

---

## "Soldi veri buttati dalla finestra virtuale"

Gio 04/11/2021 - 10:07

### Il fenomeno degli acquisti «in-app»

**Non è certo una novità il fatto che il gioco crea dipendenza. Nel gioco virtuale è però molto più facile perdere di vista l'aspetto dei costi, soprattutto se a giocare è un bambino o comunque un minorenne. Parliamo di una fetta di mercato che solo in Germania si avvicina ai tre miliardi di Euro.**

La stragrande maggioranza dei giocatori non frequenta le tante sale presenti su tutto il territorio e vietate ai minori dei 18 anni, ma si concentra sugli strumenti informatici presenti in casa, e non solo: in rapidissima crescita infatti è il gioco reso possibile anche all'aperto e in mobilità, grazie a tablet e smartphones ormai nelle mani di tutti, anche dei minorenni.

La migliore strategia adottata per attirare i potenziali giocatori è quella di presentare il gioco come qualcosa di assolutamente gratuito. In effetti le prime fasi del gioco non comportano esborsi di denaro, e in alcuni casi è teoricamente possibile anche avanzare di vari passaggi senza spendere nulla, ma solo se si riesce a resistere a tante, raffinate tentazioni. A fronte di piccoli esborsi viene infatti offerta la possibilità di migliorare le proprie *performances*, di saltare qualche passaggio (col cd. *pay to win*), o di conquistare maggiore prestigio rispetto ai giocatori "semplici".

Fra le opzioni offerte troviamo la disponibilità del tutto virtuale di particolari armi, un *upgrade* del proprio abbigliamento di gioco, o ancora la disponibilità di mezzi di pagamento immateriali come pietre preziose, monete, cuoricini e altro ancora – pagati naturalmente con soldi veri!

Ma dove trovano bambini e ragazzi i mezzi di pagamento per far fronte a tali acquisti? Finché si tratta di giochi svolti al computer, si deve necessariamente disporre di carte di credito o di debito, solitamente non disponibili ai pargoli. Molti genitori credono d'altronde che sia giusto regalare ai figli un tablet o uno smartphone, magari nella convinzione che ciò li aiuti a maturare molto presto le importanti competenze digitali che in futuro saranno imprescindibili per la loro carriera. Purtroppo si

tratta di un abbaglio, perché chi studia neuroscienze avverte da tempo dei pericoli legati ad un uso precoce delle tecnologie, in grado di causare danni al processo cognitivo e dell'apprendimento. Inoltre questi apparecchi, pur offrendo la possibilità di un utilizzo cablato e quindi senza onde radio, vengono quasi sempre utilizzati col wi-fi o con lo scambio di dati mobili, creando inquinamento elettromagnetico.

Se a tali strumenti mobili è abbinata una carta SIM a valore o con piano tariffario contrattuale, il denaro necessario agli acquisti anzidetti, denominati *acquisti in-app*, viene semplicemente sottratto dal credito residuo della SIM o addebitato in fattura quando c'è al piano contrattuale. Può trattarsi di pochi centesimi, ma di regola questa spesa è destinata a crescere rapidamente, sia per il meccanismo insito nel gioco, sia per la dipendenza psicologica indotta dallo stesso. I tanti piccoli acquisti si sommano rapidamente, tanto che quando i genitori se ne accorgono e si rivolgono alla consulenza del CTCU, i cari figlioli hanno già speso importi anche superiori ai 1.000 Euro.

Che fare a questo punto? Una costante sorveglianza dell'uso di tali strumenti è pressoché impossibile, soprattutto quando vengono dati in mano ai bambini per occuparli, quasi fossero dei "baby sitter". Considerando i danni che essi producono anche alla salute, non solo al portafogli, questi strumenti sarebbero invece da tenere il più possibile alla larga da loro. Se comunque il danno economico si è concretizzato, si può tentare la strada dell'annullamento contrattuale a causa dell'incapacità del contraente legata all'età. Non sempre funziona, anche perché i singoli acquisti sono nell'ordine di 0,99 Euro, vale a dire ampiamente all'interno della "paghetta" che normalmente un minore può gestire autonomamente. Inoltre, anche la restituzione di quanto acquistato è praticamente impossibile. Inoltre, attraverso le impostazioni può essere attivata una password di autenticazione per i pagamenti. Le istruzioni possono essere visualizzate online.

Presso le nostre sedi è inoltre disponibile il pieghevole *Connessioni pericolose*.