studenti 15enni che evidenziano gaming problematico il 12,2% è anche giocatore d'azzardo a rischio o problematico, contro il 2,6% di chi usa videogiochi senza criticità e il 2,2% di chi non li utilizza o lo fa sporadicamente (Tabella 1).

Tabella 1. Gaming e gambling problematici (studenti 15enni)

IGDS9-SF – SOGS-RA	Gambling a rischio/problematico	Non giocatore/Gambling non problematico
Gaming non problematico	2,6%	97,4%
Gaming problematico	12,2%	87,8%
Mai o quasi mai giocato	2,2%	97,8%

($X^2 = 112,3$, $p < .0001$)

Tra i 17enni, l'11,1% di coloro che denotano gaming problematico è anche giocatore d'azzardo a rischio o problematico, contro il 6,2% di chi usa videogiochi senza criticità (con un significativo aumento del profilo di rischio rispetto ai 15enni) e il 3,7% di chi non li utilizza o lo fa sporadicamente (Tabella 2).

Tabella 2. Gaming e gambling problematici (studenti 17enni)

IGDS9-SF – SOGS-RA	Gambling a rischio/problematico	Non giocatore/Gambling non problematico
Gaming non problematico	6,2%	93,8%
Gaming problematico	11,1%	88,9%
Mai o quasi mai giocato	3,7%	96,3%

($X^2 = 37,4$, $p < .0001$)

Modelli di regressione

L'associazione gaming-gambling è stata approfondita tenendo conto delle caratteristiche socio-demografiche e di altri comportamenti di abuso individuale,

mediante modelli di regressione utili per stimare i fattori di rischio e di protezione. È stata effettuata una regressione logistica avente come variabile risposta il gambling a rischio/problematico (SOGS-RA ≥ 3). Sono state inserite come variabili indipendenti il gaming problematico, l'età, il genere, la nazionalità, la condizione socio-economica (FAS) e l'uso problematico dei social media. La popolazione di partenza considerata corrisponde al campione dei 15enni e 17enni della sorveglianza HBSC 22 (in Tabella 3 le caratteristiche del campione di partenza).

Tabella 3. Caratteristiche del campione

Variabili	Frequenza	Percentuale
Età		
15	4272	47,9%
17	4651	52,1%
Genere		
F	4224	47,3%
M	4699	52,7%
Nazionalità		
Italiana	8365	93,8%
Straniera	558	6,3%
Condizione socio-economica		
Alta	1819	21,4%
Bassa	1905	22,4%
Media	4775	56,2%
Frequenze mancanti = 424		
Gambling a rischio/problematico		
No	8238	95,4%
Sì	397	4,6%
Frequenze mancanti = 288		
Gaming problematico		
No	7791	90,0%
Sì	867	10,0%
Frequenze mancanti = 265		
Uso problematico dei social media		
No	7675	90,2%
Sì	839	9,9%
Frequenze mancanti = 409		

Innanzitutto, per valutare il grado di associazione di ciascuna variabile indagata con il gambling a rischio/problematico è stata condotta una serie di regressioni logistiche semplici. Le variabili socio-demografiche (genere, età, nazionalità, condizione socio-economica) e le dimensioni legate ai comportamenti di abuso (gaming problematico e uso problematico dei social media) sono state separatamente impiegate come variabile indipendenti (Tabella 4).

