

Gambling, giovani e tecnologia: più di 1 milione e 200 mila gioca d'azzardo almeno una volta al mese

Data: Invalid Date | Autore: Redazione



16 FEBBRAIO 2016 - I ragazzi di oggi sono nati e cresciuti di pari passo con le tecnologie più moderne. Un bambino di quattro anni, oggi, fa cose con il computer che, negli anni ottanta/novanta, i loro omologhi si sognavano. Questo rapporto bambino/tecnologia, se, da una parte, aiuta loro a sviluppare capacità intellettive in età più precoce rispetto a venti, trent'anni fa, dall'altro li espone a rischi e trappole online.

Secondo un sondaggio sviluppato lo scorso anno, il 46% dei ragazzi tra i 9 e i 16 anni possiede uno smartphone, il 20% un tablet e il 23% dei ragazzi usa queste apparecchiature digitali per stare online ogni giorno. A questo dato se ne aggiunge un altro che rende il quadro adolescenziale moderno molto preoccupante. In Italia sono 800 mila gli adolescenti fra i 10 e i 17 anni che giocano d'azzardo, mentre sono circa 400 mila i bambini fra i 7 e i 9 anni che sono stati già introdotti, al mondo di lotterie istantanee, scommesse sportive e online gambling da amici o parenti.

Quest'ultimo aspetto deve far riflettere circa il grado di educazione che i giovani d'oggi hanno. Molti ragazzi si avvicinano al mondo del gioco per noia o a causa di genitori troppo permissivi che, lasciano che i propri figli prendano decisioni che non gli competono, per non apparire troppo rigidi o 'bacchettoni'. E', insomma, una nuova tendenza preoccupante, dove i teenagers vengono lasciati senza controllo, finendo per fare scelte sbagliate. Ad oggi, più di 1 milione e 200 mila gioca d'azzardo almeno una volta al mese, il 10% lo fa regolarmente.

I giovani giocano soprattutto online. A nulla servono parental control e altri blocchi: crackarli è ormai uno scherzo. Il web garantisce ampia libertà in tema di scelta di giochi e scarsi controlli, come testimonia anche la recente Operazione antimafia Big Bang nei confronti del clan Crea nel Torinese.

Perfino farsi accreditare dei soldi (o perderli) non è poi così difficile: basta avere una Paypal (bisogna avere la maggiore età per possederla ma i controlli a riguardo non sono granché) o una Postepay (esista quella per gli under18). Il web è, dunque, una piovra con molti tentacoli: il rischio è di rimanervi imbrigliati.

Attualmente il gioco d'azzardo più utilizzato dai più giovani è quello delle scommesse sportive. Questo è anche facilmente accessibile off-line, perché, anche se non si potrebbe, i ragazzi, chiedono ad un adulto di giocare per le loro scommesse o puntate. In questo modo aggirano facilmente i controlli. In costante crescita è, però, il fenomeno Texas Hold'em. La grande pubblicità fatta ai pokeristi americani, spinge i ragazzi verso l'emulazione, il resto lo fanno i giochi disponibili sui social network o le app, da cui apprendono i primi rudimenti, prima di tentare l'avventura tra i "grandi".

Iniziare ad un'età così giovane a scommettere e giocare rischia di creare una dipendenza. Inoltre, dato che spesso i giovani giocano in gruppo, il rischio "contagio" è molto più elevato. Di media giocano 12 euro al mese, cifra che non percepiscono come grossa perdita, ma che, si badi bene, loro non percepiscono. Una parte delle cosiddette "paghetto", quindi, se ne fa in un amen dietro ad un qualsivoglia gioco. Ad oggi, il 27%, di ragazzi vive il gioco d'azzardo come una cosa normale di cui non vergognarsi ed è convinto che la scoperta da parte dei genitori non genererebbe alcuna conseguenza.

Sono dati su cui è bene riflettere. Il rischio di un' "escalation ludica" da parte dei più giovani c'è. Serve maggior attenzione da parte di genitori ed istituzioni per permettere ai più piccoli di avere una "presa di coscienza" maggiore riguardo ai rischi del gambling. Quest'ultimo rischia di essere l' "oppio del terzo millennio" se non sarà tenuto sotto controllo. [MORE]

Articolo scaricato da www.infooggi.it

<https://www.infooggi.it/articolo/gambling-giovani-e-tecnologia-piu-di-1milione-e-200mila-gioca-de28099azzardo-almeno-una-volta-al-mese/87090>