

L'ALLARME

Droga, alcolici e scommesse: già dipendenti alle elementari

Tiziana Paolucci

■ Già a 7 anni scommettono d'azzardo usando la «paghetta», a 11 iniziano a bere e a 15 a fumare, non solo tabacco ma anche cannabis. È questo il quadro allarmante sulle dipendenze giovanili che appare sul magazine digitale «A scuola di salute», curato dall'Istituto Bambino Gesù di Roma. Il nuovo numero, che riporta le statistiche di Osservatorio europeo sulle droghe, Doxa, Istat, Nomisma e Unipol, offre una serie di informazioni sui rischi causati da queste cattive abitudini e su come uscirne.

Emerge che il 20 per cento dei giovani italiani tra i 15 e i 34 anni consuma spesso alcolici, il 16 per cento fra 15 e 24 anni fuma e il 19 ha consumato cannabis in un anno. Inoltre, il 49 per cento dei giovani tra i 14 e i 19 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nei 12 mesi. L'alcol apparentemente traghetta i ragazzi fuori da ansie e paure, ma il consumo sotto i 16 anni è pericoloso. «Solo a partire da questa età - sottolineano al Bambino Gesù - l'organismo sarà in grado di metabolizzarlo in modo corretto. Genitori e insegnanti devono mettere al corrente i ragazzi sui rischi e nei casi gravi rivolgersi a uno specialista». Si inizia a

fumare, invece, per emulare i più grandi o per alleviare un disagio. «Per questo bisogna non rimproverare - spiegano i medici - ma cercare strategie alternative, avvalendosi di specialisti. Bisogna poi distinguere tra uso saltuario e dipendenza». Per quanto riguarda il consumo di cannabis, invece, genitori e insegnanti devono essere consapevoli che l'abuso è tra i principali fattori di rischio di malattia psichiatrica. I segnali indicatori sono modificazioni del comportamento e arrossamento oculare». In questo caso gli adulti devono far passare il messaggio che per essere accettati dagli altri non sempre bisogna essere euforici o disinibiti. E che dire del gioco d'azzardo? In Italia il 20 per cento tra i 10 e i 17 anni frequenta agenzie di scommesse e il 25 per cento tra i 7 e i 9 anni usa la «paghetta» per lotterie e «gratta e vinci».

Anche i giochi online sono possono diventare dipendenze. «La perdita del senso di realtà, sintomi dissociativi e spesso l'obesità - concludono gli specialisti - sono conseguenze causate dall'assorbimento nei mondi virtuali. Per fronteggiare la dipendenza si devono avviare interventi terapeutici in strutture che forniscano servizi psicologici al giocatore e alla famiglia».