Tabella 4. Caratteristiche individuali e gambling a rischio/problematico

Analisi logistica univariata	OR	95% CI	p-value
Età			
15	1.0 (ref.)	n.a.	
17	1.549	1.257- 1.908	<.0001
Genere			
F	1.0 (ref.)	n.a.	
M	5.900	4.433- 7.853	<.0001
Nazionalità			
Italiana	1.0 (ref.)	n.a.	
Straniera	1.122	0.728- 1.729	.6011
Condizione socio-economica			
Alta	0.838	0.627- 1.118	.2291
Bassa	1.0 (ref.)	n.a.	
Media	0.626	0.489- 0.801	.0002
Gaming problematico			
No	1.0 (ref.)	n.a.	
Sì	3.399	2.659- 4.344	<.0001
Uso problematico dei social media			
No	1.0 (ref.)	n.a.	
Sì	1.797	1.345- 2.402	<.0001

Sono state osservate associazioni positive con l'età, il genere, il gaming problematico e l'uso problematico dei social media. Le variabili predittive sono state successivamente inserite in un'analisi aggiustata multipla controllando per ogni altra variabile predittiva⁵⁴. Dal campione di origine sono stati creati i dataset di training e validation per poter valutare in maniera adeguata il modello, selezionando rispettivamente il 70% e il 30% delle osservazioni. Nello sviluppo del modello sono state eliminate 754 osservazioni in quanto mancanti di dati nelle variabili di risposta o nelle variabili esplicative. Per la selezione delle variabili è stato altresì utilizzato il metodo *backward*, che ha portato alla selezione del set delle variabili inserite ad esclusione della nazionalità, che non ha rispettato i criteri di ingresso nello stesso. Secondo le associazioni di probabilità previste e le risposte osservate, si riscontra un modello con buone capacità predittive, avente una percentuale di concordi pari a 72.9 e un c-value corrispondente a 0.76. Altri dati

⁵⁴ Tutte le variabili inserite nel modello sono state trattate come categoriali.

sulle buone capacità del modello derivano dalla ROC Curve e del valore AUC (0.76 nel database di training e 0.75 nel database di validation)⁵⁵.

Tutti gli elementi elencati nella Tabella 5 sono associati significativamente al gambling problematico/a rischio. Nella tabella in questione si riportano le stime delle associazioni statistiche espresse in odds ratio, negli intervalli di confidenza al 95% (95% CI) ottenuti dal Metodo di Wald ^{56 57}.

Tabella 5. Stime degli odds ratio della regressione logistica multivariata.

Effetto	OR	Limiti di confidenza di Wald al 95%	
Gaming problematico 1 rispetto a 0	2.092	1.503	2.911
Età 17 rispetto a 15	2.049	1.556	2.698
Genere M rispetto a F	6.398	4.388	9.328
Condizione socio-economica alta rispetto a bassa	0.836	0.583	1.199
Condizione socio-economica media rispetto a bassa	0.608	0.445	0.832
Uso problematico social media 1 rispetto a 0	2.011	1.322	3.058

