



RASSEGNA STAMPA

14 - 20 ottobre 2023

INDICE

MOIGE WEB

17/10/2023 ilsole24ore.com 00:10	7
'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	
16/10/2023 jamma.tv 16:10	9
'Venduti ai Minori', domani la presentazione dello studio del Moige: presente anche Domenico Distante (Sapar)	
17/10/2023 adnkronos.com 00:10	10
Venduti ai minori: i dati dello studio del MOIGE con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati	
16/10/2023 pressgiochi.it 19:10	14
Venduti ai minori: domani la presentazione al Senato del Rapporto 2023	
18/10/2023 accadeora.it 10:10	15
'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	
17/10/2023 ilmessaggero.it 00:10	17
'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	
17/10/2023 iodonna.it 17:10	19
Dall'alcol al porno, al fumo. Lo studio Moige sui prodotti (vietati) Venduti ai minori	
17/10/2023 Leggo.it 00:10	22
'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	
18/10/2023 corrieredipalermo.it 12:10	24
'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	
17/10/2023 affaritaliani.it 00:10	26
'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	
18/10/2023 cronachediabruzzoemolise.it 13:10	28
'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	
17/10/2023 iltempo.it 18:10	30
'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	
18/10/2023 dietrolanotizia.eu 12:10	32
Venduti ai minori: l'accesso ai prodotti loro vietati	

17/10/2023 liberoquotidiano.it 11:10	34
Venduti ai minori: i dati dello studio del MOIGE con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati	
17/10/2023 liberoquotidiano.it 00:10	38
'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	
18/10/2023 lacittadiroma.it 09:10	40
'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	
17/10/2023 notizie.tiscali.it 00:10	42
Venduti ai minori: i dati dello studio del MOIGE con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati	
18/10/2023 magazine-italia.it 08:10	46
'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	
17/10/2023 notizie.tiscali.it 00:10	48
'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	
18/10/2023 quimamme.it 00:10	50
Prodotti vietati troppo accessibili. L'allarme lanciato dalla ricerca MOIGE	
17/10/2023 trentinocorrierealpi.gelocal.it 00:10	53
Alcol e gioco d'azzardo ai minorenni, oltre la metà dei venditori non verifica l'età	
17/10/2023 italia-news.it 12:10	56
Venduti ai minori: i dati dello studio del MOIGE con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati	
17/10/2023 lifestyleblog.it 10:10	60
Venduti ai minori: i dati dello studio del MOIGE con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati	
18/10/2023 recnews.it 12:10	64
Minori e prodotti dannosi, Moige: "Rispettare le norme esistenti". Chiesti controlli e sanzioni	
17/10/2023 altoadige.gelocal.it 00:10	71
Alcol e minori, tre venditori su 4 non verificano l'età	
17/10/2023 antennasud.com 20:10	74
Rapporto Moige, Venduti ai minori	
17/10/2023 askanews.it 20:10	75
'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	

17/10/2023 gioconews.it 00:10	77
Senato, convegno Moige: 'Numeri allarmanti, regole non rispettate anche sul gioco'	
17/10/2023 gioconews.it 00:10	80
Convegno Moige, Distante (Sapar): 'Noi partner dello Stato ma proibire sul gioco porta effetto contrario'	
17/10/2023 ildolomiti.it 00:10	81
IL VIDEO. 'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	
17/10/2023 ilgiornaleditalia.it 00:10	83
Venduti ai minori: i dati dello studio del MOIGE con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati	
17/10/2023 ilgiornaleditalia.it 00:10	87
'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	
17/10/2023 imgpress.it 10:10	89
Venduti ai minori: i dati dello studio del MOIGE con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati	
17/10/2023 jamma.tv 13:10	93
Indagine Moige-Istituto Piepoli "Venduti ai Minori", Distante (Sapar): "Noi facciamo gioco pubblico di Stato, sempre stati vicini alle istituzioni"	
17/10/2023 jamma.tv 10:10	94
Moige, indagine "Venduti ai Minori": gioco d'azzardo, percezione di pericolo in calo rispetto al 2021. Ecco tutti i dati sul settore	
17/10/2023 lafrecciaweb.it 20:10	95
Venduti ai minori: MOIGE con l'Istituto Piepoli presentano i dati sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati	
17/10/2023 laragione.eu 11:10	99
Venduti ai minori: i dati dello studio del MOIGE con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati	
17/10/2023 lasicilia.it 11:10	103
Venduti ai minori: i dati dello studio del MOIGE con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati	
17/10/2023 lospecialegiornale.it 11:10	107
Venduti ai minori: i dati dello studio del MOIGE con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati	

17/10/2023 mediterraneews.org 15:10	111
Venduti ai minori: i dati del MOIGE sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati	
17/10/2023 notiziedi.it 19:10	116
'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati	
17/10/2023 pressgiochi.it 11:10	118
Antonelli (Fit): 'Attenzione all'accesso online di prodotti vietati ai minori'	
17/10/2023 pressgiochi.it 10:10	119
Vietato ai minori: il 60% dei giovani non viene controllato quando consuma gioco d'azzardo	
17/10/2023 sbircialanotizia.it 10:10	121
Venduti ai minori: i dati dello studio del MOIGE con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati	
17/10/2023 siciliareport.it 11:10	125
Venduti ai minori: i dati dello studio del MOIGE con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati	

MOIGE WEB

45 articoli

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: <https://stream24.ilsole24ore.com/video/italia/-venduti-minori-accesso-giovani-prodotti-vietati/AFeFafHB>



'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati 17 ottobre 2023 Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol possa avere effetti nocivi sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'amenò una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente

per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021) mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il

6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse, bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che

usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi18+ e cannabis light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori delle merci vietate poi devono fare la loro parte, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla

commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesareo, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".
Riproduzione riservata ©

'Venduti ai Minori', domani la presentazione dello studio del **Moige**: presente anche Domenico Distante (Sapar)

LINK: <https://www.jamma.tv/associazioni/venduti-ai-minori-domani-la-presentazione-dello-studio-del-moige-presente-anche-domenico-distante-sapar-30...>

