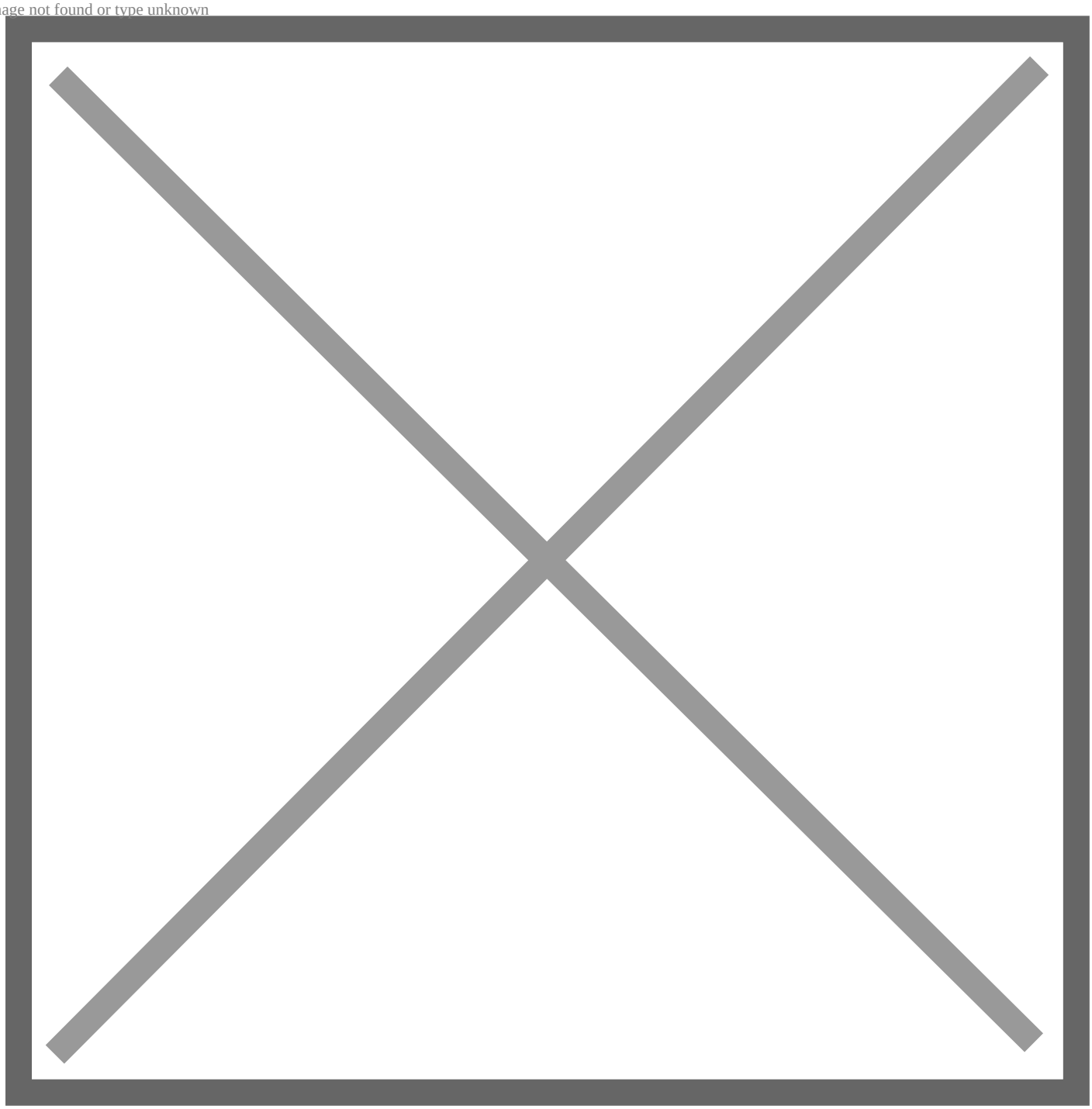
Image not found or type unknown



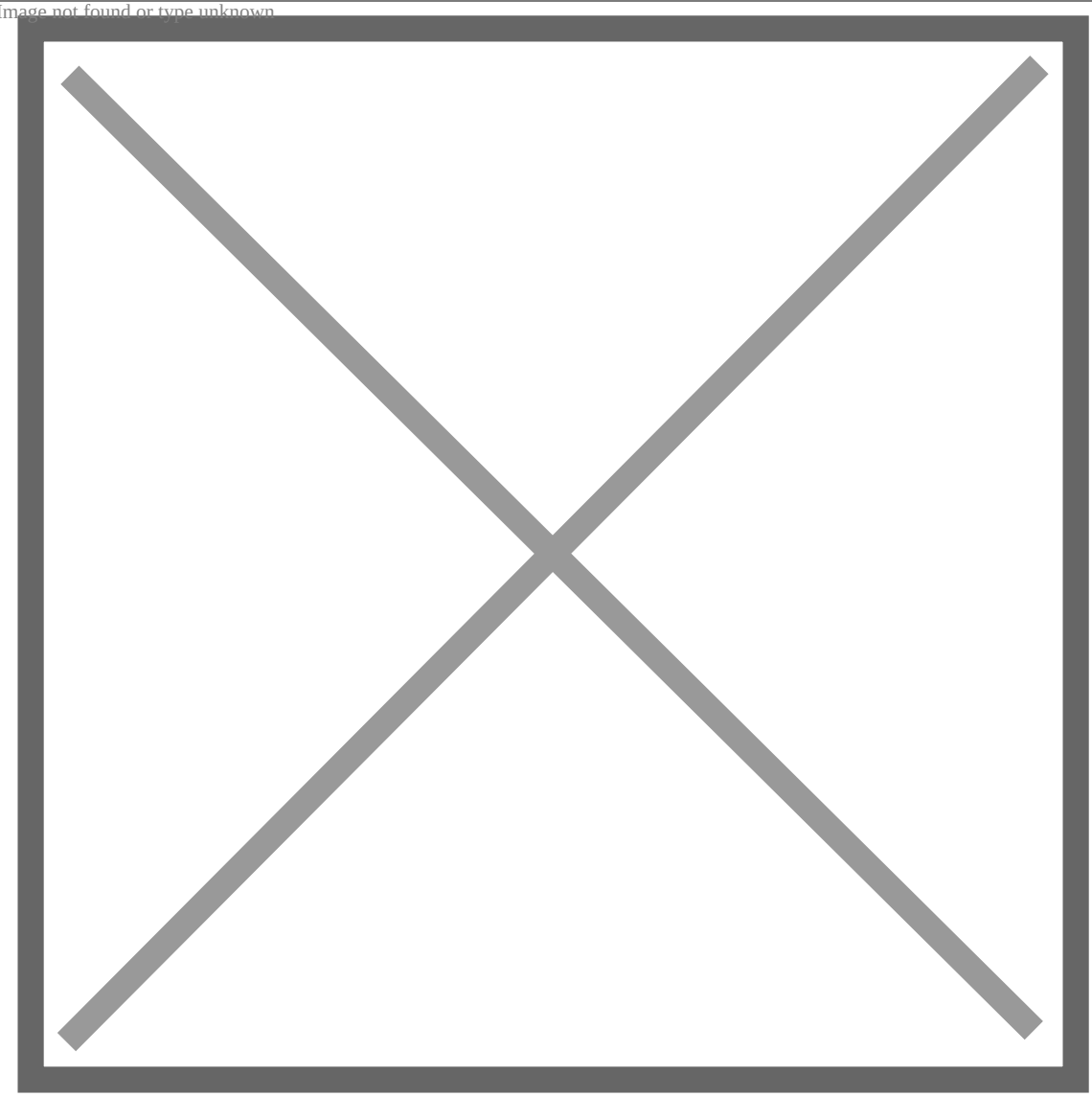
L'ALLARME MOIGE

Sesso, droga e smartphone: è la generazione Ebbasta

EDUCAZIONE 18_01_2019

Image not found or type unknown

Marco Guerra



La strage di Corinaldo ha destato l’attenzione di molte mamme e papà italiani che vivono il loro compito educativo nel torpore generale, alimentato dalla frenesia quotidiana della nostra società che non lascia spazio alla riflessione. Di colpo tutti i genitori hanno iniziato ad interrogarsi davanti alla morte di cinque minorenni e di una madre schiacciati da una folla di ragazzini che aveva consumato alcolici di ogni tipo nell’infinita attesa del cantante Sfera Ebbasta, usato come un esca per adolescenti in modo da riempire il locale oltre i limiti.

Alcuni si sono accorti solo dopo quella strage che esiste un sistema economico che specula sui desideri dei nostri figli e che trae profitto dalle loro cattive abitudini. Una fotografia di questo apparato consumistico, che rende i ragazzi schiavi di qualche dipendenza, è stata scattata dal