

## Un milione di studenti gioca d'azzardo

Secondo un'indagine nell'ultimo anno il 49% dei giovani ha tentato la fortuna Gratta & Vinci al primo posto seguito dalle scommesse in agenzia. Poi l'on-line

**Dimitri Buffa**

■ I giovani di oggi sono la nuova categoria a rischio per la cosiddetta «Ludopatia». La nuova dipendenza degli italiani al tempo della crisi. Dopo casalinghe, pensionati e disoccupati di lungo corso ecco un altro pezzo di umanità a rischio dunque. Almeno così sostiene Nomisma che con la ricerca presentata ieri, fatta da «Young Millennials Monitor», parla di un milione e 240 mila studenti tra i 14 ed i 19 anni che hanno provato a giocare d'azzardo on line o nelle tabaccherie durante il 2016.

Più o meno il 49 per cento dei giovani che frequentano le scuole secondarie di secondo grado. Per fortuna in leggero calo rispetto all'anno precedente.

L'inchiesta demoscopica è stata presentata a Bologna ieri mattina nella sede dell'istituto che fu per anni sotto l'ala protettiva di Romano Prodi.

Sono stati sentiti con un questionario scolastico anonimo qualcosa come 11 mila ragazzi dai 14 ai 19 anni. Molti giovani (il 21%) iniziano a giocare per curiosità o per caso

(20%). Gli altri per semplice divertimento (18%), per emulare amici e familiari (11%). O per sfiducia di potere riuscire nella vita. Ma con la speranza di fare il colpo gobbo: vincere una somma di denaro (11%).

E non pensarci più. C'è poco quindi da essere ottimisti e bisogna capire cosa significhi questo ulteriore segnale di disgregazione della società. I giovani sono ormai senza lavoro per oltre il 35 per cento come media nazionale con picchi del 50 al sud.

Sono diventati come i cassintegrati delle aziende in crisi perenne, gente con poche speranze concrete nella vita ma con molte illusioni da coltivare in questa maniera che poi porta inevitabilmente alla patologia mentale.

Al «Gioco problematico». Che investe un cinque per cento del campione monitorato.

E di conseguenza, sempre facendo la tara alle statistiche, dei giovani italiani compresi nella fascia d'età su citata.

Una cosa interessante è la proporzione direttamente correlata al rendimento scolastico in matematica dei giovani giocatori: più giocano meno rendono nella materia. Infatti la quota di giocatori raggiunge il 51% tra chi ha un rendimento insufficiente,

mentre è pari al 46% tra chi ha votazione superiore a 8 decimi.

Comunque sia la media è alta anche per chi è un genio dei numeri. Magari qualcuno si illude di fare come il personaggio di «Rain man», l'autistico geniale che leggeva i mazzi delle carte su dieci tavoli diversi.

Altri dati estrapolati dai questionari compilati in tutte le scuole italiane parlano del 17% degli studenti delle scuole secondarie superiori da considerare come «Frequent player». Cioè accanito giocatore o quasi. Anche se non «Problematico» o «Patologico». E questo perché di fatto ciascuno dei «Frequent player» ha continuato, dopo la prima, a giocare almeno una volta a settimana o anche più spesso.

Ci si può consolare con il fatto che, sia come sia, il gioco è per lo più considerato come un passatempo occasionale con impatto limitato sulla vita quotidiana: l'11% degli studenti gioca una volta al mese, un altro 21% anche di meno. Per il 72% dei giocatori la spesa media settimanale in giochi è ancora inferiore a 3 euro e il 62% degli studenti (il 42% di chi gioca) non spenderebbe nulla in tabaccheria o in sala corse anche davanti a un'inattesa disponibilità di 100 euro.

Altro dato positivo è che dopo aver giocato la prima volta molti giovani tendono a capire che il gioco d'azzardo sia soprattutto una perdita di denaro (più precisamente il 32% degli studenti tra i 14 e i 19 anni).

Quali giochi d'azzardo sono i prediletti dalla gioventù italiana? È presto detto.

Al primo posto il Gratta & Vinci (per il 35% degli studenti), al secondo le scommesse sportive in agenzia (23%). Esattamente come nella precedente rilevazione di un anno e mezzo prima. Segue al terzo posto, cioè sul podio, le new entry delle scommesse sportive online (13%).

A seguire i concorsi a pronostico su base sportiva come Totocalcio, Totip, Totogol (12%). Perdono invece terreno i giochi come Superenalotto e Lotto che perdono appeal proprio nel confronto con le scommesse sportive e on line. Quelli che ci cascano, come con qualsiasi altra dipendenza, da droga, da alcool o da tabacco, sono l'11 per cento del totale di coloro che hanno provato una seconda o una terza volta dopo la prima. Cioè il 27 per cento degli 11 mila.

Quindi poco più di 300 giovani ogni anno su 11 mila sono a rischio «Ludopatia».

I genitori sono avvertiti.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

### Crisi economica

La sfiducia nel proprio futuro una causa che fa tentare la sorte