? previsto per domani, martedì 17 ottobre, dalle ore 9.30 alle 12.30 presso Sala Zuccari del Senato della Repubblica, l'evento di presentazione dei dati della nuova indagine realizzata con Istituto Piepoli 'Venduti ai Minori', anno 2023. L'evento è promosso dal **Moige** e verte sull'accesso ai minori di prodotti vietati inadatti: alcol, tabacco, gioco d'azzardo, cannabis, pornografia, videogiochi 18+, prodotti contraffatti. Perché i nostri figli entrano in contatto con prodotti vietati dalla legge o non adatti? Quanti sono a conoscenza del divieto di vendita ai minori? Chi li vende è consapevole dei danni che provoca al minore? Le filiere produttive sono coscienti di chi usa il loro prodotto? Questi divieti sono segnalati e, soprattutto, rispettati? L'evento risponderà a questi fondamentali quesiti attraverso gli interventi dei relatori moderati da Raffaele Barberio, direttore di Key4biz, e introdotti dai dati del presidente esecutivo dell'Istituto Piepoli Livio Gigliuto. Seguiranno, quindi, gli interventi di Maurizio Gasparri, Vice presidente del Senato della Repubblica; Eugenia

Roccella, Ministra per la famiglia, la natalità e le pari opportunità; Maria Teresa Bellucci, Vice ministro del lavoro e delle politiche sociali; Sandra Savino, Sottosegretario, MEF - Ministero dell'Economia e delle Finanze; Gianni Letta, Laura Aria, Commissario AGCOM; Giorgio Stefano Manzi, Colonnello dell'Arma dei Carabinieri; Domenico Distante, Presidente Associazione nazionale gestori gioco di stato e molti altri influenti relatori. Sarà possibile seguire l'evento anche in streaming, dalle ore 10.00, a questo link: webtv.senato.it

Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati

LINK: <https://www.adnkronos.com/immediapress/venduti-ai-minori-i-dati-dello-studio-del-moige-con-listituto-piepoli-sullaccesso-dei-minori-ai-prodo...>



Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati 17 ottobre 2023 | 11.10 LETTURA: 9 minuti
Meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Oggi, 17 ottobre 2023, in sala Zuccari, presso il Senato della Repubblica è stata presentata l'edizione 2023 di "Venduti ai minori", un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis

light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light" - Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** - L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. E' inaccettabile che attualmente non esista

una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. E' fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla loro potenziale nocività. È, però, necessario che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non vadano a finire nelle mani di minori. I distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte nel monitorare e controllare con rigore la loro filiera distributiva, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo

fenomeno rappresenta una sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti". I DATI DELLO STUDIO ALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021. FUMO E MINORI Il 96% del

campione intervistato sa che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più "indulgenti" verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più

grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori. CANNABIS LIGHT E MINORI Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli

intervistati (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). **GIOCO D'AZZARDO E MINORI** L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincita in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale

bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%⁹, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%), ma anche poker (in tutte le sue varianti), bingo, casinò e video lottery. Sul 71% dei siti ci sono avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni, ma al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (27%), oppure, semplicemente, i ragazzi m e n t o n o (5 3 %) . **PORNOGRAFIA E MINORI** Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il

70% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). L'acquisto di materiale pornografico avviene prevalentemente online (40%, +1% dal 2021), ma anche su bancarelle (20%, +3% dal 2021). Nel 63% dei casi non viene verificata l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori. **VIDEOGIOCHI 18+ E MINORI** Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocare mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console

per videogiochi (37%). Il 38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%).

PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non

implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto. Lo studio completo e la sintesi sono scaricabili gratuitamente al link: Per info stampa : info@alessandromaola.it - 339 2335598 Riproduzione riservata

Venduti ai minori: domani la presentazione al Senato del Rapporto 2023

LINK: <https://www.pressgiochi.it/venduti-ai-minori-domani-la-presentazione-al-senato-del-rapporto-2023/115462>



Venduti ai minori: domani la presentazione al Senato del Rapporto 2023 Domani, martedì 17 ottobre, dalle ore 9.30 alle 12.30 presso Sala Zuccari del Senato della Repubblica, ci sarà l'evento di presentazione dei dati della nuova indagine realizzata con Istituto Piepoli 16 Ottobre 2023 Share the post "Venduti ai minori: domani la presentazione al Senato del Rapporto 2023" Domani, martedì 17 ottobre, dalle ore 9.30 alle 12.30 presso Sala Zuccari del Senato della Repubblica, ci sarà l'evento di presentazione dei dati della nuova indagine realizzata con Istituto Piepoli 'Venduti ai Minori', anno 2023. L'evento è promosso dal **Moige** e verte sull'accesso dei minori ai prodotti vietati: alcol, tabacco, gioco d'azzardo, cannabis, pornografia, videogiochi 18+, prodotti contraffatti. Perché i nostri figli entrano in contatto con prodotti vietati? Quanti sono a conoscenza del divieto di

vendita ai minori? Chi li vende è consapevole dei danni che provoca al minore? L'evento risponderà a questi importanti quesiti attraverso gli interventi dei relatori moderati da Raffaele Barberio, direttore di Key4biz, e introdotti dai dati del presidente esecutivo dell'Istituto Piepoli Livio Gigliuto. A seguire ci saranno gli interventi di Maurizio Gasparri, Vice presidente del Senato della Repubblica; Eugenia Roccella, Ministra per la famiglia, la natalità e le pari opportunità; Maria Teresa Bellucci, Vice ministro del lavoro e delle politiche sociali; Sandra Savino, Sottosegretario, MEF - Ministero dell'Economia e delle Finanze; Gianni Letta, Laura Aria, Commissario AGCOM; Giorgio Stefano Manzi, Colonnello dell'Arma dei Carabinieri; Domenico Distanti, Presidente Associazione nazionale gestori gioco di stato e altri relatori. PressGiochi

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: <https://accadeora.it/venduti-ai-minori-laccesso-dei-giovani-ai-prodotti-vietati/>

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati Pubblicato da: Red 18/10/2023 Dallo studio del **Moige** emergono dati preoccupanti Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol possa avere effetti nocivi sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'amenò una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli

intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021) mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il 6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse,

bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una

norma che metta il divieto ai minori per videogiochi18+ e cannabis light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori delle merci vietate poi devono fare la loro parte, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesareo, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e

avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: https://www.ilmessaggero.it/video/askanews/venduti_ai_minori_l_accesso_dei_giovani_ai_prodotti_vietati-7698829.html



'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati Il prossimo video partirà tra 5 secondi (annulla) Morton Subotnick in Biennale: la musica accade, ed è significato EMBED Dallo studio del **Moige** emergono dati preoccupanti Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol

possa avere effetti nocivi sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'amenò una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021) mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi

fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il 6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse, bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere

danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori

delle merci vietate poi devono fare la loro parte, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesareo, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".

