

Una fotografia sui tredicenni italiani: tra internet, social networks e 'gambling'



Una recente indagine presentata dalla Società Italiana di Pediatria su un campione rappresentativo di 2.107 studenti della terza classe della scuola secondaria conferma un dato allarmante: i **tredicenni italiani** giocano sempre più d'azzardo online, passano la notte a **chattare** e sono perennemente in gara per un "like".

I numeri della c.d. 'generazione digitale' se confrontati con il passato rivelano un vero *boom* dei nuovi **social network** e dell'**utilizzo della rete**: nel 2008 solo il 42% del campione utilizzava **Internet** tutti i giorni contro l'**attuale 81%**.

Ma che fanno i ragazzi davanti allo schermo? Uno dei fenomeni più pericolosi è il cosiddetto "**gambling**"

ovvero il **gioco d'azzardo online**, fenomeno in costante crescita. Il **13%** degli **intervistati** ammette di aver **praticato**, anche se **vietato ai minori**. La sempre maggior offerta di **siti**, ormai legali, in cui si gioca utilizzando soldi "veri" è una tentazione molto forte che inizia a sedurre anche i giovanissimi. Un mondo, quello dei teenager, che a rigor di legge non potrebbe accedere a questi siti fino al compimento della maggiore età. Almeno sulla carta, perché nella realtà il 45% del campione che ha giocato sostiene di aver vinto, mentre il 36% non ricorda l'esito economico dell'esperienza. E sempre tra i "giocatori" il 32% è orientato a rimettersi davanti al pc, il 45% dichiara di non voler rifare l'esperienza e il 18% è incerto.

Si tratta di un nuovo fenomeno che deve essere monitorato e studiato: molti ragazzi passano il loro tempo a giocare d'azzardo in Rete. I meccanismi di accesso al gioco online, vanno dall'offrire gratuitamente *fiches* di 'benvenuto' a sistemi di pagamento tali per cui non è difficile anche per un minorenne accedere, magari grazie ad un amico maggiorenne che ha la possibilità di mettere a disposizione i propri documenti per registrarsi. Dati che vanno di pari passo con il resto dell'**Europa**.

Internet per un tredicenne significa social network. E su questo tema vi è un'importante novità: non è ancora tempo di dire addio a **Facebook** (utilizzato dal 75% dei giovanissimi del campione) ma sempre più ragazzi usano **WhatsApp** (81,1), **Ask** (33,2%) e **Instagram** (42%). Pochi ancora quelli che cinguettano su **Twitter** (23%). Ragazzi che possiamo definire, secondo la ricerca presentata, *baby nottambuli*. Rispetto alla precedente indagine cresce l'abitudine a navigare nelle ore serali e notturne. Il 56,6% **chatta** la sera dopo cena e circa il 40% continua a farlo fino a tardi, prima di addormentarsi in una fascia oraria che interferisce con il **sonno**, con conseguenze non trascurabili sulla **salute**. Se nel 2012 era il 2,6% a pensare ad **Internet** appena sveglia ora è il 12,5%. La connessione



sul telefonino è complice di questo incremento. E la **Società Italiana di Pediatria** mette in guardia genitori e insegnanti: chi frequenta più di tre social ha una vita più a rischio e i più assidui frequentatori risultano più fragili e insicuri.

In una **raccomandazione della Commissione Europea** (sui principi per la tutela dei degli utenti dei servizi di gioco d'azzardo e per la prevenzione dell'accesso dei minori ai giochi d'azzardo *on-line*, anno 2014) si legge che “I minori sono frequentemente esposti al gioco d'azzardo attraverso Internet, attraverso applicazioni per telefoni cellulari e mezzi d'informazione che riportano messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo e attraverso forme di pubblicità esterna. (...) La presente raccomandazione è intesa a impedire che i minori siano danneggiati o sfruttati dal gioco d'azzardo”.

E' necessario che gli Stati membri definiscano “norme sulle informazioni da fornire ai consumatori riguardo al gioco d'azzardo *on-line*. Tali norme dovrebbero prevenire lo sviluppo di patologie legate al gioco d'azzardo, evitare che i minori abbiano accesso ai locali di gioco d'azzardo e distogliere i consumatori dalle offerte non permesse e quindi potenzialmente dannose”.

Specificatamente al paragrafo dedicato ai minori si legge: “Nessun minore dovrebbe poter giocare su un sito internet di gioco d'azzardo o avere un conto di gioco. Gli Stati membri dovrebbero garantire che l'operatore disponga di procedure intese a impedire ai minori di accedere ai servizi di gioco d'azzardo, anche attraverso controlli per accertare l'età durante la procedura di registrazione. Per impedire ai minori di avere accesso ai siti internet di gioco d'azzardo, gli Stati membri dovrebbero incoraggiare la presenza, sui siti internet di gioco d'azzardo, di link a programmi di controllo parentale. Gli Stati membri dovrebbero garantire che le comunicazioni commerciali per i servizi di gioco d'azzardo *on-line* non li inducano a considerare il gioco d'azzardo un elemento naturale delle loro attività ricreative. Le comunicazioni commerciali dovrebbero riportare chiaramente un messaggio che indichi che il gioco d'azzardo è vietato ai minori e precisi l'età minima al di sotto della quale il gioco d'azzardo non è ammissibile. Gli Stati membri dovrebbero garantire che le comunicazioni commerciali non siano trasmesse, presentate o consentite nei seguenti modi: (a) sui mezzi d'informazione, o nei programmi, rispetto ai quali è probabile i minori siano il pubblico principale; (b) sui siti internet tipicamente frequentati da minori; (c) in forte prossimità dei luoghi abitualmente frequentati da minori e dove è probabile che essi siano il pubblico principale, comprese le scuole. Le comunicazioni commerciali non dovrebbero avere le seguenti caratteristiche: (a) sfruttare l'inesperienza o la mancanza di conoscenze dei minori; (b) usare immagini di minori o di giovani o fare uso di campagne che attraggano in modo particolare i minori; (c) attirare i minori o i giovani associando il gioco d'azzardo alle attività culturali giovanili; (d) lasciare intendere che il gioco d'azzardo segni il passaggio dall'adolescenza all'età adulta”.

[F4CR network website](#) | [facebook](#) | [twitter](#) | [youtube](#) | [google+](#)

E-mail: f4crnetwork@gmail.com | [Skype](#): f4crnetwork

ARCHIVIO

NETLETTERS

del [F4CR network](#)