

Domani è sempre e inesorabilmente un altro giorno.

Cisco, società leader nel networking, prevede che da qui al 2020 ognuno di noi possiederà almeno 5 oggetti interconnessi. Questi oggetti diventeranno 7 nel 2025, per un totale di 51 miliardi di oggetti costantemente online su scala globale. Quante e quali opportunità? Quali e quanti rischi? Quale privacy per sé o per gli oggetti che si connettono a sé? Saremo più sicuri senza acconsentire a una costante intrusione, autorizzata e controllata nella nostra privacy, o lo saremo assumendo con più consapevolezza questa interconnessione? Un minore sarà più tutelato se “sconnesso”? Oppure la connessione aumenterà la possibilità di controllo e tutela? Ecco qual è problema.

In quest’orizzonte precario sono i minori a essere particolarmente esposti. I sistemi giuridici considerano da sempre la loro libertà “sotto tutela” poiché, per l’appunto, in formazione. Toccare un solo tassello di questa formazione può comportare conseguenze irreversibili per il minore e, sul lungo periodo, generare ricadute pesantissime su ogni dimensione del sociale.

“Play your part for a better internet”, recita lo slogan che sintetizza il tema scelto quest’anno per il Safer Internet Day, la giornata internazionale per l’internet sicuro, istituita e promossa dall’Unione Europea. “Safer”, non “safe”: una rete più sicura, una rete che chiede visioni per il futuro e, cosa importante, policies. Ma come valutare l’impatto di una rete più sicura? Attraverso il Pil? O ci servirebbe un indicatore più sociale e meno economico? C’è chi propone, con buona ragione, di usare un indicatore preciso, il Social Progress Index, come già suggerito dal World Economic Forum e dall’economista dell’Harvard Business School Michael Porter. La sicurezza personale diventa quindi un elemento costitutivo e strutturante per l’indice di progresso sociale. Insomma, detto in parole semplici, investire in sicurezza e in formazione sulla sicurezza.

Gamblification: un rischio concreto

In tale contesto, particolarmente a rischio è la libertà di non subire aggressioni alla propria sfera privata. Tema quanto mai delicato, soprattutto negli ultimi anni, che hanno visto, con l’aumento del consumo di smartphone la diffusione capillare di transazioni e relazioni web-mediate, dove la vita diventa “vita da social”. Tema quanto mai delicato, se questa modalità di relazione implica in forma immediata e diretta una continua, potenziale aggressione nei confronti dei minori immersi nella rete.

Oggi, in Italia, il 60% degli utenti che dispone di un collegamento mobile possiede uno smartphone, accedendo con regolarità alla rete. Per il 59,7% WhatsApp risulta l’applicazione più usata dai possessori di smartphone. Facebook si attesta al 48,7%. Quanti di questi utenti sono minori? Dati del settembre scorso rilevano che l’88% dei minori fra i 7 e i 18 anni accede almeno una volta al giorno a un social network o messaggistica istantanea attraverso smartphone.

Tra i ragazzi fra i 15 e i 17 anni la percentuale di chi accede almeno una volta al giorno a un social network sfiora però il 95%. Un’esposizione integrale che, oltre

all'ambito del neuromarketing e del cybercrimr apre le porta a contenuti più o meno user generated.

Sexing, cyberbullismo, violazioni della privacy sono modalità diffuse. Meno nota, ma non meno diffusa, è la dimensione dell'online gambling, l'azzardo online. Proprio per l'evoluzione prossima futura di internet e dell'internet delle cose la dimensione ludica diventerà sempre più pervasiva, anche con risvolti positivi, ad esempio sull'apprendimento: è il caso, ancora tutto da comprendere, della cosiddetta gamification.

Al tempo stesso, non va mai perso di vista un fenomeno più sotterraneo, ma in crescita, definito dagli esperti gamblification. Ogni strumento, ogni gioco, ogni forma di "connessione", anche se non esplicitamente presentata come comportante spese o puntate in denaro, finisce per diventarlo proprio in funzione della sua struttura e configurazione.

Molti casual game presentano non a caso livelli di gioco banali, facilmente assimilabili dal giocatore. Ma, per accedere ai livelli successivi si richiedono acquisti di punti o elementi, spesso apparentemente disintermediati. Società e corporation che operano in questo settore tendono a presentare questi scambi e questa compravendita come "tra comunità di giocatori", nascondendosi dietro communities solo apparentemente auto organizzate. Torneremo sul tema. Limitiamoci, per ora, alla punta dell'iceberg.