Dall'alcol al porno, al fumo. Lo studio **Moige** sui prodotti (vietati) Venduti ai minori

LINK: <https://www.iodonna.it/attualita/costume-e-societa/2023/10/17/dallalcol-al-porno-al-fumo-lo-studio-moige-sui-prodotti-vietati-venduti-ai-min...>



Dall'alcol al porno, al fumo. Lo studio **Moige** sui prodotti (vietati) Venduti ai minori Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni. Eppure i controlli sono pochissimi (e in calo): i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. L'indagine del **Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli di Erika Riggi Il 76% dei venditori di alcol (3 su 4) non verifica l'età di chi chiede di acquistarlo, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Sono alcuni dati emersi dallo studio Venduti ai minori, sull'accesso degli under 18 ai prodotti loro vietati. Un'indagine condotta da **Moige**, **Movimento Italiano Genitori**, con l'Istituto

Piepoli. Alcolici e adolescenti: consigli per non cadere nella dipendenza X Leggi anche Dall'alcol al porno. Lo studio **Moige** sui prodotti vietati eppure venduti ai minori L'indagine 2023 ha interessato 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni. I dati confermano che alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono venduti ai minori nonostante siano loro vietati. È poi «inaccettabile», secondo Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE**, «che non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+». Dallo studio è dunque risultato che i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. «Un fenomeno che rappresenta una sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di

genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti», continua Affinita. Leggi anche Alcol, 3 rivenditori su 4 non verificano l'età Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). (Getty Images) Leggi anche Pornografia, il 70% la guarda da solo, il 21% con gli amici Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto

pornografico, che è considerato dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il 70% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). I materiali pornografici vengono venduti ai minori prevalentemente online (40%, +1% dal 2021). Ma anche su bancarelle (20%, +3% dal 2021). Nel 63% dei casi non viene verificata l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori. Educazione sessuale, dalle aule scolastiche ai social guarda le foto Leggi anche Il fumo fa male ma i fumatori minori aumentano Il fumo fa male: lo sa il 96% del campione intervistato. L'85% sa che può comportare

conseguenze serie e permanenti (85%): un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più "indulgenti" verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) dove il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021) e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. Oppure dai distributori (18%), usando la tessera sanitaria di amici più grandi (56%) se viene richiesta. Le sigarette elettroniche vendute ai minori, spesso con nicotina Il 33% degli

intervistati ha fumato poi almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). La fuma abitualmente il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente rilevazione. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori. Leggi anche Cannabis Light, legale o no? Il vuoto normativo Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli intervistati (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21). Mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne

(38% nel 2021 vs 33% nel 2023). Leggi anche Il 18% ha giocato d'azzardo almeno una volta L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincita in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%), seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%), ma anche poker (in tutte le

sue varianti), bingo, casinò e video lottery. Sul 71% dei siti ci sono avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni, ma al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (27%), oppure, semplicemente, i ragazzi mentono (53%). Leggi anche Videogiochi violenti, anche per oltre 2 ore al giorno Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocare mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console per videogiochi (37%). Il 38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%). Leggi anche Prodotti

contraffatti venduti ai minori, solo 3 su 10 sanno cosa significa Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Leggi anche Prodotti contraffatti venduti ai minori? Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto. iO Donna ©RIPRODUZIONE RISERVATA alcolFumogenitori e figliMoigeporno

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: https://www.leggo.it/video/askanews/vennduti_ai_minori_l_accesso_dei_giovani_ai_prodotti_vietati-7698829.html



'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati. Dallo studio del **Moige** emergono dati preoccupanti. Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol possa avere effetti nocivi sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'amenò una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il

dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021) mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche

sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il 6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse, bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non

venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi18+ e cannabis light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori delle merci vietate poi devono fare la loro parte, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i

controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesareo, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".
Ultimo aggiornamento: Martedì 17 Ottobre 2023, 20:22 ©
RIPRODUZIONE RISERVATA

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: <https://corrieredipalermo.it/venduti-ai-minori-laccesso-dei-giovani-ai-prodotti-vietati/>



'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati video news 'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati 'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati By Red 18/10/2023 Dallo studio del **Moige** emergono dati preoccupanti Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol

possa avere effetti nocivi sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'amenò una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021) mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi

fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il 6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse, bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere

danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori

delle merci vietate poi devono fare la loro parte, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesareo, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: <https://www.affaritaliani.it/coffee/video/cronache/venduti-ai-minori--accesso-dei-giovani-ai-prodotti-vietati.html>



Cronache 'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati Martedì, 17 ottobre 2023 Home > aiTv > 'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol possa avere effetti nocivi sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'amenò una volta e

il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021) mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al

2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il 6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse, bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione

scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori delle merci vietate poi devono fare la loro parte, così come le autorità

governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesareo, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: <https://cronachediabruzzoemolise.it/venduti-ai-minori-laccesso-dei-giovani-ai-prodotti-vietati/>



'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati video news 'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati 'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati By Red Ottobre 18, 2023 Dallo studio del **Moige** emergono dati preoccupanti Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol

possa avere effetti nocivi sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'amenò una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021) mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi

fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il 6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse, bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere

danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori

delle merci vietate poi devono fare la loro parte, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesaro, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".
Check out our other content
Check out other tags: 'Pandemia e infodemia'
1400albanoalboalgoritmo Most Popular Articles

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: <https://www.iltempo.it/tv-news/2023/10/17/video/-venduti-ai-minori-l-accesso-dei-giovani-ai-prodotti-vietati-37237993/>

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati 17 ottobre 2023 Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol possa avere effetti nocivi sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'amenò una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021)

mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il 6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse, bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i

commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi18+ e cannabis

light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori delle merci vietate poi devono fare la loro parte, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesareo, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".