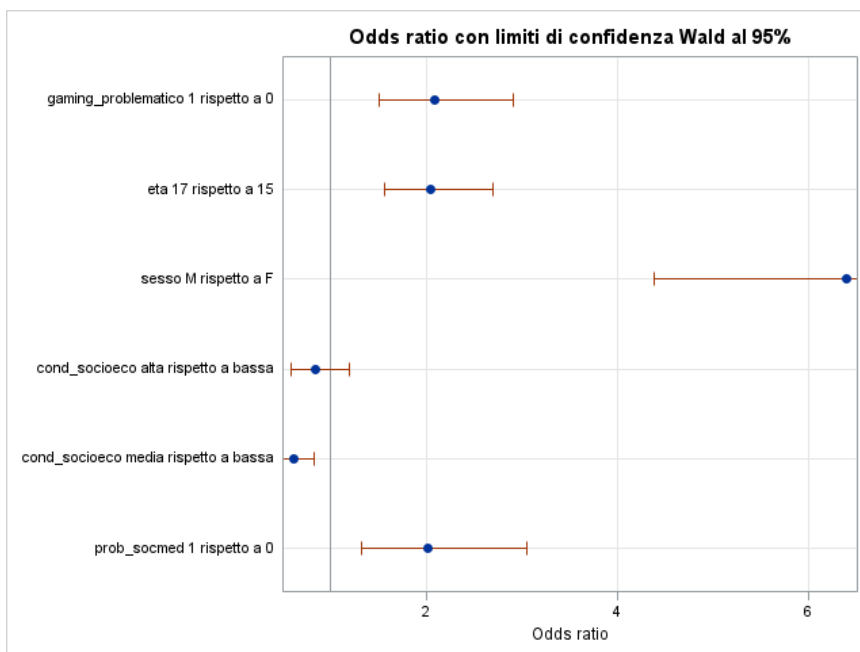


Figura 1 - Odds ratio

Focalizzando l'attenzione sugli incroci tra comportamenti d'abuso si evince che le chance di coloro con un uso problematico dei videogiochi (IGDS9-SF) di essere

⁵⁵ Si veda la Figura 2 in Appendice.

⁵⁶ Hosmer D.V., Lemeshow S., Sturdivant R.X. (2000). Applied logistic regression. New York: Wiley.

⁵⁷ Si vedano in Appendice le tabelle con l'analisi degli effetti e l'analisi delle stime della massima verosimiglianza.

giocatori a rischio/problematici sono superiori di circa due volte (OR=2.092; 95% CI: 1.503-2.911) rispetto a coloro che non giocano ai videogiochi o non hanno comportamenti problematici. Al contempo, anche avere un uso problematico dei social media appare un fattore di rischio associato, in quanto per i ragazzi interessati l'odds di avere comportamenti di gioco d'azzardo rischiosi/problematici è superiore di circa due volte (OR=2.011; 95% CI: 1.322-3.058) rispetto a quello di coloro che fanno un uso parsimonioso dei social.

Rispetto ai dati socio-demografici e socio-economici, la chance di sviluppare una possibile dipendenza da gambling è superiore di sei volte se si è maschi (OR=6.398; 95% CI: 4.388-9.328). Al contempo, col crescere dell'età aumentano le chance di avere comportamenti di gioco d'azzardo a rischio/problematici (OR: 2.049; 95% CI: 1.556-2.698). Sembra che avere una condizione socio-economica media rappresenti un fattore di protezione, in quanto l'odds di riportare danni diminuisce del 16,4% rispetto a chi dichiara bassi livelli FAS. Non risulta invece statisticamente significativa l'associazione relativa al livello della condizione socio-economica alta.

Discussioni e conclusioni

Complessivamente, dall'analisi emergono associazioni positive tra genere, età, reddito familiare, gaming problematico, uso problematico dei social media e gambling a rischio/problematico.

In primo luogo, rispetto ai dati socio-demografici, la chance di sviluppare una possibile dipendenza da gambling è superiore se si è maschi, al crescere dell'età e se si può contare su un reddito familiare basso. Risultati che in gran parte si allineano alla letteratura esistente, ove il genere maschile è stato associato a entrambi i comportamenti problematici. Diverse ricerche suggeriscono il ruolo delle norme sociali e dei benefici e rischi percepiti per spiegare le differenze di genere. Ronay e Kim (2006)⁵⁸ osservano come la mascolinità condivide stereotipicamente un legame con l'assunzione di rischi e il fatto che la compagnia di altri maschi facilita tali comportamenti. Diversi studi documentano come gli adolescenti maschi passino più tempo a giocare a videogiochi rispetto alle femmine, sia perché più interessati ad attività che comportano competizione, sia perché più fiduciosi rispetto alle proprie prestazioni di gioco, sia per via delle caratteristiche puramente maschili di molti personaggi⁵⁹ ⁶⁰. Se gli adolescenti maschi risultano più impulsivi e propensi al rischio, nonché più disposti a impegnarsi in diverse forme di gioco d'azzardo, l'essere femmina sembra rappresentare un fattore protettivo da gaming

⁵⁸ Ronay R., Kim D.Y. (2006). Gender differences in explicit and implicit risk attitudes: a socially facilitated phenomenon. *Br. J. Soc. Psychol.* 45 (2): 397-419.