Azzardo online in crescita

Questa punta ci racconta di un vero e proprio boom per le scommesse online e per i casinò games (slot machine, roulette, gratta & vinci online) nell'ultimo anno. La crescita record registra un +30%. Nel suo complesso, il mercato italiano dell'azzardo (legale) online è cresciuto del 10% nell'ultimo anno. La rete italiana, precisa Francesco Rodano, dirigente dell'Ufficio del gioco online dei Monopoli di Stato, è strutturata in modo tale che non permette l'esistenza di una zona grigia tra legale e illegale.

Il gioco online che segue il modello regolativo italiano, ha precisato Rodano, intervenuto a Londra al convegno "Legal, illegal, grey" tenutosi all'Ice pochi giorni fa, non conosce crisi. Anzi, sembra destinato a crescere. Con quali conseguenze sul tessuto sociale è difficile dirlo. Certamente la sfida del gambling online è la sfida del futuro prossimo venturo. Qui s'intrecceranno fenomeni come la moneta virtuale, gli acquisti online, la smaterializzazione delle transazioni, fenomeni di cybercrime ancora inediti e trasferimento di ingenti flussi di valuta. Ecco quindi che torna il rapporto fra privacy, libertà di e possibilità di anonimato. Così, di conseguenza, il problema del limite di divietodi gioco ai minori diventa la questione cruciale, tale da aver già fatto alzare antenne e allarmi alle polizie di mezzo mondo, FBI in testa.

Dalla ricerca presentata dalla Società italiana dei medici pediatri durante lo "International pediatric congress on environment, nutrition and skin diseases" tenutosi a Marrakech dal 24 al 26 aprile 2014, constatiamo che più di 800mila adolescenti italiani fra i 10 e i 17 anni giocano d'azzardo, mentre sono circa 400mila i bambini fra i 7 e i 9 anni che si sono già

stati iniziati da genitori, parenti o amici al mondo di lotterie istantanee, scommesse sportive e online gambling.

Nel contempo, **il 90% dei genitori intervistati per la ricerca condotta da non ha idea di che cosa significhi esattamente il termine “ludopatia”. Men che meno conosce la sigla tecnica Gap, acronimo che sta per “gioco d’azzardo patologico”.** Ciò nonostante, cresce nelle famiglie il timore che l’azzardo nella sua forma dissipativa, più che patologica o compulsiva, aggredisca il legame e disgreghi il cerchio caldo delle relazioni. Nel complesso, più di 1 milione e 200 mila minori gioca d’azzardo almeno una volta al mese. Il 10% di questi minori lo fa regolarmente online, nella rete legale, nonostante i divieti e nonostante i limiti di accesso e apertura di conti gioco.

Quali limiti

Off-line e online il gioco d’azzardo è vietato ai minori, con una tutela rafforzata introdotta nel 2012 con l’articolo 7, comma 8, del Decreto Legge n. 158. La norma prevede non solo il divieto di gioco, ma il divieto di ingresso ai minori nelle sale Bingo, nelle sale e negli spazi in cui siano installate Videolotteries (Vlt), nelle sale e nei punti vendita in cui si esercita, come attività principale, la pratica delle scommesse, sportive e non.

Oggi, alla faccia di divieti e dei controlli, il 13% dei minori scommette e perde denaro online.

Lo fa aggirando controlli parentali e istituzionali, e con una capacità inedita nel gestire i corridoi immateriali della moneta e la parte oscura, quella che in inglese si definisce comunemente “the dark side of the web”.

La sfida è dunque porsi, qui e ora, questo problema. Porselo con la consapevolezza che non ci può essere un web più sicuro senza affrontare il tema dei nuovi limiti e delle nuove frontiere del gambling e della gamblification. Non considerare il gambling nello spettro delle nuove aggressioni alla libertà e alla formazione dei minori sarebbe un grave errore.

Marco Dotti

Intervento alla tavola rotonda "Bambini, acquisti on line e moneta virtuale", tenutasi nel corso del Convegno "Modelli di business tramite la rete e tutela dei diritti dei bambini e degli adolescenti", organizzato da Telefono Azzurro per il Safer Internet Day 2016, 8 febbraio. Centro Congresso Abi, Milano.