

## INDAGINE DELLA SIMPE

## Una "malattia" che si diffonde sempre più fra i giovani

Ma cos'è il gioco d'azzardo? Innanzitutto, facciamo un'analisi etimologica del termine: il vocabolo "azzardo" deriva dall'arabo *az-zahr*, che significa dado. Infatti i più antichi giochi d'azzardo si facevano utilizzando dadi.

Oggi consiste nello scommettere beni, per esempio denaro, sull'esito di un evento futuro: per tradizione le quote si pagano in contanti. Giocatore d'azzardo può essere chiunque. Questo evento può verificarsi nell'ambito di un gioco di società come la *roulette* o di una gara, come le corse dei cavalli, ma in linea di principio qualsiasi attività che presenti incertezza sul risultato finale si presta a scommesse e quindi può es-

sere oggetto di gioco d'azzardo. Nella rete, poi, il gioco d'azzardo prospera: esistono casinò virtuali, esistono siti con le recensioni di questi ultimi, comunità di giocatori e forum di discussione dedicati ad appassionati scommettitori.

Terrificanti i risultati da un'indagine condotta in tutta Italia e promossa dalla Simpe (Società italiana medici pediatri) e dall'Osservatorio nazionale sulla salute dell'infanzia e dell'adolescenza. L'iniziativa ha coinvolto mille genitori di bambini e adolescenti e «mostra chiaramente che il gioco d'azzardo è una minaccia concreta per i giovanissimi», evidenziano Paidoss e Simpe.

Il 35% degli adulti conosce ragazzini che frequentano sale giochi e in un caso su tre vi ha incontrato minori, dai quali ha persino ricevuto la richiesta di giocare al loro posto per eludere i divieti che impediscono alcune tipologie di scommesse a

chi non è maggiorenne. Il pericolo, poi, si annida anche tra le mura domestiche: un elemento a rischio sono, infatti, i computer. Gran parte dei genitori, secondo lo studio, non usano forme di prevenzione i figli navigano liberamente senza regole né limitazioni su siti inter-

net di qualunque sorta. Il genitore risulta sempre più inconsapevole del rischio. Il 53% di coloro che affermano di sapere che i propri figli giocano, non sa neppure in che contesto

e con chi lo faccia, «a confermare che l'adolescente non è seguito né dà conto a nessuno».

Altro elemento preoccupante: il 90 per cento dei genitori intervistati non ha idea di che

cosa significhi il termine "ludopatia" e in più della metà delle famiglie i computer di casa non hanno filtri che impediscano ai bambini e ai ragazzi di accedere ai siti per il gioco online vietati ai minori, così la malattia delle scommesse si sta insinuando fra i giovanissimi che spesso iniziano chiedendo di giocare a mamma e papà (48%) oppure a chi incontrano nei pressi delle sale gioco (34%). (fra.fa.)



Il pericolo si annida, molte volte, fra le mura domestiche: si tratta dei computer. Gran parte dei genitori non utilizzano i blocchi per limitare le navigazioni in Internet