rapporto "Venduti ai minori", realizzata dal Moige e condotta su un campione di circa 1400 soggetti di età compresa tra gli 11 e i 17 anni, provenienti da tutto il territorio nazionale.

La ricerca, curata da Tonino Cantelmi professore dell'Università Europea di Roma e presidente dell'*Associazione italiana psichiatri e psicologi cattolici* (Aippc), indaga sull'accesso dei minori ad alcol, tabacco, cannabis, azzardo, pornografia e videogiochi violenti.

Il quadro che emerge è allarmante sotto tutti i punti di vista. Pub, discoteche e bar sono il principale accesso all'alcol per i minorenni (64%), seguiti da supermercati (18,5%) e ristoranti (7%). Secondo quanto dichiarato dai ragazzi intervistati, 2 volte su 3 (65%) nessuno ha mai controllato la loro età al momento dell'acquisto della bevanda. E ancora nel 38% dei casi nonostante sia stata verificata la loro minore età gli esercenti non si sono rifiutati di vendere alcolici e, ancora più grave, nel 48% dei casi i venditori hanno continuato a vedere alcol nonostante il visibile stato di ubriachezza degli under 18.

Per quanto riguarda il fumo i due canali di accesso per i minori sono amici (40%) e tabaccherie (51%). I ragazzi aggirano il problema dell'età facendosi prestare la tessera sanitaria da un amico (66%) o utilizzando quella di un genitore o fratello più grande (19%), preoccupa poi il 15% dei ragazzi che hanno dichiarato di aver incontrato distributori con la verifica non attiva.

Le cose non vanno meglio nei negozi dedicati alla cosiddetta cannabis light. Nel 72 % delle risposte i ragazzi dicono che non è stato chiesto loro un documento prima dell'acquisto della sostanza, lo stesso campione afferma che nel 68% dei casi il rivenditore non si è rifiutato di vendere il prodotto e che nel 30% dei casi non erano presenti cartelli di divieto di vendita ai minori.

Percentuali analoghe si riscontrano nel gioco d'azzardo: il 62% degli intervistati ha risposto che non è stato chiesto loro un documento e qualora sia stata chiesta la loroetà nel 54% dei casi i rivenditori non si sono rifiutati di farli giocare. Anche rispetto algioco on line i divieti sono stati inefficaci, 50% dei giocatori sono riusciti ad aggirare ilcontrollo dell'età.

