

# Contrasto al gioco d'azzardo, un'iniziativa a Potenza

Di **Donato Carbonella** - 29 marzo 2017



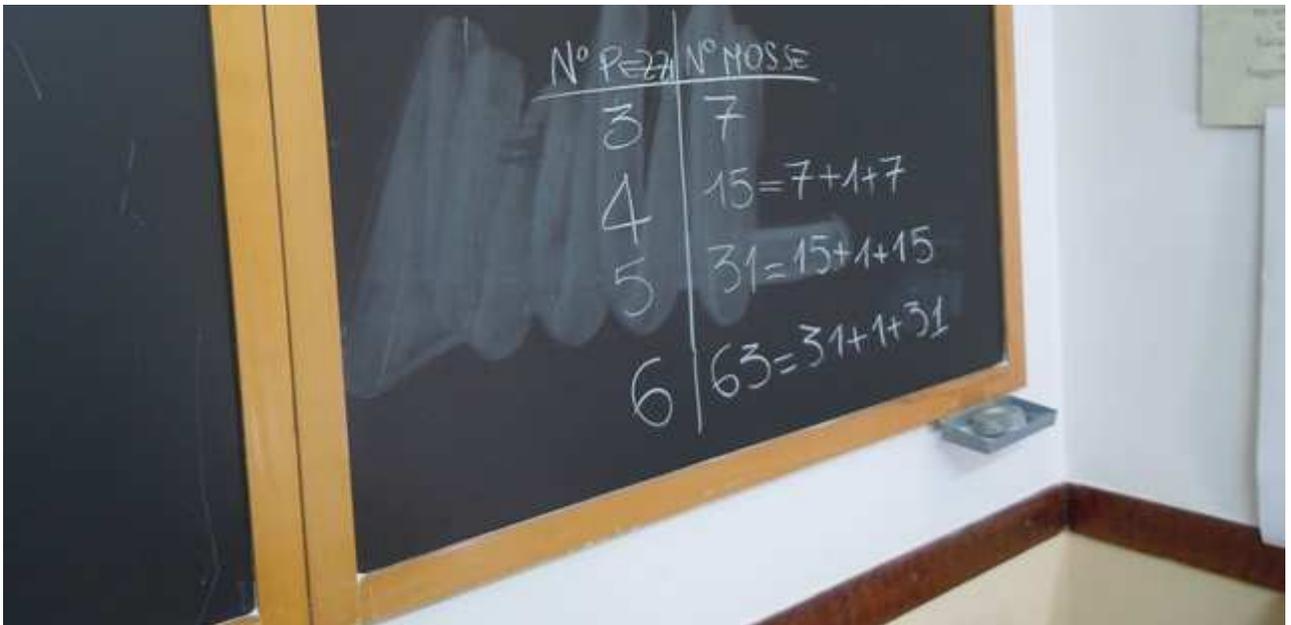
Utilizzare giochi di logica e abilità per far prendere coscienza dell'illusorietà del gioco d'az: e ridurre così il rischio di ludopatia è stato l'obiettivo dell'incontro che si è svolto q mattina, mercoledì 29 marzo, presso il Centro Studi Didattico "R. Danzi" di Potenza.





L'associazione **PariMpari** di Potenza, attiva nella diffusione della cultura scientifica, particolare riferimento alla matematica e alla logica, in collaborazione con l'**Azienda Sani Locale (Asp)** e il **Centro Studi Danzi**, ha coinvolto venti studenti del Centro Studi, compresa tra i diciassette e i venti anni, in attività e laboratori dedicati al calcolo probabilità e alla logica applicata ai giochi.





Tra tavolette di legno e tabelle di calcoli intuitivi gli studenti hanno potuto comprendere la differenza tra un gioco che può essere risolto con intelligenza, osservazione e deduzione e il gioco d'azzardo, in cui la variabile umana è ininfluente.



## Il Grano del Faraone

Ci sono molte leggende legate alla nascita del gioco degli scacchi e tutte si ricongiungono al chicco di grano. Eccone una: giunto in Egitto, il gioco degli scacchi, fu presentato al Faraone dal



ambasciatore persiano. Il Faraone, dopo aver giocato, per mostrare gratitudine all'ambasciatore, lo invitò ad esprimere un desiderio qualsiasi asserendo che lo avrebbe esaudito ad ogni costo. Questi rispose che voleva del grano: un chicco sulla prima casella della scacchiera, due chicchi sulla seconda, quattro sulla terza e così continuando e raddoppiando, fino alla 64-esima.

Il faraone, che nell'immediato non ebbe contezza della richiesta, pensando che fosse cosa da nulla, ordinò di preparare il grano così come richiesto. Dopo oltre una settimana il funzionario incaricato, tornò dal faraone con la triste notizia che non sarebbe bastato neanche tutto il grano del mondo per soddisfare la richiesta.

