

## 16. Gambling e Internet

Sempre più, negli ultimi anni, i giochi d'azzardo hanno sviluppato il nuovo mercato in Internet, anche con tecnologie digitali che permettono un maggior coinvolgimento di larghi strati di popolazione e con la possibilità di utilizzare carte di credito, con un conseguente abbassamento della percezione della perdita di denaro che normalmente si ha utilizzando il pagamento tramite contante o *fish*.

Questo fenomeno riguarda particolarmente i giovani e le offerte utilizzano grafiche e messaggi estremamente stimolanti e accattivanti per questo target. Uno studio recente (Kairouz 2011) ha messo in luce come i giocatori online potrebbero essere più a rischio di avere problemi correlati al gioco d'azzardo rispetto a quelli che giocano offline. Le attività di gioco d'azzardo che sono più frequentate online sono le lotterie, il poker, le scommesse sportive, le slot-machine e i giochi da tavolo (ad esempio, roulette). Circa il 43% dei giocatori online gioca settimanalmente ma ben il 19% gioca quotidianamente o più volte al giorno. La maggior parte di questi ultimi (32,3%) spende dai 1.000 ai 5.000 dollari annualmente e circa il 46% trascorre più di 3 ore per sessione di gioco, mentre il 50% tra una e tre ore. Nella casistica dello studio, si è visto anche che i giocatori online consumano normalmente più tabacco, alcol e sostanze stupefacenti, quali la cannabis, rispetto a quelli che non usano questo tipo di gioco d'azzardo.

Nel trattare il fenomeno del gioco d'azzardo via Internet, è necessario porre particolare attenzione ai giovani, in particolare agli adolescenti. Come evidenziato da Griffiths M. et al. (2010), le persone giovani hanno grandi capacità e abilità nell'usare le più moderne tecnologie digitali, tra cui Internet. Questa condizione, però, li espone maggiormente ad un uso problematico che può essere fatto di tali tecnologie e in particolare, per quanto riguarda Internet, al gioco d'azzardo online.

In uno studio condotto da Tsitsika A. e colleghi (2011) su 484 adolescenti intervistati, il 15,1% giocava d'azzardo online. Per costoro, sono stati contemporaneamente registrati disturbi della condotta e comportamenti borderline. Inoltre, la ricerca ha evidenziato che l'uso di Internet finalizzato al gioco d'azzardo, negli adolescenti, denota un'alta probabilità di sviluppare un uso problematico di Internet. Ad integrazione di ciò, Wood e colleghi, già nel 2007, riportavano che su quasi 2000 giocatori d'azzardo online, il 42,7% era affetto da gioco d'azzardo problematico o patologico (Wood 2007).

King e colleghi (2010) suggeriscono che in riferimento ai fattori che promuovono il gioco d'azzardo online tra gli adolescenti, le nuove tecnologie digitali rendono il gioco d'azzardo più accessibile e attrattivo per le giovani generazioni; promuovono informazioni non corrette e fuorvianti circa le reali probabilità di vincita; forniscono una via di fuga, percepita come facile e affascinante dai problemi del mondo reale; creano un contesto ambientale che aumenta la pressione sugli adolescenti a giocare d'azzardo e, contemporaneamente, rende il gioco d'azzardo stesso socialmente accettato.

Un'altra importante questione che emerge dalle indagini condotte da vari autori (Brunelle et al. 2009, Griffiths e Wood 2007; Campbell et al. 2011) è che amici e familiari giocano un ruolo molto importante nell'iniziare e continuare l'esperienza di gioco d'azzardo tra gli adolescenti. Ad esempio, nella ricerca di Brunelle e colleghi (2009), solamente il 2% dei giocatori online risultava giocare da solo: ben il 57% dei ragazzi riferiva di aver giocato con un membro della famiglia e il 37% dichiarava di averlo fatto con un amico. Ciò indica l'alto grado di accettazione sociale che si registra relativamente al gioco d'azzardo su Internet tra gli adolescenti. Queste percentuali risultano molto diverse rispetto ad indagini condotte su popolazioni adulte dove, invece, il 59% dichiarava di giocare da solo.



Per poter intervenire efficacemente su questo problema emergente, non ancora ben conosciuto e definito nei suoi potenziali sviluppi, sarà importante incentivare il controllo dell'uso di internet nei figli da parte dei genitori. In particolare, i genitori devono essere informati su cosa significa giocare d'azzardo e quali implicazioni questo comportamento possa avere su se stessi ma soprattutto sui propri figli e devono esercitare il controllo educativo sull'uso di Internet, e del telefono con connessione Internet, nonché sull'uso di carte di credito o altre forme di pagamento online.

Contemporaneamente, lo Stato dovrebbe mantenere il controllo delle autorizzazioni dei siti di gioco d'azzardo, impedendo anche alle aziende e ai concessionari in possesso di questi siti di poter inviare "spam" con messaggi pubblicitari. Allo stesso modo, andranno impediti i "pop up" di gioco d'azzardo su siti che non c'entrano nulla con il gioco e che sono spesso dedicati a giovani. Un'iniziativa utile potrebbe essere quella di aprire una linea di segnalazione presso le Forze dell'Ordine, come per i siti pedopornografici, per segnalare i siti non autorizzati che pubblicizzano e offrono gioco d'azzardo online. Infine, si ritiene che sia utile attivare studi e ricerche sulle modalità di controllo e prevenzione del gioco d'azzardo patologico mediante gioco online perché questo fenomeno risulta ancora troppo poco conosciuto e soprattutto ha scarse possibilità attuali di controllo (Griffiths 2002, Park 2002, Griffiths 2010, Tsouvelas 2011, Hinić 2011, Khazaal 2012).

Per affrontare il gioco d'azzardo patologico online nei giovani, esiste anche la possibilità di avvalersi di servizi di supporto online dimostratisi particolarmente adeguati ed efficaci proprio con gli adolescenti che hanno ampio accesso e familiarità con Internet e amano mantenere segreta la propria identità (azione questa che un servizio online riesce meglio a garantire) (Gainsbury 2011). Esistono già esperienze di servizi online che si sono dimostrati efficaci nel ridurre l'uso di tabacco e l'abuso di alcol nei giovani. E' tuttavia necessario definire servizi online appropriati che utilizzino strategie di comunicazione accattivanti e facilmente accessibili dai più giovani.

Elementi importanti per lo sviluppo di servizi di questo tipo dovranno essere la facilità di accesso e di navigazione, testi brevi, linguaggio non giudicante, breve autovalutazione e link ai servizi di cura e trattamento. I programmi di trattamento associati a questi servizi dovrebbero garantire l'anonimato e la *privacy* del potenziale paziente, utilizzando *username* non identificabili e email anonime.