Ma se si parla di internet la piaga più diffusa è l'accesso ai contenuti pornografici. Per accedere a questo tipo di materiale i ragazzi utilizzano principalmente smartphone (59%) e tablet (14,1%), solo 8,4 % usa il pc. Il 76% dei minori che hanno partecipato all'indagine dice di non avere alcun filtro parental control e il 6,3% riferisce di averlo eliminato. Nel complesso il 52,4 % dei ragazzi che hanno preso parte all'indagine dice di aver visto almeno una volta materiale pornografico e fra questi il 41% guarda video o foto pornografiche "spesso" o "molto spesso". Vale la pena ricordare che nel campione sono presenti anche ragazzini delle scuole medie. Guardando al contesto della trasgressione è importante segnalare poi la bassa percezione del rischio: il 35% dei ragazzi ritiene che consumere porno non comporti rischi e un altro 26% ritiene che siano "pochi".

Rispetto alle modalità di procurarsi materiale hard il 95% dei consumatori dice di non comprarlo ma di cercarlo gratuitamente navigando sui propri *device*, di quei pochi che lo acquistano circa il 40% lo fa sul web.

Infine c'è il capitolo dedicato ai videogiochi +18, per intenderci quelli in cui il giocatore diventa protagonista di violenza esplicita simulata come stupri, rapine, la possibilità di investire persone con le auto. Circa la metà dei ragazzi dice di aver giocato a videogames con contenuti volgari o violenti. Solitamente acquistano questi giochi non adatti in negozio (56,2%) ma nel 10 % dei casi se li fanno persino comprare dai genitori.

La ricerca, che tratteggia quella che suona come una guerra senza precedenti contro l'infanzia e l'adolescenza, è stata presentata martedì alla sala Zuccari del Senato dal direttore generale del Moige, Antonio Affinita. Erano presenti alla conferenza anche Licia Ronzulli e Simone Pillon, rispettivamente presidente e vice-presidente della Commissione parlamentare per l'infanzia e l'adolescenza, e diversi esperti e rappresentati delle categorie interessate, come la Federazione dei tabaccai e la Confesercenti.

Da parte del direttore Affinita è stata avanzata la richiesta di aumentare i controlli e i livelli sanzionatori. "Deve migliorare anche il sistema di segnalazione e denuncia – ha

detto Affinita – e poi serve lavorare sulla formazione e sull'educazione dei ragazzi, azione repressiva e preventiva devono essere portate avanti in parallelo". Il direttore del Moige ha quindi ricordato che non si tratta solo reati amministrativi ma di vere e proprie forme di violenza contro i più giovani. "In pratica – ha aggiunto – ci sono degli adulti che per profitto si frappongo al ruolo educativo delle famiglie e della scuola".

In tutti gli interventi è stato preso atto della debolezza dei sistemi autoregolamentazione e della necessità di ripensare la normativa nel suo complesso. La presidente Ronzulli ha chiarito che la Commissione inizierà un lavoro di studio e osservazione sui fenomeni messi sotto la lente del Moige e che, sebbene l'organismo parlamentare non può direttamente proporre nuovi disegni di legge, i risultati di questo attività saranno messi a disposizione di Camera e Senato per rinnovare l'attuale legislazione in materia.

Dal canto suo il senatore Pillon ha reso noto che la Commissione partirà dal filone del cyber bullismo e dalla pornografia. Pillon ha quindi spiegato che prossimamente saranno convocati numerosi esperti in audizione e che il primo passaggio formale sarà un convegno, patrocinato dal Senato e in programma per il prossimo 7 febbraio, che vedrà la partecipazione di numerosi provider del web, aziende costruttrici di pc e cellulari e operatori della telefonia per discutere di come prevenire l'accesso dei minori a contenuti pornografici e violenti.

Alla conferenza è intervenuto anche il commissario dell'Agcom (autorità delle comunicazioni) e noto sociologo, Mario Morcellini, che ha posto l'accento sul "nodo dell'accelerazione della comunicazione" che tende sistematicamente a non capire il prodotto che racconta. Morcellini ha puntato il dito anche contro la "socializzazione paritaria" e del ruolo dei genitori che devono riprendere la loro "forza di fissare un po' di limiti".