

Gentile famiglia, ecco il Suo

BOLLETTINO UFFICIALE MUNICIPALE

anno 24 | numero 8 | AGOSTO|SETTEMBRE 2017



CITTÀ DI SAN BENEDETTO DEL TRONTO



BANDIERA BLU



Internet per le nonne: Giochiamo a campana?

di Antonio Prado*



disegno di Belinda Menzietti

Divertimento, azzardo, denaro, molto denaro. Dal passatempo al vizio alla professione, anche il gioco si trasferisce su Internet.

Una volta chiunque, a qualunque età, sapeva fare almeno un solitario con le carte da gioco, oggi è normale visualizzarlo sul monitor ed è il sintomo della trasformazione verso quel mondo virtuale che da queste pagine, mensilmente, cerchiamo di spiagare.

Per i cosiddetti nativi digitali, cioè le nuove generazioni cresciute su un materasso di dispositivi elettronici (almeno nel mondo occidentale), è del tutto naturale maneggiare giochi elettronici e saperli usare anche senza leggere le istruzioni.

Una confidenza con le piattaforme di gioco che a volte rischia di monopolizzare l'attenzione dei giovani e giovanissimi per intere giornate spese in interminabili tornei.

I compagni di gioco non sono più soltanto quelli della stessa via o i cuginetti in visita la domenica. Le squadre sono formate da giocatori provenienti dai cinque continenti, tutti uniti dall'utilizzo comune della grande Rete capace di interconnettere chiunque, giorno e notte.

I giochi on-line, così si chiamano, costituiscono una fiorente industria che sforna di continuo novità sempre più attraenti per realismo delle immagini, per intensità delle storie e per spettacolarità delle ambientazioni e costituisce anche una golosa opportunità di lavoro per giovani ingegneri e talentuosi programmatori di software.

Ma se da una parte il mondo dei giochi su Internet appartiene allo svago ludico, dal-

l'altra si osserva da qualche anno il proliferare di penose situazioni di dipendenza patologica.

Si gioca a soldi? Sì, con soldi veri e non si scherza affatto nel senso che, almeno in Italia, tutto è regolamentato dalla legge. Cioè se si vuole giocare a carte, poker a esempio, si può evitare di andare al bar del paese o ritrovarsi in case private fumose.

I soldi si scommettono sedendosi a tavoli virtuali che hanno il bollino del monopolio statale. Chi vince (pochi), chi perde (tanti), chi vince sempre (il banco e lo Stato), tutti contribuiscono a far circolare una quantità di denaro stimata in oltre un miliardo di euro (dato del 2016).

Se consideriamo che la manovra finanziaria 2016 del Governo italiano è stata di 27miliardi euro, ci possiamo rendere conto di quanto sia rilevante il fenomeno del gioco on-line.

Analizzando maggiormente i dati statistici del 2016 possiamo creare il profilo del giocatore italiano: maschio, residente nel centro-sud, tra i 25 e i 44 anni con licenza media e lavoro da dipendente, dichiara di avere problemi economici, spende in media

48 euro al mese, fa scommesse sportive on-line e gioca d'azzardo su casinò virtuali usando per lo più il telefonino.

Quando il gioco diventa una patologia, la persona che abbiamo appena descritto può diventare vittima di usura rischiando così di peggiorare ancor di più la propria condizione economica e la propria dipendenza da gioco on-line.

Per questo crediamo che sia indispensabile una corretta educazione all'uso delle nuove tecnologie e in particolar modo della rete Internet a partire dai bambini della scuola primaria.

Non sarebbe male che proprio i nonni trasmettessero ai giovanissimi l'amore per il gioco all'aperto e rispolverassero assieme a loro i giochi di una volta.

Altrimenti avremo schiere di maghi del telefonino che però non sapranno più giocare a campana o ruba bandiera.

Nel prossimo numero vi scriverò di: Certificati anagrafici

*Giornalista, Chief Digital Officer Servizio Infrastrutture Digitali