

Tutti a lezione di gioco d'azzardo

Spiegare il poker a scuola limita i danni o incoraggia il vizio? In Gran Bretagna si discute

ANDREA MALAGUTI
CORRISPONDENTE DA LONDRA

Come si combatte la battaglia contro il male? In uno dei più arditi tentativi degli ultimi decenni di spostare il centro di gravità del modello educativo britannico, il governo di Sua Maestà sta pensando di introdurre nelle scuole secondarie una nuova curiosa materia: gioco d'azzardo. Non per praticarlo. Ma per difendersi dalle sue trappole, soprattutto se seminate su Internet.

Delirio o colpo di genio? Di sicuro una scommessa. Un po' come nella vecchia pubblicità della lotta all'Aids, «se lo conosci lo eviti». Peccato che la scelta abbia scatenato l'ira di pedagogisti, psicologi ed educatori. Ma non del Partito Laburista che ha accolto la proposta con disponibilità. «I ragazzi devono imparare quando il calcolo delle probabilità è contro di loro». Hanno anche uno slogan bello pronto: fai i tuoi calcoli, non mettere in gioco la vita.

Una visione pratica dell'esistenza resa ancora più attuale dalla notizia riportata dal magazine «eGaming Review» e ripresa dal «Daily Mail», delle presunte volontà di Facebook di portare nel social network un vero e proprio casino virtuale, fatto di bingo, poker e roulette. I primi esperimenti partirebbero proprio in Gran Bretagna, patria di tutti i giochi e di tutti i giocatori.

Un problema serio o una miniera d'oro - a seconda dei punti di vista - considerato che nel Regno Unito ci sono più di tre milioni di utilizzatori di Facebook con un'età compresa tra i 13 e i 17 anni. E oltre un milione al di sotto dei 13 anni. «Sarebbe una sconsiderata forma di cinismo. I ragazzi sarebbero portati a pensare che, proprio perché all'interno di Facebook, le scommesse sono facili e sicure. Beh, non è così. Le scommesse rovinano le famiglie».

Lo sfogo, comprensibile, è del professor Robert Lefever, fondatore del centro di assistenza Promis Recover. Eppure proprio per questo l'associazione Gamecare - che gestisce una linea telefonica di assistenza per chi ha problemi legati al gioco, riceve tre milioni di donazioni l'anno dalle agenzie di scommesse e collabora con l'esecu-

tivo - ha deciso di suggerire la rivoluzione culturale.

Il piano è semplice: a partire dai 12 anni, e con programmi più sofisticati dai 14 ai 17, ai ragazzi saranno insegnati i misteri delle corse dei cavalli, dei cani, delle puntate sulle partite di pallone e anche delle combinazioni delle mele e dei fiori sulle slot machine. «Sono necessarie lezioni specifiche per incrementare la loro conoscenza del gioco d'azzardo».

Un salto nel futuro. O forse nel buio.

Il ministro ombra dell'Educazione, Stephen Twigg, ha sostenuto che «con la crescita esponenziale delle scommesse online, c'è una evidente necessità di dare buoni consigli ai più giovani. Esattamente come si fa per la droga e per l'alcol. Devono

avere gli strumenti per affrontare il mondo degli adulti».

Secondo i dati dell'ufficio nazionale di statistiche due ragazzi su cento sotto i 12 anni hanno problemi legati al gioco d'azzardo. Dunque basta farsi spillare quattrini inconsapevolmente. «Il rischio esiste. Ed è sempre più presente».

Ma non è che a furia di guardare il

baratro qualcuno finirà per cacciarci dentro? Per Alan Smithers, esperto di educazione dell'Università di Buckingham, più che di una possibilità si tratta di una certezza. «Il Governo deve rimanere concentrato sulla necessità di insegnare le materie essenziali. Sono sicuro che l'obiettivo di Gamecare sia nobile, ma temo che questa scelta non solo allontanerebbe i ragazzi dagli studi principali, ma finirebbe per introdurli al gioco». La pensa così anche Chris Keates, segretario generale del sindacato professori. «Esiste una linea molto sottile, che nessuno vuole varcare, tra la possibilità di rendere i ragazzi più consapevoli e quella di spingerli al gioco».

Gli unici a insistere perché il piano vada avanti sono i colossi delle scommesse. Il portavoce di Ladbrokes ha sostenuto che si tratta di «fare il bene dei ragazzi». Quando ha saputo della proposta di Gamecare si era convinto che si trattasse solo di un punto di vista sprovvisto d'affetto destinato a non meritarsi questa pubblicità. Ci avrebbe scommesso, il calcolo delle probabilità era dalla sua parte. Ma avrebbe perso, perché ostinatamente la vita non si lascia ridurre a una mano di testa o croce.