⁵⁹ Rehbein F., Staudt A., Hanslmaier M., Kliem S. (2016). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences? *Computers in Human Behavior*, 55: 729-735. Doi:10.1016/j.chb.2015.10.016.

⁶⁰ Ciccarelli M., Cosenza M., Nigro G., Griffiths M., D'Olimpio, F. (2022). Gaming and gambling in adolescence: the role of personality, reflective functioning, time perspective and dissociation. *International Gambling Studies*, 22(1): 161-179.

e gambling problematici⁶¹. Splevins e colleghi (2010) osservano come le adolescenti considerino il gioco d'azzardo come un'attività rischiosa e non economicamente remunerativa⁶². Un'altra possibile interpretazione delle differenze di genere rispetto al gambling può essere ricondotta al contesto nazionale: Bastiani et al. (2013) notano come in Italia il marketing si rivolga prevalentemente ai maschi, compresi i giovani, offrendo e promuovendo opportunità di gioco d'azzardo attraenti per questo target di consumatori (es., scommesse sportive, poker online, slot machine)⁶³.

I risultati mostrano come, nel campione considerato, l'età più avanzata (tarda adolescenza) predica il gioco d'azzardo problematico. Ciò può essere spiegato con la circostanza che gli individui più vicini anagraficamente ai 18 anni (età legale per il gambling in Italia) inizino ad approcciarsi al gambling, aumentando la probabilità, rispetto agli adolescenti più giovani, di sviluppare disturbi collegati, e ciò lascia aperti interrogativi sul possibile ruolo propedeutico del gaming⁶⁴: quest'ultimo non prevede infatti limiti di età per la partecipazione (anche se la maggior parte dei giochi ha ormai una classificazione per età) e alcuni studi evidenziano maggiore coinvolgimento e probabilità di sviluppare comportamenti di gaming problematico nella prima adolescenza^{65 66}.

Come riportato nei risultati, non vi sono evidenze robuste relative alle differenze tra ragazzi con reddito alto e coloro con disponibilità economiche scarse. L'associazione relativa alla condizione socio-economica alta non risulta difatti statisticamente significativa. Diminuisce invece per gli adolescenti con reddito medio la probabilità di gambling dannoso rispetto a quelli con reddito basso. L'impatto del basso reddito familiare sul gambling, oltre a evidenziare come la disuguaglianza socio-economica condizioni negativamente la salute degli adolescenti⁶⁷, è in linea con diversi studi che suggeriscono come i gruppi con reddito basso spendano proporzionalmente di più rispetto ai gruppi a reddito elevato e siano maggiormente vulnerabili al gioco d'azzardo a

⁶¹ Gainsbury S. M., Russell A., Hing N., Wood R., Lubman D. I., Blaszczynski A. (2014). The prevalence and determinants of problem gambling in Australia: Assessing the impact of interactive gambling and new technologies. *Psychology of Addictive Behaviors*, 28(3), 769–779. doi: 10.1037/a0036207.

⁶² Splevins K., Mireskandari S., Clayton K., Blaszczynski A. (2010). Prevalence of adolescent problem gambling, related harms and help-seeking behaviours among an Australian population. *J. Gambli. Stud.* 26 (2): 189–204.

⁶³ Bastiani L., Gori M., Colasante E., Siciliano V., Capitanucci D., Jarre P., Molinaro S. (2013). Complex factors and behaviors in the gambling population of Italy. *J. Gambli.Stud.* 29 (1): 1–13.

⁶⁴ Ciccarelli M., Nigro G., Griffiths M.D., D'Olimpio F., Cosenza M. (2020). The associations between maladaptive personality traits, craving, alcohol use, and adolescent problem gambling: an Italian survey study. *J. Gambli. Stud.* 36: 243–258.

⁶⁵ Marinaci T., Venuleo C., Ferrante L., Della Bona S. (2021). What game we are playing: the psychosocial context of problem gambling, problem gaming and poor well-being among Italian high school students. *Heliyon*, 7(8).