Venduti ai minori: l'accesso ai prodotti loro vietati

LINK: <https://www.dietrolanotizia.eu/2023/10/venduti-ai-minori-laccesso-ai-prodotti-loro-vietati/>



Venduti ai minori: l'accesso ai prodotti loro vietati By Chiara Trentin 18 Ottobre 2023 0 **moige**_ Meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Venduti ai minori: l'accesso dei minori ai prodotti loro vietati Oggi, 17 ottobre 2023, in sala Zuccari, presso il Senato della Repubblica è stata presentata l'edizione 2023 di 'Venduti ai minori', un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di

fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. Una vendita diffusa I dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. 'Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi18+ e cannabis light' - Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** - L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia.' Alcol e minori Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può

avere conseguenze nocive sulla salute. I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Fumo e minori Il 96% del campione intervistato sa che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). Prodotti contraffatti e minori Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che

si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). Altri articoli di attualità su Dietro la Notizia

Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati

LINK: <https://www.liberoquotidiano.it/news/adnkronos/37230215/venduti-ai-minori-i-dati-dello-studio-del-moige-con-l-istituto-piepoli-sull-accesso-...>

a a (Adnkronos) - Meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Oggi, 17 ottobre 2023, in sala Zuccari, presso il Senato della Repubblica è stata presentata l'edizione 2023 di "Venduti ai minori?", un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE** ? **Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è

legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. ? Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi18+ e cannabis light? ? Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** ? L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. E' inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. E' fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla loro potenziale nocività. È, però, necessario che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non

vadano a finire nelle mani di minori. I distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte nel monitorare e controllare con rigore la loro filiera distributiva, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo fenomeno rappresenta una sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti?. I DATI DELLO STUDIO ALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al

2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021. FUMO E MINORI Il 96% del campione intervistato sa che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più indulgenti verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5

sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette

tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori. CANNABIS LIGHT E MINORI Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli intervistati (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). GIOCO D'AZZARDO E MINORI L'83% (-4%

rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincita in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%9, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%), ma anche poker (in tutte le sue varianti), bingo, casinò e video lottery. Sul 71% dei siti ci sono avvisi che dichiarano illegale quel

gioco per i minori di 18 anni, ma al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (27%), oppure, semplicemente, i ragazzi m e n t o n o (5 3 %) .
PORNOGRAFIA E MINORI Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il 70% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). L'acquisto di materiale pornografico avviene prevalentemente online (40%, +1% dal 2021), ma anche su bancarelle (20%, +3% dal 2021). Nel 63% dei casi non viene verificata l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori.
VIDEOGIOCHI 18+ E

MINORI Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocarci mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console per videogiochi (37%). Il 38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%).
PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13%

crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto. Lo studio completo e la sintesi sono scaricabili gratuitamente al link: Per info stampa: - 339 2335598 Gelo

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: <https://www.liberoquotidiano.it/video/tv-news/37237991/-venduti-ai-minori-l-accesso-dei-giovani-ai-prodotti-vietati.html>

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati 17 ottobre 2023 Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol possa avere effetti nocivi sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'amenò una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021)

mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il 6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse, bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i

commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi18+ e cannabis

light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori delle merci vietate poi devono fare la loro parte, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesareo, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: <https://lacittadiroma.it/venduti-ai-minori-laccesso-dei-giovani-ai-prodotti-vietati/>



'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati video news 'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati 'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati By Red 18/10/2023 Dallo studio del **Moige** emergono dati preoccupanti Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol

possa avere effetti nocivi sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'anno scorso una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021) mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi

fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il 6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse, bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere

danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori

delle merci vietate poi devono fare la loro parte, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesareo, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".

Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati

LINK: <https://notizie.tiscali.it/comunicati/articoli/venduti-ai-minori-dati-studio-moige-istituto-piepoli-sulla-accesso-dei-minori-ai-prodotti-lor...>



Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati di Adnkronos (Adnkronos) - Meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Oggi, 17 ottobre 2023, in sala Zuccari, presso il Senato della Repubblica è stata presentata l'edizione 2023 di 'Venduti ai minori', un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis light e i videogiochi 18+

addirittura siamo di fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. 'Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light' - Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** - L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. E' inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la

vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. E' fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla loro potenziale nocività. È, però, necessario che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non vadano a finire nelle mani di minori. I distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte nel monitorare e controllare con rigore la loro filiera distributiva, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo fenomeno rappresenta una

sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti'. I DATI DELLO STUDIOALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021. FUMO E MINORI Il 96% del campione intervistato sa

che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori

o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori. CANNABIS LIGHT E MINORI Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli intervistati (+7%) la ritiene

legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). GIOCO D'AZZARDO E MINORI L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincita in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale bingo, o altri luoghi simili.

La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%9, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%), ma anche poker (in tutte le sue varianti), bingo, casinò e video lottery. Sul 71% dei siti ci sono avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni, ma al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (27%), oppure, semplicemente, i ragazzi m e n t o n o (5 3 %) . PORNOGRAFIA E MINORI Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il 70% degli intervistati

guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). L'acquisto di materiale pornografico avviene prevalentemente online (40%, +1% dal 2021), ma anche su bancarelle (20%, +3% dal 2021). Nel 63% dei casi non viene verificata l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori. VIDEOGIOCHI 18+ E MINORI Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocarci mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console per videogiochi (37%). Il

38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%).

PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o

provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto. Lo studio completo e la sintesi sono scaricabili gratuitamente al link: [Per info stampa: info@alessandromaola.it - 339 2335598](#).

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: <https://magazine-italia.it/ventuti-ai-minori-laccesso-dei-giovani-ai-prodotti-vietati/>



'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati 'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati Pubblicato da: Red 'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati 18/10/2023 Dallo studio del **Moige** emergono dati preoccupanti Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol

possa avere effetti nocivi sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'amenò una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021) mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi

fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il 6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse, bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere

danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori

delle merci vietate poi devono fare la loro parte, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesareo, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: <https://notizie.tiscali.it/cronaca/articoli/venduti-ai-minori-accesso-dei-giovani-ai-prodotti-vietati-00001/?chn>



'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati di Askanews Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol possa avere effetti nocivi sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'amenò una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente

per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021) mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il

6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse, bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che

usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori delle merci vietate poi devono fare la loro parte, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla

commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesareo, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".

Prodotti vietati troppo accessibili. L'allarme lanciato dalla ricerca **MOIGE**

LINK: <https://quimamme.corriere.it/notizie/prodotti-vietati-troppo-accessibili-allarme-lanciato-da-ricerca-moige>



