

---

## Dipendenza gioco: colpa dei genitori?

**Autore:** Giulio Meazzini

**Fonte:** Città Nuova

**Tra i giovani adolescenti europei aumentano le dipendenze comportamentali. In particolare l'uso distorto di Internet e il gioco d'azzardo in Rete. Le nuove App per il gioco online di bambini e ragazzi. Lo Stato e la protezione della gioventù**

L'ultima manovra economica, appena varata dal Governo e approvata dal Parlamento, prevede l'eliminazione di un terzo delle slot machine presenti sul territorio italiano. Ipotesi, peraltro, da confermare nella Conferenza Stato-Regioni. Poca cosa rispetto alle richieste del popolo dello [Slotmob](#), ma comunque un segnale dell'attenzione che c'è su questo tema. Meno dibattito e consapevolezza, invece, c'è su un altro aspetto dello stesso problema: nell'ultimo Rapporto europeo sulle droghe (Espad 2015) si segnala **l'aumento, tra i giovani adolescenti, delle dipendenze comportamentali**, in particolare l'uso distorto di Internet e il gioco d'azzardo in Rete. Le ragazze europee utilizzano soprattutto i social media, più dei coetanei maschi, mentre i ragazzi giocano di più d'azzardo. Qualcuno, giustamente, potrebbe ribattere che lo stesso rapporto mostra l'aumento di una dipendenza molto più pericolosa per i ragazzi: l'utilizzo di **nuove sostanze psicoattive**, cioè droghe non ancora controllate dalle Nazioni Unite, ma pericolose quanto le altre. Eppure anche la **"febbre del gioco"**, cioè la dipendenza dal gioco d'azzardo fin da giovani, non va sottovalutata: **più di un milione di ragazzi europei tra i 15 e i 19 anni giocano somme di denaro in Rete**. Con grande soddisfazione di chi guadagna somme crescenti. Stanno infatti spopolando i giochi online per bambini e adolescenti dove, ad un certo punto della sfida contro i tuoi avversari in Rete, **per diventare più potente devi "acquistare" armi, strumenti, carte, poteri disponibili solo a pagamento**. Tanto per fare un esempio, l'App *Clash Royale*, grazie ai suoi cento milioni di utenti al mese, sembra abbia già portato nelle tasche degli ideatori oltre un miliardo di dollari (fonte *Repubblica online* 2017). Ormai il trucco è chiaro: in tutti questi giochi online basta inserire livelli di gioco progressivi e gratuiti finché, quando il giocatore è "ben cotto", si cominciano ad offrire **"aiutini" a pagamento per battere l'avversario**. Per superrare la frustrazione della sconfitta, il giocatore è indotto a comprare. E chi paga per gli aiutini? Considerando che i giochi sono mirati alla fascia di adolescenti (soprattutto 10-18), pagano papà e mamma. Nei videogiochi, naturalmente, **ci sono apposite sezioni riservate ai genitori, dove questi possono bloccare i pagamenti dei figli**. In questo modo i creatori dei giochi si tolgono qualsiasi responsabilità per le spese dei minori: in caso di dipendenze comportamentali dei figli la colpa è dei genitori che non li controllano a sufficienza. Troppo semplice. In realtà **il meccanismo psicologico alla base di questi giochi è lo stesso delle slot machine**, fatto apposta per creare dipendenza. I genitori sicuramente hanno tante colpe, specialmente quelli che abbandonano i figli davanti ai videogiochi (così non serve la baby sitter) oppure comprano ai figli adolescenti cellulari di ultima generazione, con i quali si può giocare in mobilità, senza controllo sulle spese e il tipo di utilizzo. Ma qui c'è un problema sociale più vasto: **si stanno scientificamente studiando tutti i trucchi possibili per far diventare i cittadini consumatori compulsivi fin da piccoli**. Con immensi guadagni per chi specula su queste attività. **Dunque è un problema dello Stato, che deve proteggere la sua gioventù**. Magari alleandosi con i genitori, invece di permettere la pubblicità del gioco d'azzardo online durante le partite di calcio.