

Una indagine del Moige sulle trasgressioni degli adolescenti inchioda il mondo degli adulti
Alcol, fumo, droga e pornografia sono alla portata dei giovanissimi: acquistano di tutto nonostante i divieti
Rari i controlli sull'età dei clienti in tabaccherie, locali e discoteche. Inesistenti sul web

Giovani e dipendenze

Un mercato troppo libero

di **GIOVANNA MARIA FAGNANI**

Alcol, sigarette, cannabis light. Pornografia e videogiochi estremamente violenti. E ancora, scommesse e gioco d'azzardo. Troppo spesso, i minori si addentrano in «mondi» che, per legge, dovrebbero essere loro preclusi. I divieti di vendita di questi prodotti, infatti, restano tali solo sulla carta. Nella realtà, per gli adolescenti non è un problema procurarsi alcol e fumo, accedere a scommesse e giochi con vincite in denaro. E, ancora più semplice è usare il web per trovare contenuti pornografici o acquistare videogiochi consigliati a un pubblico adulto. A gennaio, un dettagliatissimo report realizzato dal Moige (Movimento italiano genitori) ha acceso i riflettori su questa situazione. A quasi un anno di distanza, le reazioni da parte delle istituzioni e dalle filiere di questi prodotti, sono rimaste piuttosto tenui. Ma qualcosa comincia a muoversi. L'indagine, intitolata «Venduti ai minori» e consultabile sul sito www.moige.it, è stata curata da Tonino Cantelmi, psichiatra e psicoterapeuta dell'Università Europea di Roma e ha preso in esame un campione di

Il 7,5% dei minorenni intervistati ritiene che la cannabis non abbia alcun tipo di effetto sulla salute e sullo sviluppo

1388 ragazzi, fra gli 11 e i 17 anni, residenti in tutta Italia: l'età della trasgressione per antonomasia e che trova negli adulti un valido aiuto.

Il binge drinking

Partiamo dall'alcol: nei casi presi in esame, due volte su tre, il rivenditore - al bar, in negozio o in discoteca - non ha controllato l'età del cliente e, nella metà dei casi, lo ha servito anche se era già alticcio. Non stupisce quindi il dato, diffuso dall'Istituto Superiore della Sanità, secondo cui, nel 2018, il 43 per cento dei 15enni e il 37 per cento delle 15enni ha provato il *binge drinking*, la cosiddetta «abbuffata alcolica».

Inoltre, per procurarsi le sigarette, il 40 per cento dei giovani si è rivolto in tabaccheria, dove la richiesta di un documento è avvenuta solo nel 38 per cento dei casi. La situazione si aggrava nel caso della cannabis light: in sette shop su dieci non erano presenti cartelli di divieto di vendita ai minorenni e, nel 72 per cento dei casi, il commerciante non ha chiesto l'età al cliente. Inve-

ce, nel 68 per cento dei casi, gli ha venduto il prodotto pur sapendo che non aveva 18 anni.

È poi un gioco da ragazzi procurarsi i contenuti pornografici gratuitamente: il 95 per cento degli adolescenti lo fa navigando con il cellulare. D'altronde, secondo il dossier, solo il 24 per cento dei ragazzi avevano un filtro di *parental control*. E, per quanto riguarda i videogiochi, nei negozi, due volte su tre, alla richiesta di acquisto i rivenditori non hanno obiettato che non veniva superata l'età minima consigliata.

Che senso ha, per un genitore, vietare al figlio di bere alcolici e se poi il barista sotto casa glieli serve senza problemi? Come difenderlo da contenuti turbanti, se poi sul web addirittura abbondano i tutorial per ottenerli gratis? E come evitare che sia ingannato da informazioni non mediate dagli adulti, che spesso sono fuorvianti e pericolose?

Basta un esempio: il 7,5 per cento dei minori intervistati ritiene che la cannabis non abbia nessun tipo di effetto sulla salute e sullo sviluppo.