⁶⁶ Wittek C. T., Finseras T. R., Pallesen S., Mentzoni R. A., Hanss D., Griffiths M. D., Molde H. (2016). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5): 672–686. doi: 10.1007/s11469-015-9592-8.

⁶⁷ Elgar, F.J., Pförtner, T.K., Moor I., De Clercq B., Stevens G.W., Currie C. (2015). Socioeconomic inequalities in adolescent health 2002–2010: a time-series analysis of 34 countries participating in the Health Behaviour in School-aged Children study. *Lancet* 385: 2088–2095.

rischio/problematico⁶⁸. Tuttavia, la ricerca disponibile si riferisce vieppiù alla popolazione adulta, anche se uno studio italiano evidenzia che gli studenti adolescenti che vivono in regioni svantaggiate hanno maggiore probabilità di essere giocatori d'azzardo a rischio/problematici⁶⁹. Se si può ipotizzare che le difficoltà economiche della famiglia ostacolano gli adolescenti nella ricerca di altre forme di svago o di socializzazione, favorendo così un malessere prodromico di comportamenti a rischio, non esistono evidenze solide del fatto che gaming e gambling possano essere visti semplicemente come tentativi di compensare i sentimenti di deprivazione economica⁷⁰. Si richiedono pertanto ulteriori studi per esaminare il ruolo di altri fattori individuali (es., atteggiamenti, credenze, impulsività) e contestuali (es., politiche, attività sociali e ricreative) nel mediare l'associazione tra svantaggio socio-economico e gioco d'azzardo.

I risultati, infine, oltre a evidenziare una generale co-occorrenza tra gaming problematico, uso problematico dei social media e gambling problematico tra gli adolescenti⁷¹, confermano la specifica associazione tra gaming problematico e gambling a rischio/problematico in questa stessa popolazione. Tuttavia, per corroborare l'ipotesi del "passaggio" da gaming a gambling sono necessari altri studi, di natura longitudinale, con campioni di partecipanti ampi e rappresentativi. Nello specifico, è importante separare gli effetti generali di transizione da quelli di "maturazione": i giovani possono passare dai videogiochi al gioco d'azzardo quando crescono, ma ciò non significa necessariamente che il gaming faciliti il successivo accesso al gambling. Posto che videogiochi e gioco d'azzardo possono soddisfare bisogni emotivi simili, quali eccitazione, rilassamento ed escapismo⁷², è possibile che alcuni individui siano semplicemente più inclini al gaming e al gambling a causa di caratteristiche personali e non che un'attività aumenti effettivamente la probabilità di passare all'altra. Poiché i disturbi da gaming e gambling condividono tratti simili, in quanto caratterizzati da persistente ricerca della vincita in attività interattive che coinvolgono in varia misura caso e abilità, la loro associazione può essere legata alla condivisione di fattori di rischio sottostanti⁷³. In effetti, giocare ai videogiochi può essere associato al nutrire false aspettative circa il grado di controllo sul gioco d'azzardo, soprattutto quando si tratta di gambling online: poiché molti videogiochi richiedono abilità e strategia, alcuni

⁶⁸ Lucchini F., Molinaro, S. (2020). Socio-economic status and problem gambling: An analysis of the Italian case. *Salute e società*, (2020/3).

⁶⁹ Molinaro S., Canale N., Vieno A., Lenzi M., Siciliano V., Gori M., Santinello M. (2014). Country-and individual-level determinants of probable problematic gambling in adolescence: a multi-level cross-national comparison. *Addiction* 109: 2089–2097.

⁷⁰ Mishra S., Barclay P., Sparks A. (2017). The relative state model: integrating need-based and ability-based pathways to risk-taking. *Pers. Soc. Psychol. Rev.* 21: 176–198.

