

L'azzardo corre sul web

La Rete come migliore amica dei ragazzi, surrogato di un concetto di interazione ormai sulla via del tramonto e palliativo per far fronte alle crescenti difficoltà imposte ai giovani dagli stili di vita contemporanei. Il gioco online come spazio di evasione, di sfida con se stessi e con un "avversario" immaginario. E poi il cyber azzardo, sistema comodo e sempre più in voga anche tra gli adolescenti per tuffarsi nel mondo delle scommesse senza imbattersi nei controlli e le domande "scomode" dei familiari. Lavoro duro per la polizia postale e per gli psicologi dell'Unità di analisi dei crimini informatici da sempre attenti al complesso legame tra ragazzi e Internet: si moltiplicano le offerte in tema di videogiochi e aumenta la facilità con cui gli internauti possono incappare nelle insidie della Rete. Col risultato che il concetto di "utilizzo corretto del Web da parte dei giovani" fa pensare sempre più a uno slalom tra truffe e game succhia soldi. Per non parlare della dipendenza da gioco, che oggi attanaglia anche una fetta di ragazzi tempo fa del tutto disinteressata al mondo dell'azzardo. Difficile tracciare una "mappa dei pericoli" in modo chiaro, visto che in campo informatico gli scenari cambiano di continuo: oltre ai rischi legati al boom dei cosiddetti "giochi di ruolo" online (trasposizione sul Web del più banale dei passatempi, quello in cui ciascuno dei partecipanti si finge un personaggio immaginario ed entra in contatto con gli altri con una fittizia identità) e alla conseguente possibilità d'imbattersi

...

Consultazione dell'intero articolo riservata agli abbonati

01/02/2010