Prodotti vietati troppo accessibili. L'allarme lanciato dalla ricerca **MOIGE** 18 ottobre 2023 L'indagine annuale 'Venduti ai minori' segnala che il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata Icons / List-view Created with Sketch. Indice dell'articolo Icons / arrow-down Created with Sketch. La ricerca 'Venduti ai minori' L'alcol fa male ma non importa Il fumo è un altro problema Il pericolo della cannabis Slot machine come tentazione Il sesso scoperto con la pornografia I videogiochi vietati piacciono L'appello del **MOIGE** Cosa dici ai tuoi figli per educarli a rispettare questi divieti? I controlli sono in calo e davvero scarsi, quindi nonostante siano vietati ai minori di 18 anni alcol, fumo, gioco d'azzardo e pornografia risultano parte della vita dei nostri figli, così come l'uso della cannabis light e dei videogiochi 18+, per i quali

non esiste nemmeno un divieto. La ricerca "Venduti ai minori" A metterlo in evidenza è l'edizione 2023 della ricerca "Venduti ai minori", presentata il 17 ottobre 2023 in sala Zuccari presso il Senato della Repubblica dal **MOIGE** e dall'Istituto Piepoli. Si tratta di un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **Movimento Italiano Genitori**, per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Un'indagine che quest'anno ha riguardato anche la conoscenza dei prodotti contraffatti e i cui dati lasciano stupiti. La vendita di prodotti vietati tra i minori in Italia è piuttosto diffusa, nonostante i divieti di legge. Colpa del fatto che i commercianti non verificano l'età di chi compra e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. Il tuo compleanno

23 24 25 26 27 28 29 30 31
Mese Gennaio Febbraio
Marzo Aprile Maggio Giugno
Luglio Agosto Settembre
Ottobre Novembre
Dicembre Anno 2005 2004
2003 2002 2001 2000 1999
1998 1997 1996 1995 1994
1993 1992 1991 1990 1989
1988 1987 1986 1985 1984
1983 1982 1981 1980 1979
1978 1977 1976 1975 1974
1973 1972 1971 1970 1969
1968 1967 1966 1965 1964
1963 1962 1961 1960 1959
1958 1957 1956 1955 1954
1953 1952 1951 1950 1949
1948 1947 1946 1945 Data
prevista parto o Nascita
ultimo bebè Giorno 1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30 31
Mese Gennaio Febbraio
Marzo Aprile Maggio Giugno
Luglio Agosto Settembre
Ottobre Novembre
Dicembre Anno 2024 2023
2022 2021 2020 2019 2018
2017 2016 2015 2014
Registrati L'alcol fa male ma
non importa Secondo la
ricerca il 96% del campione
intervistato è consapevole
del fatto che l'alcol può

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

avere conseguenze nocive sulla salute, tanto che 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e di essere stati messi in guardia dai genitori. La maggior parte ne ha discusso anche con gli insegnanti, eppure più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). Le ragioni dello sbalzo alcolico sono svariate: i ragazzini vogliono sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%) ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021. Il fumo è un altro problema. Risultati analoghi a quelli riscontrati per il fumo. Il 96% del campione sa che fa male e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%) eppure il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il

doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. Il pericolo della cannabis Un pericolo significativo da cui i genitori devono guardarsi è quello della cannabis light, sulla cui vendita non esiste ancora una regolamentazione. Il 6% degli intervistati (+2%) confessa di aver provato cannabis light. Il 26% (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di

quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24%), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). Slot machine come tentazione L'altro genere di prodotto vietato che invece risulta alla portata dei nostri figli sono i videogiochi con vincita in denaro. L'83% dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso può avere conseguenze negative, ma solo il 47% crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. La tendenza all'utilizzo di questi strumenti è crescente. Il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci, seguiti dalle scommesse sportive, slot machine e superenalotto. Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età

mentre il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta. Il sesso scoperto con la pornografia. Anche il settore della pornografia si rivela non controllato. Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, ritenuto dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati. Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il 70% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). L'acquisto di materiale pornografico avviene prevalentemente online (40%), ma anche su bancarelle (20%). Nel 63% dei casi non viene verificata l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta

le vendite ai minori. I videogiochi vietati piacciono. Sul fronte dei videogiochi vietati ai minori di 18 anni, invece, appaiono in aumento i giovani che li utilizzano. Solo 28% dichiara di non giocare mai, il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno. Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il 38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale. Il 10% crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età. L'appello del **MOIGE** "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light" - commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE**. "L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. E' inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge

che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. E' fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva". A suo parere i passi da compiere sono chiari. Anzitutto i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla loro potenziale nocività. Poi è importante che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non vadano a finire nelle mani di minori. E in questo senso i distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte. Come? Monitorando e controllando con rigore la loro filiera distributiva, mentre le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo fenomeno rappresenta una sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti". Caterina Belloni Cosa dici ai tuoi figli per educarli a rispettare questi divieti? Lasciaci il tuo commento!

Alcol e gioco d'azzardo ai minorenni, oltre la metà dei venditori non verifica l'età

LINK: <https://www.giornaletrentino.it/italia-mondo/alcol-e-gioco-d-azzardo-ai-minorenni-oltre-la-met%C3%A0-dei-venditori-non-verifica-l-et%C3%A0-1...>



Alcol e gioco d'azzardo ai minorenni, oltre la metà dei venditori non verifica l'età. I dati dell'indagine **Moige**: ci sono meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età (foto: **Moige**)

Tags minori alcol fumo droga 17 ottobre 2023 TRENTO. Ci sono meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Oggi (17 ottobre) al Senato è stata presentata l'edizione 2023 di 'Venduti ai minori', un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol,

fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. I DATI DELLO STUDIO ALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li

hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). FUMO E MINORI Il 96% del campione intervistato sa che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima

rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. **SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI** Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che

si trattava di minori. **CANNABIS LIGHT E MINORI** Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli intervistati (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). **GIOCO D'AZZARDO E MINORI** L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincita in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai

vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%⁹, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). **PORNOGRAFIA E MINORI** Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il 70% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti

pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). Nel 63% dei casi non viene verificata l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori.

VIDEOGIOCHI 18+ E MINORI Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocare mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console per videogiochi (37%).

PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle

categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto. 17 ottobre 2023 Tags minori alcol fumo droga

Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati

LINK: <https://www.italia-news.it/venduti-ai-minori-i-dati-dello-studio-del-moige-con-listituto-piepoli-sullaccesso-dei-minori-ai-prodotti-loro-vie...>



Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati. Condividi Meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Oggi, 17 ottobre 2023, in sala Zuccari, presso il Senato della Repubblica è stata presentata l'edizione 2023 di 'Venduti ai minori', un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di

fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. 'Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light' - Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** - L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di

cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla loro potenziale nocività. È, però, necessario che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non vadano a finire nelle mani di minori. I distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte nel monitorare e controllare con rigore la loro filiera distributiva, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo fenomeno rappresenta una

sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti'. I DATI DELLO STUDIO ALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021. FUMO E MINORI Il 96% del campione intervistato sa

che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori

o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori. CANNABIS LIGHT E MINORI Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli intervistati (+7%) la ritiene

legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). **GIOCO D'AZZARDO E MINORI** L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincite in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale bingo, o altri luoghi simili.