⁷¹ Akbari M., Bahadori M. H., Khanbabaei S., Milan B. B., Horvath Z., Griffiths M. D., Demetrovics Z. (2023). Psychological predictors of the co-occurrence of problematic gaming, gambling, and social media use among adolescents. *Computers in Human Behavior*, 140: 107589.

⁷² King D., Ejova A., Delfabbro P. (2012). Illusory control, gambling, and video gaming: An investigation of regular gamblers and video game players. *Journal of Gambling Studies*, 28(3): 421–435. <https://doi.org/10.1007/s10899-011-9271-z>.

⁷³ Delfabbro P., King D. L. (2020). Gaming-gambling convergence: Evaluating evidence for the 'gateway' hypothesis. *International Gambling Studies*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1768430>.

giocatori possono credere, grazie all'esperienza nel gaming, di diventare abbastanza abili da avere successo nel gambling⁷⁴. Sono comunque necessari ulteriori approfondimenti per acclarare il nesso tra gaming e gambling dannosi e per eventualmente vagliare l'ipotesi di un percorso inverso tra i due fenomeni.

In conclusione, in un'ottica preventiva e di promozione della salute incentrata sull'impatto psicologico e socio-economico di gaming e gambling problematici, emerge l'utilità di approcci peer-to-peer che aumentino la consapevolezza dei rischi tra i ragazzi e gli adulti di riferimento. Inoltre, riconosciuta comunque l'associazione tra gaming problematico e gambling a rischio/problematico nella popolazione adolescenziale, si evidenzia l'importanza della capacità negoziale dei genitori nel concordare con i figli limitazioni del tempo dedicato ai videogiochi. In relazione a ciò, dovrebbe essere oggetto di analisi approfondita la pubblicità delle aziende di gioco d'azzardo nei videogiochi, in quanto potenziale fattore di rischio per lo sviluppo di problemi legati al gambling. A tal proposito, potrebbe essere utile una specifica regolamentazione dell'uso di elementi riconducibili al gioco d'azzardo nei videogiochi (es., loot box e social casino) con l'obiettivo di aumentare la consapevolezza del rischio tra gli individui che si dedicano al gaming e per proteggerli dai danni da gambling.

⁷⁴ Gainsbury S. M., Russell A. M., King D. L., Delfabbro P., Hing N. (2016). Migration from social casino games to gambling: Motivations and characteristics of gamers who gamble. *Computers in Human Behavior*, 63: 59e67.

Appendice

Tabella 6. Analisi degli effetti di tipo 3

Effetto	DF	Chi-quadrato di Wald	Pr > ChiQuadr
Gaming problematico	1	19.1683	<.0001
Età	1	26.0832	<.0001
Genere	1	93.0608	<.0001
Condizione socio-economica	2	10.5501	0.0051
Uso problematico social media	1	10.6582	0.0011

Tabella 7. Analisi delle stime della massima verosimiglianza

Parametro		DF	Stima	Errore Standard	Chi-quadrato di Wald	Pr > ChiQuadr	Stima standardizzata
Intercept		1	-4.6596	0.2301	409.9110	<.0001	
Gaming problematico	1	1	0.7380	0.1686	19.1683	<.0001	0.1180
Età	17	1	0.7174	0.1405	26.0832	<.0001	0.1973
Genere	M	1	1.8559	0.1924	93.0608	<.0001	0.5113
Condizione socio-economica	alta	1	-0.1792	0.1840	0.9486	0.3301	-0.0404
Condizione socio-economica	media	1	-0.4970	0.1597	9.6805	0.0019	-0.1355
Uso problematico social media	1	1	0.6985	0.2140	10.6582	0.0011	0.1112

Tabella 8. Associazione di probabilità previste e risposte osservate

Percentuale concordi	72.9	D di Somers	0.521
Percentuale discordi	20.9	Gamma	0.555
Percentuale equi	6.2	Tau-a	0.045
Coppie	1315742	c	0.760



Figura 2 – Curve ROC database training e validation