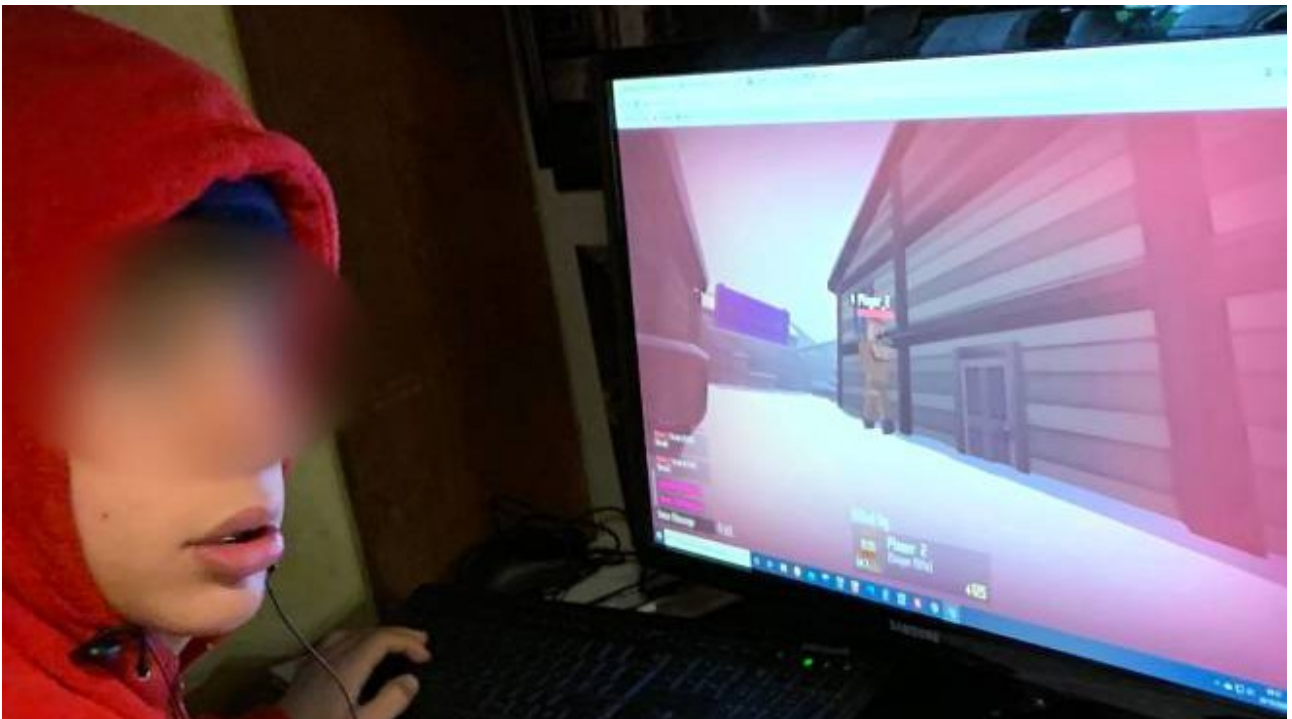


Sono giovanissimi e giocano d'azzardo: mamma e papà lo sanno

La ricerca di Rete Civica Milano NoSlot: è emergenza ludopatia e il lockdown ha peggiorato la situazione. I videogiochi fanno da incubatore

di FEDERICO DEDORI



Ludopatia fra i giovanissimi

Oltre il 40 per cento dei minori che dichiarano di essere giocatori regolari ha ammesso che i genitori sanno che giocano online. È quanto emerso dalla ricerca, nata a Milano e svolta online ai tempi del lockdown, studiata dalla Rete Civica NoSlot Milano Città Metropolitana, come coda alla collaborazione avuta sul tema con il Centro Nazionale Ricerche. Gli studenti coinvolti di età compresa tra i 14 e i 20 anni sono stati 3.160 in tutta Italia, un quinto dei quali provenienti dalla città metropolitana di Milano.

"L'indagine è partita durante il lockdown coinvolgendo il liceo Agnesi, poi da tutta Italia si sono fatti avanti per partecipare ma la ricerca resta molto sul territorio e sono stati coinvolti più studenti del comune e della provincia – ha spiegato Savino Accetta, della Rete civica Milano Noslot,–. Non vogliamo lasciare nessuno indietro, con il ritorno alla normalità dopo che il livello di gioco era diminuito per via del Covid-19 ora le persone torneranno a giocare".

«Rispetto ai giovani – continua – speriamo che, come successo con l'alcool, le famiglie smettano di avere comportamenti leggeri come quello di far svelare il gratta e vinci ai figli perché con “la mano fortunata“ o di far scegliere loro i numeri da scommettere. I minori non devono giocare d'azzardo". Durante il lockdown, mentre il gettito erariale perso è stato di oltre 700 milioni di euro al mese, i siti dedicati al poker e ai casinò online hanno visto aumentare del 29% gli incassi. La tendenza era già in atto, dato che dal 2015 al 2019 l'incidenza dell'online sul totale speso nei giochi è passato dal 19% al 33%. Molte ricerche hanno evidenziato che sul totale dei giocatori d'azzardo il 10%, ben 1 su 10, presenta un rischio patologico o una già conclamata dipendenza. Questo vale anche per giovani e minori.

Dipendenze che, nella maggior parte dei casi, portano ad ansia, depressione, incapacità a reagire e disperazione. "Di norma – si legge all'interno della ricerca –, queste componenti sono ridotte nei giovani, ma rimane per lo più l'ansia e il nervosismo, che possono tradursi in scatti di irritabilità, difficoltà di concentrazione e a dormire". Per gli studenti, durante il periodo di chiusure vi è stato un aumento di oltre il 25% della spesa media settimanale, che passa da 18,14 euro a 22,76. "Ma come fanno i minorenni a giocare con le carte di credito? Emerge ancora una volta come i genitori e tutti gli adulti abbiano abdicato dal ruolo di guida per i piccoli e, come, nei giovani, questo fenomeno sia legato per lo più ai ragazzi – non ha dubbi Accetta –. Nelle ultime rilevazioni ufficiali a Milano si giocava per quattro miliardi, è un numero incredibile". Non solo gioco d'azzardo, anche i videogiochi hanno

svolto un ruolo chiave nelle dipendenze durante lockdown. Dalla ricerca è emerso come sia aumentata la durata del tempo passato ai videogiochi su cellulare, su pc e console, passando da 45 minuti a 84 durante il lockdown, con un aumento dell'87%. "I videogiochi fanno da incubatore rispetto al gioco d'azzardo poiché già all'interno degli stessi, con gli acquisti in denaro si presuppone che per avanzare di livello bisogna spendere soldi. Lavoriamo a stretto contatto con le scuole per sensibilizzare gli studenti sul tema", ha concluso Accetta.