La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%9, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%), ma anche poker (in tutte le sue varianti), bingo, casinò e video lottery. Sul 71% dei siti ci sono avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni, ma al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (27%), oppure, semplicemente, i ragazzi m e n t o n o (5 3 %) . **PORNOGRAFIA E MINORI** Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il 70% degli intervistati

guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). L'acquisto di materiale pornografico avviene prevalentemente online (40%, +1% dal 2021), ma anche su bancarelle (20%, +3% dal 2021). Nel 63% dei casi non viene verificata l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori. **VIDEOGIOCHI 18+ E MINORI** Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocarci mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console per videogiochi (37%). Il

38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%).

PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o

provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto. Pubblicato 17 Ottobre 2023 in Italia da

Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati

LINK: <https://www.lifestyleblog.it/blog/2023/10/venduti-ai-minori-i-dati-dello-studio-del-moige-con-listituto-piepoli-sullaccesso-dei-minori-ai-pr...>



Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati di Adnkronos 17 Ottobre 2023 (Adnkronos) - Meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Oggi, 17 ottobre 2023, in sala Zuccari, presso il Senato della Repubblica è stata presentata l'edizione 2023 di 'Venduti ai minori', un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis

light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. 'Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light' - Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** - L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. E' inaccettabile che attualmente non esista

una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. E' fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla loro potenziale nocività. È, però, necessario che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non vadano a finire nelle mani di minori. I distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte nel monitorare e controllare con rigore la loro filiera distributiva, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo

fenomeno rappresenta una sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti'. I DATI DELLO STUDIO ALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021. FUMO E MINORI Il 96% del

campione intervistato sa che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più

grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori. CANNABIS LIGHT E MINORI Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli

intervistati (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023).

GIOCO D'AZZARDO E MINORI

L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincita in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale

bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%⁹, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%), ma anche poker (in tutte le sue varianti), bingo, casinò e video lottery. Sul 71% dei siti ci sono avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni, ma al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (27%), oppure, semplicemente, i ragazzi mentono (53%).

PORNOGRAFIA E MINORI

Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il

70% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). L'acquisto di materiale pornografico avviene prevalentemente online (40%, +1% dal 2021), ma anche su bancarelle (20%, +3% dal 2021). Nel 63% dei casi non viene verificata l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori.

VIDEOGIOCHI 18+ E MINORI

Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocare mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console

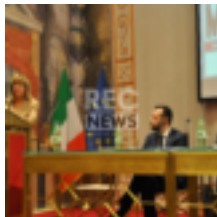
per videogiochi (37%). Il 38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%).

PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non

implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto. Lo studio completo e la sintesi sono scaricabili gratuitamente al link: **Per info stampa: info@alessandromaola.it - 339 2335598**

Minori e prodotti dannosi, **Moige**: "Rispettare le norme esistenti". Chiesti controlli e sanzioni

LINK: <https://www.recnews.it/2023/10/18/rec-news-dir-zaira-bartucca-minori-e-prodotti-dannosi-moige-rispettare-le-norme-esistenti-chiesti-controll...>



Minori e prodotti dannosi, **Moige**: "Rispettare le norme esistenti". Chiesti controlli e sanzioni © Rec News - Articolo del 18 Ottobre 2023 di Zaira Bartucca Foto © Denys Shevchenko/REC NEWS Share Tweet Si è svolta ieri presso la Sala Zuccari del Senato la conferenza stampa "Venduti ai minori". L'incontro ha preso le mosse dallo studio - omonimo - promosso dal **Moige** e dall'Istituto Piepoli, e si è concentrato sul facile accesso dei giovanissimi a bevande alcoliche, gioco d'azzardo, cannabis, pornografia, videogiochi per adulti e prodotti contraffatti. Presenti, tra gli altri, anche il ministro per la Famiglia e la Natalità Eugenia Roccella, che Rec News ha intervistato a margine dei lavori (qui in basso). Un problema, quello dell'accesso dei minori a prodotti sostanzialmente dannosi, speculare a un altro, che tuttavia non è ancora oggetto di indagine e sufficiente analisi. Se, infatti, si parla già moltissimo dei pericoli del web - e tra questi rientra

l'accesso alla pornografia e a determinati videogiochi, su cui si concentra lo studio presentato - in molti casi fatica a cadere la cortina di omertà che riguarda gli adescamenti di minori. Su questo problema attuale e preoccupante il governo Meloni aveva fatto promesse roboanti, senza tuttavia andare al di là degli annunci relativi al decreto Caivano. Abbiamo tentato di approfondire l'argomento con la dottoressa Elisabetta Scala, vicepresidente nazionale del **Moige**. Oltre a quelli descritti nel vostro studio, esistono altri pericoli per i minori che riguardano gli adescamenti online. Non c'è solo il problema dell'accesso alla pornografia, ma anche il dramma legato alla pedopornografia. Sulla pedopornografia la Polizia sta facendo moltissimo e le norme ci sono già. L'Agcom si sta impegnando affinché vengano applicati dei filtri, per esempio sui social, in grado di penalizzare l'accesso a determinati contenuti. I danni, comunque, rimangono

gravissimi, e in questo periodo la Gran Bretagna sta pensando a misure ancora più stringenti. C'è comunque poco per cui stare tranquilli, in questo come in altri ambiti. Il web è anche il posto dove si accede facilmente alla cannabis. Dopo il via libera a quella "light", molti giovanissimi sono convinti che si tratti di prodotti innocui, in realtà non è così. C'è una volontà di trasgredire. Cosa manca in fatto di interventi? Ci sono tuttora ambiti non normati, come cannabis e videogiochi. Quali sono le vostre richieste alle Istituzioni? Ancora una volta vogliamo ricordare alle Istituzioni che ci sono divieti che non vengono rispettati. Richiamiamo tutti alle loro responsabilità. Chiediamo inoltre che vengano rispettate le norme con controlli stringenti e sanzioni e che vengano apposti filtri ai contenuti dannosi. I dati diffusi dal **Moige Il Moige, Movimento italiano genitori**, per l'indagine condotta in collaborazione con l'Istituto

Piepoli ha analizzato un campione di 1359 giovanissimi tra i 10 e i 17 anni. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis light e i videogiochi 18+ si registra un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno, l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. 'Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light' - Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** - L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei

videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla loro potenziale nocività. È, però, necessario che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non vadano a finire nelle mani di minori. I distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte nel monitorare e controllare con rigore la loro filiera distributiva, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo fenomeno rappresenta una sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti'. **ALCOL** - Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro

docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021. **FUMO** - Il 96% del campione intervistato sa che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano

principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. SIGARETTA ELETTRONICA - Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla

abituamente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori. CANNABIS LIGHT E MINORI - Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli intervistati (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota

complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenni (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). GIOCO D'AZZARDO - L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincita in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%), seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. VIDEOGIOCHI - Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocare mai

(-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console per videogiochi (37%). Il 38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%).

