

La Repubblica 24 Dicembre 2025

Un terzo dei ragazzi tra 15 e 19 anni che usa i videogame gioca d'azzardo

Sono ‘drogati’ di videogame e scivolano nel gioco d’azzardo. Più della metà degli adolescenti tra i 15 e i 19 anni ha avuto esperienze di gambling. Un terzo dei giovanissimi che usa regolarmente i videogames online, finisce per spendere danaro per continuare a giocare o ottenere vantaggi digitali. Mentre circa uno su cinque presenta dinamiche ludiche considerate potenzialmente problematiche. Una ricerca condotta dall’Università di Pavia, pubblicata sulla rivista Lancet Public Health, rivela una realtà che riguarda molti ragazzi italiani: tra videogiochi online e gioco d’azzardo, il confine si fa sempre più sottile.

Lo studio

Lo studio, realizzato in collaborazione con l’Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche e l’Istituto Mario Negri di Milano e appena pubblicato su The Lancet Public Health, ha preso in esame i dati raccolti su un campione rappresentativo di più di 11.000 adolescenti italiani dallo studio ESPAD® Italia, nell’ambito dello European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs (ESPAD), il più grande sistema di monitoraggio dei comportamenti a rischio tra gli adolescenti europei.

“Abbiamo osservato che, a parità di sesso, età, area geografica e status economico familiare, gli adolescenti che utilizzano i videogiochi hanno, rispetto a chi non li utilizza, una maggiore propensione a dedicarsi anche al gioco d’azzardo, sia offline che online. È plausibile che il coinvolgimento simultaneo nei due comportamenti sia sostenuto da fattori psicologici condivisi”, spiega Giansanto Mosconi, primo autore dello studio e docente di Sanità pubblica all’Università di Pavia. “La tendenza a giocare gioco d’azzardo risulta molto elevata tra coloro che spendono danaro per ottenere vantaggi competitivi e altri benefici nei videogiochi online, specialmente attraverso le loot box, ‘forzieri’ virtuali che attribuiscono bonus con un meccanismo casuale, in modo simile a una slot machine o una roulette – aggiunge Mosconi – . La nostra ipotesi è quindi che i sistemi di monetizzazione di molti videogiochi online sfruttino le stesse vulnerabilità neurobiologiche che sostengono il coinvolgimento nell’azzardo e che forse potrebbero anche promuoverlo indirettamente favorendo la familiarizzazione con le sue logiche”.

Il cervello degli adolescenti

Queste dinamiche si innestano in un momento evolutivo particolarmente delicato. E il rischio è la ludopatia. “Per un adolescente, che ha un cervello ancora in fase di sviluppo, queste dinamiche diventano una vera e propria palestra emotiva. Si impara che vale la pena rischiare, riprovare, investire ancora, perché prima o poi arriverà la ricompensa. Non sorprende quindi che lo studio evidenzi come chi spende soldi nei videogiochi, soprattutto in loot box, presenti una probabilità molto più alta di sviluppare comportamenti di gambling a rischio. Non è il videogioco in sé il problema, ma il fatto che alcune sue forme insegnino precocemente la logica

dell'azzardo”, spiega il professor Giuseppe Lavenia, psicoterapeuta e presidente Associazione Nazionale Dipendenze Tecnologiche, GAP e Cyberbullismo “Di.Te” ed esperto di dipendenze.

I videogiochi più a rischio

Secondo i ricercatori, alcuni videogame sono più a rischio. “Nei videogiochi online, anche quelli su smartphone, c’è una maggiore tendenza a ricorrere alle armi utilizzate dall’industria dell’azzardo per aumentare il coinvolgimento degli utenti. Da un lato, l’esposizione a sistemi che erogano ricompense casuali a fronte di un pagamento potrebbe favorire processi di familiarizzazione cognitiva con le dinamiche proprie del gioco d’azzardo. Dall’altro, bisogna considerare che moltissimi videogiochi contengono riferimenti culturali esplicativi al gioco d’azzardo o includono mini-giochi ispirati ai classici dei casinò e che questi elementi potrebbero contribuire a un effetto di normalizzazione queste pratiche”, aggiunge Mosconi.

Un problema per i ragazzi e ragazze

I ricercatori ricordano che non esiste una relazione di causa-effetto fra l’uso dei videogame e la tendenza al gioco d’azzardo. A giocare d’azzardo sono il 60% dei ragazzi e il 46% delle ragazze. L’associazione tra videogiochi e gioco d’azzardo non varia in modo significativo in base al sesso.

Il gambling non è occasionale

“Una quota significativa di questi ragazzi non gioca in modo sporadico: circa uno su cinque, tra chi ha giocato nell’ultimo anno, mostra già indicatori di rischio. Il gambling non è solo un’esperienza occasionale, ma per alcuni diventa una pratica abituale, con caratteristiche che iniziano ad assomigliare a un comportamento problematico”, aggiunge Lavenia.

Irritabilità, ansia e difficoltà di concentrazione

Le conseguenze non riguardano solo i soldi perduti. “Dal punto di vista psicologico, il gioco d’azzardo interferisce con lo sviluppo delle capacità di autoregolazione emotiva. Nei ragazzi si osservano più facilmente irritabilità, ansia, difficoltà di concentrazione, calo del rendimento scolastico e disturbi del sonno – spiega Lavenia -. Ma l’aspetto più delicato è che il gioco diventa uno strumento per gestire le emozioni: la noia, la frustrazione, il senso di vuoto. In questa fase evolutiva, affidarsi al rischio e alla ricompensa come regolatori emotivi significa costruire basi fragili per il futuro. Lo studio conferma che il gambling problematico in adolescenza è associato a un peggioramento del benessere psicologico e sociale, e può rappresentare un fattore di vulnerabilità anche per altre dipendenze”.

Come uscirne

Servono quindi interventi concreti per proteggere da questo tipo di dipendenza i ragazzi. “Bisogna smettere di colpevolizzare i ragazzi. Non serve dire loro “smetti”, se l’ambiente continua a offrire occasioni continue di gioco. Va ridotto l’accesso: danaro, piattaforme, strumenti di pagamento. Questo non è controllo punitivo, ma protezione. Va inoltre capito che cosa il ragazzo sta cercando nel gioco: emozione, riconoscimento, evasione. Quando il comportamento diventa ripetitivo e centrale, l’intervento psicologico è uno strumento di cura, non un segno di fallimento. Uscirne

significa aiutare il ragazzo a trovare altri modi per regolare le emozioni e a sentirsi competente e visto anche fuori dal gioco”, spiega Lavenia.

Gli adulti devono tutelare i ragazzi

Per tutelare i giovani servirebbero politiche mirate, come una maggiore educazione digitale. “Serve educazione digitale, ma non basta. Lo studio suggerisce chiaramente che il problema non può essere scaricato solo sulla responsabilità individuale dei ragazzi. Sono necessarie politiche – conclude Lavenia – che limitino le meccaniche di tipo azzardo nei videogiochi destinati ai minori, che rendano trasparenti le probabilità di vincita e che introducano sistemi reali di verifica dell’età. Accanto alle regole, è necessario un lavoro educativo profondo con genitori e scuole, che aiuti gli adulti a comprendere come funziona il cervello adolescente e perché certi prodotti sono particolarmente attrattivi e rischiosi. L’educazione digitale vera non insegna solo a usare uno strumento, ma a riconoscere quando uno strumento inizia a usare te”.

Valeria Pini