*La conoscenza ci guida nell'affrontare le nostre scelte. Se nell'azzardare l'esito di un evento riuscissimo a calcolarne le probabilità, sicuramente la nostra scelta sarebbe più consapevole e orientata a non azzardare.*

Sfatati anche alcuni dei "falsi Miti" più diffusi che stimolano negativamente al gioco d'azzardo a tentare una fortuna che raramente si manifesta. Tra questi le varie forme di scaramanzia cosiddetti giorni fortunati o l'ingannevole certezza che un video poker sia più o meno

disponibile ad elargire la vincita.



Il gioco d'azzardo, sempre più diffuso sul territorio in molteplici forme, può trasformarsi tempo, in una vera e propria dipendenza patologica dagli esiti psicologici, sociali e distruttivi. È dunque fondamentale prevenirne la diffusione tra i giovani, rendere consapevoli della pericolosità. A questo proposito, agli studenti è stato proposto un questionario per stabilire la percezione che loro hanno del gioco d'azzardo.





*Gli operatori dell'associazione PariMpari*



*Giuseppe Guarino, presidente associazione PariMpari*

*"Come associazione pensiamo che lo sviluppo di un territorio parte dalla condivisione conoscenza – dice **Giuseppe Guarino**, presidente dell'associazione PariMpari – Partendo da questo, cerchiamo di dare ai ragazzi delle indicazioni sul gioco d'azzardo a livello di prevenzione, quindi abbiamo ideato un percorso che prevede alcune fasi, tra cui il gioco d'azzardo come stimolo per l'apprendimento (ed è quello che i ragazzi faranno con i legnetti): diamo un obiettivo e loro cercano di raggiungerlo utilizzando la logica. Poi passiamo al gioco d'azzardo come stimolo per l'apprendimento che può essere, ad esempio, quello del lancio di un dado, non c'è nulla di cognitivo o di logico ma c'è solo la fortuna o, meglio, la probabilità. A proposito di questo diamo ai ragazzi indicazioni sulla probabilità e sulla statistica, in modo che possano riuscire a comprendere che ci sono eventi che vanno calcolati e diamo loro la possibilità di poterne calcolare la sortita. L'obiettivo – conclude Guarino – è quello di far c*

*ai ragazzi che sono aumentate le sale giochi, sono aumentati i centri scommessa, che and scommettere non è lucrativo, anzi, chi vince è sempre il banco. Anche se vincono due su cento, novantotto hanno perso”.*

Propositivo anche il direttore del Centro Studi “Danzi”, **Rocco Galasso**:



*Rocco Galasso, direttore Centro Studi Didattico "R. Danzi"*

*"Abbiamo aderito con piacere a questa iniziativa, in quello che è il palinsesto delle attività soprattutto le programmazioni di carattere formativo. Riteniamo importante che i nostri ragazzi per completare questo iter di formazione siano anche adeguatamente informati. Informare su alcune tendenze, su alcune situazioni quali quelle delle dipendenze di qualunque genere. Parliamo di quelle dal gioco d'azzardo. I nostri ragazzi provengono da ambienti eterogenei soprattutto dalla città di Potenza e dalla provincia e nelle realtà più piccole è facile che ai luoghi dove si trattengono per passare il tempo libero possano indurre molte volte giovani anche meno giovani a cadere in questa trappola del gioco. Per cui noi speriamo che attraverso questo canale informativo, loro possano essere responsabilizzati e a loro stessa volta portavoce di queste indicazioni di cui speriamo facciano tesoro”.*

Fondamentale l'attività quotidiana dell'Asp rivolta alla prevenzione e alla cura delle ludopatie come ha spiegato **Antonella Germano**, assistente sociale del SerT di Potenza:



Antonella Germano, assistente sociale SerT Potenza

*"L'Azienda sanitaria di Potenza, all'interno di tutti i servizi per le dipendenze, i SerT, ha attivato degli ambulatori per la cura del gioco d'azzardo patologico, per la ludopatia. All'interno dei laboratori non si fanno soltanto attività di cura ma anche attività di prevenzione e questo significa sul territorio, all'interno delle scuole. L'obiettivo della prevenzione è quello di ridurre i fattori di rischio rispetto al gioco e soprattutto rispetto ai ragazzi e agli anziani che sono i gruppi di età più vulnerabili. Il nostro obiettivo all'interno della scuola – ha proseguito Antonella Germano – è quello di fare in modo che i ragazzi comincino a riflettere ed essere consapevoli dei rischi del gioco d'azzardo e quali sono questi giochi, dal momento che spesso sottovalutano alcuni tipi di giochi non ritenendoli d'azzardo. Sensibilizzare i ragazzi affinché possano riflettere su se stessi e ai propri contesti di vita, sollecitare alcune riflessioni su quelli che possono essere i rischi legati al gioco d'azzardo, essendo esposti moltissimo non solo alla pubblicità del gioco ma anche al fatto che sul territorio sono molto diffusi luoghi dove si può giocare d'azzardo, c'è il gioco on line, quindi non controllabile".*

L'attività di contrasto al gioco d'azzardo promossa dall'associazione PariMpari si è svolta lo scorso anno, anche presso il Liceo delle Scienze Umane "E. Gianturco" di Potenza.

**Di seguito il video dell'evento.**