PRODOTTI CONTRAFFATTI - Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole

che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo Stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto.

Argomenti Eugenia Roccella Moigereato pedopornografiarn Non perderti La versione Battistini. Chi è il generale che difende le "buone pratiche cliniche" dell'ospedale di Vibo Zaira Bartucca Direttore e Founder di Rec News, Giornalista. Inizia a scrivere nel 2010 per la versione cartacea dell'attuale Quotidiano del Sud. Presso la testata ottiene l'abilitazione per iscriversi all'Albo nazionale dei giornalisti, che avviene nel 2013. Dal 2015 è giornalista praticante. Ha firmato diverse inchieste per quotidiani, siti e settimanali sulla sanità calabrese, sulle ambiguità

dell'Ordine dei giornalisti, sul sistema Riace, sui rapporti tra imprenditoria e Vaticano, sulle malattie professionali e sulle correlazioni tra determinati fattori ambientali e l'incidenza di particolari patologie. Più di recente, sull'affare Coronavirus e su "Milano come Bibbiano". Tra gli intervistati Gunter Pauli, Vittorio Sgarbi, Armando Siri, Gianmarco Centinaio, Michela Marzano, Antonello Caporale, Vito Crimi, Daniela Santanché. Premio Comunal 2014. Autrice de "I padroni di Riace - Storie di un sistema che ha messo in crisi le casse dello Stato".

Sito: www.zairabartucca.it

Continua a leggere Ti potrebbe interessare Reati contro i minori, intervista al ministro della Famiglia Eugenia Roccella (Video) Sfilate a Caivano, ma poi il governo boccia l'emendamento contro la pedopornografia Roccella: "Ridare valore sociale alla maternità" La Duma di Stato russa adotta un disegno di legge che inasprisce le pene per chi fa propaganda della pedofilia Abusi online contro minori, arrestato 30enne di Milano Commenta per primo Iscriviti Login Notificami Nuovi commenti di seguito al mio nuove repliche ai miei commenti " name="wpdiscuz_subscription_button"/> Label {} [+]

Nome* Email* Website

Label {} [+] Nome* Email*
Website 0 Commenti
Feedback in linea Visualizza
tutti i commenti
INTERVISTE Reati contro i
minori, intervista al ministro
della Famiglia Eugenia
Roccella (Video) © Rec
News - Articolo del 18
Ottobre 2023 di Redazione
Continua a leggere PRIMO
PIANO Malasanità, celebrata
l'udienza del processo a
carico di tre medici per la
morte di Loredana Guida La
giornalista morta a seguito
della malaria non
individuata e contratta in
Africa © Rec News -
Articolo del 13 Ottobre
2023 di Redazione Lo
scorso 5 ottobre, presso il
Tribunale di Agrigento, si è
celebrata l'udienza del
processo a carico di tre
medici per la morte di
Loredana Guida. In aula
c'era anche l'associazione
Codici, ammessa come
parte civile. 'Si tratta di un
caso drammatico di
malasanità - dichiara
l'avvocato Giovanni Crimi,
legale di Codici - e ci stiamo
battendo affinché venga
fatta giustizia. A nostro
avviso ci sono una serie di
responsabilità evidenti'.
Contrae la malaria in Africa,
giornalista muore a 44 anni
La vicenda risale al gennaio
2020. Loredana Guida,
giornalista ed insegnante di
44 anni, è da poco rientrata
ad Agrigento da un viaggio
in Nigeria quando inizia a
lamentare un forte

malessere, provocato da
febbre alta. 'Nonostante i
medici fossero stati
informati del viaggio in
Africa - dichiara l'avvocato
Crimi - e nonostante lo
sapesse anche il medico di
famiglia, nessuno pensò alla
malaria. Per alcuni medici
stava male perché aveva
assunto una dose eccessiva
di Ibuprofene, per altri era
un'influenza stagionale".
"Nel primo accesso in
ospedale, la donna rimase
in attesa per circa 9 ore e
dopo, per la spossatezza,
rientrò a casa. Soltanto
quando perse conoscenza e
fu trasportata in ospedale in
ambulanza, le venne fatto il
test della malaria, che
risultò positivo. Il tentativo
di salvarla, però, fu tardivo
e purtroppo vano. È logico
chiedersi cosa sarebbe
successo se la malaria fosse
stata subito diagnosticata'.
'Sono tanti gli aspetti gravi
che emergono da questa
vicenda - afferma Ivano
Giacomelli, Segretario
Nazionale di Codici - e che
spesso ritornano nei casi di
malasanità. Ci riferiamo, in
particolare, alla
comunicazione tra operatori
sanitari e pazienti. C'è una
donna che arriva in
ospedale con febbre alta,
racconta di essere tornata
da un viaggio in Africa e
nessuno pensa alla malaria.
Altra questione, le lunghe
attese al Pronto Soccorso.
Non è ammissibile lasciare
una persona sofferente ad

aspettare per ore prima di
essere visitata. Ci
auguriamo che in questa
vicenda si vada fino in
fondo, perché è doveroso
fare piena luce sul
comportamento dei medici'.
Continua a leggere PRIMO
PIANO Xenia, Lucano
(quasi) graziato dalle toghe
in Appello. La parola passa
ora alla Cassazione © Rec
News - Articolo del 12
Ottobre 2023 di Zaira
Bartucca La decisione del
presidente della Corte
d'Appello di Reggio
Calabria Elisabetta Palumbo
è arrivata ieri, dopo sette
ore di camera di consiglio.
Il secondo grado del
processo Xenia si è
concluso con una condanna
a un anno e mezzo di
reclusione (pena sospesa) e
con il pagamento delle
spese processuali e di alcuni
oneri non corrisposti per
l'ex sindaco di Riace Mimmo
Lucano, con un anno di
reclusione per Maria
Taverniti e con l'assoluzione
per gli altri quindici
imputati. Non si conoscono
ancora le motivazioni della
sentenza, che potranno
pervenire entro il termine di
90 giorni. E' il secondo
capitolo delle vicende
processuali più note che
riguardano l'ex sindaco di
Riace, ma con molta
probabilità non l'ultimo.
Anzitutto perché - per
quanto ci sia chi già
considera Mimmo Lucano
"assolto" (nonostante la