Il Moige chiede filiere «sicure» anche per questi prodotti. «C'è una grande irresponsabilità nella tutela dei minori, da parte di chi svolge attività professionali in questi campi, a partire dalla vendita. La sfida su cui ci stiamo concentrando - sottolinea il direttore generale del Moige, Antonio Affinita - è proprio centrare l'attenzione delle istituzioni sul ruolo responsabile degli adulti e della filiera produttiva, perché il problema non potrà essere affrontato efficacemente, finché le filiere stesse non metteranno a punto sistemi concreti e reali, per governare il comportamento dei loro venditori».

Le richieste

Un comportamento irresponsabile che prolifica, perché i controlli delle forze dell'ordine non riescono a prevenirlo, su una rete di distri-

«L'intento del dossier non è criminalizzare. Vorremmo arrivare alla definizione di prodotti inadatti ai minori»

Antonio Affinita

buzione così capillare. Dopo la pubblicazione del report, sono stati avviati tavoli di confronto fra il Moige e i rappresentanti di alcune filiere, tra cui i monopoli e il gioco online.

«Quelli più distanti da noi, al momento, anche perché divisi in tante categorie, sono i distributori di alcol e cannabis. E pochissima attenzione - conclude Affinita - abbiamo

avuto anche dai produttori di videogiochi e dai provider di pornografia. L'intento del dossier non è criminalizzare. Noi chiediamo responsabilità e una legislazione unitaria sul tema: vorremmo, ad esempio, che si arrivasse alla defi-

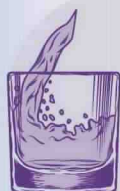
nizione di prodotti inadatti ai minorenni e su questo ci stiamo confrontando con i vertici della bicamerale dell'infanzia».

© RIPRODUZIONE RISERVATA



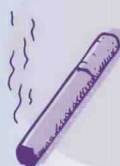
La onlus

Da 21 anni il Movimento Italiano Genitori è in campo con campagne per la protezione dei bambini www.moige.it



ALCOL

- Il **42%** sottostima i rischi del consumo di bevande alcoliche, ritenendoli nulli o temporanei
- Il **78%** è a conoscenza del divieto di vendita e consumo di alcol ai minorenni, ma solo il 31% dice di non aver mai bevuto



SIGARETTE

- L'**87%** conosce gli effetti nocivi sulla salute e l'**82%** sa che è vietato vendere sigarette ai minorenni
- Nel **63%** dei casi, in tabaccheria al minore non è stato chiesto il documento, per verificarne l'età



CANNABIS

- Solo il **42%** dei ragazzi ritiene che la cannabis possa indurre a comportamenti rischiosi
- Il **17%** dei ragazzi ha fumato cannabis
- In **7 cannabis shop su 10** non erano presenti cartelli di divieto di vendita ai minorenni e, nel 72% dei casi, il commerciante non ha chiesto l'età del giovane cliente

■ Percezione ■ Consumo ■ Accesso

Il campione della ricerca

1.388 ragazzi
tra gli 11 e i 17 anni



GIOCO D'AZZARDO

- **1 ragazzo su 2** conosce il rischio di dipendenza che può svilupparsi dal gioco d'azzardo
- Nel **62%** dei casi, il negoziante non ha verificato l'età dei giocatori



PORNOGRAFIA

- Il **35%** ritiene che non vi sia alcun rischio di dipendenza
- Il **52,2%** dei campione ha visto foto e video pornografici. Il **19%** dice di averli visti molto spesso, principalmente da soli (61% dei casi)



VIDEOGIOCHI PER ADULTI CON CONTENUTI VIOLENTI O VOLGARI

- Il **42%** dei ragazzi sottostima i rischi e meno della metà sa che esistono divieti
- Il **41%** degli intervistati gioca almeno un'ora al giorno, soprattutto online. Il 50% ha usato giochi con contenuti volgari o violenti