condanna a un anno e mezzo di carcere per falsità materiale e ideologica commessa dal pubblico ufficiale in atti pubblici) - la palla dovrebbe passare ora alla Cassazione, il terzo e ultimo grado di giudizio. Innanzi alla Corte Suprema si potrebbe profilare più di un'opzione per l'ex amministratore destinatario di 21 capi di accusa. Quella più favorevole vedrebbe l'annullamento dell'anno e mezzo di carcere. Tanto ha auspicato il vicecapogruppo di Fratelli d'Italia Alfredo Antoniozzi, autore della prima e maldestra reazione del centrodestra che ha spostato l'accento sull'insostenibilità dell'accoglienza. Accoglienza che per la Procura di Locri non c'è mai stata, sotterrata com'era - a parere dell'accusa - dal sistema di prebende e tornaconti e dalla mala gestione della cosa pubblica. Giunti in Cassazione ci sarebbe, poi, una seconda opzione, che vedrebbe l'annullamento della sentenza della Corte d'Appello e il rinvio del caso per un nuovo esame. Terza, per Lucano e gli altri potrebbe giungere una conferma della sentenza della Corte d'Appello oppure - quarta e ultima opzione, quella più temuta dai sostenitori - la sentenza di secondo grado potrebbe

essere completamente ribaltata, anche con una condanna che potrebbe andare ben oltre l'anno e mezzo di carcere. E, a quel punto, a poco sarebbe servito lo zelo con cui certa parte politica si sta affaccendando in queste ore per ricostruire l'immagine del sindaco eroe, già messa in discussione da troppe inchieste e procedimenti penali. Sì perché non c'è solo Xenia a gettare ombre sinistre sul presunto modello di solidarietà e accoglienza, ma sono diversi i filoni di inchiesta e i procedimenti che pendono tuttora sul capo dell'ex sindaco di Riace per reati analoghi a quelli contestati nell'ambito del processo Xenia, e il loro esito è ancora tutto da scrivere. "Nord Africa", la Corte dei Conti respinge le eccezioni della difesa. Presunto danno erariale da oltre 5 milioni Il primo e provvisorio bilancio, comunque, parla di una sentenza a orologeria in buono stile nazional-popolare, contestuale alla volontà - già manifestata pubblicamente ieri da Mimmo Lucano - di candidarsi alle Europee. Dettaglio forse ininfluenza, il fatto che il presidente facente funzione della Corte d'Appello di Reggio Calabria, organo giurisdizionale che ha suggellato la sentenza, faccia parte della corrente

di Magistratura democratica. Non è un processo "alla solidarietà" Non si è comunque trattato di un processo alla solidarietà o all'accoglienza. Piuttosto, al fatto che queste - stando a quanto puntualmente rilevavano le Fiamme Gialle, la Prefettura di Reggio Calabria e il ministero dell'Interno nell'ambito dei controlli relativi al programma SPRAR - passassero sistematicamente in secondo piano a favore di condotte tutt'altro che lecite. Tanto da portare alle accuse di Associazione a delinquere, abuso d'ufficio, truffa, concussione, peculato, turbativa d'asta, falsità ideologica e favoreggiamento dell'immigrazione clandestina mosse dalla Procura di Locri e supportate da una serie di riscontri oggettivi emersi dalle ispezioni, dalle analisi dei conti correnti e dalle intercettazioni telefoniche e ambientali. Continua a leggere RN+ La versione Battistini. Chi è il generale che difende le "buone pratiche cliniche" dell'ospedale di Vibo © Rec News - Articolo del 6 Ottobre 2023 di Redazione Qualcuno avrà pensato che per rimettere in sesto la devastata Sanità vibonese ci volesse un generale. E infatti a giugno di quest'anno a guidare l'Asp

di Vibo in qualità di commissario è arrivato lui, Antonio Battistini. Il caso vuole che abbia sostituito Giuseppe Giuliano, il medico già al centro di un'inchiesta sui posti letto covid omonimo dell'imprenditore deceduto per un caso di malasanità, sul cui caso Battistini si è recentemente espresso. Seppur per circostanze diverse, anche le sorti di Battistini sono legate a doppio giro - come per il suo predecessore - al covid. Emiliano di Bagnolo in Piano e "Comandante di Sanità e Veterinaria", come si definisce, il virus gli permette di entrare a far parte del team di logistica di Francesco Paolo Figliulo, il generale del "vacciniamo chi passa" di cui è considerato braccio destro. Sempre al covid dovrà l'incarico affidatogli subito dopo dal governatore Roberto Occhiuto, che lo premia per la dedizione alla causa pandemica e lo sceglie per occuparsi della "recrudescenza della curva" e dei protocolli anti-covid. Dopo il ruolo di referente sanitario regionale per la "Maxi-Emergenza", un decreto del presidente della Regione gli garantisce un altro incarico, che si somma al precedente. Battistini nel 2022, l'anno scorso, viene infatti chiamato a ricoprire un ruolo all'interno di Azienda Zero, per - si legge nel

decreto di nomina - "assicurare l'integrazione del Sistema regionale di protezione civile e il Servizio sanitario regionale". Nel 2023 una nuova poltrona, quella ai vertici delle Asp di Catanzaro e Vibo Valentia, in sostituzione - rispettivamente - di Speziante e Giuliano. Continua a leggere Ultime Di tendenza Video INTERVISTEArticolo Reati contro i minori, intervista al ministro della Famiglia Eugenia Roccella (Video) RN+Articolo Minori e prodotti dannosi, **Moige**: "Rispettare le norme esistenti". Chiesti controlli e sanzioni RN WALLArticolo Da osservatore a candidato. La mia sfida a sindaco di Reggio Calabria RN WALLArticolo Sul finanziamento della Medio Savuto ARTE & CULTURAArticolo I pittori fiamminghi e quella maniera di mescolare i colori che fece scuola OPINIONIArticolo Non c o n v i n c e i l presidenzialismo, né il p r e m i e r a t o INCHIESTEArticolo Ennesimo caso di malasanità all'ospedale di Vibo Valentia. Giuseppe Giuliano morto «solo e senza cure» RN WALLArticolo Quei parassiti che mi ricordano la "Mezzana" di Vermeer RN+Articolo Presentato a

Roma Positive Food, l'alternativa italiana al N u t r i s c o r e INTERVISTEArticolo Ddl Nordio, Caporale: «Non libera la magistratura dai suoi mali, ma colpisce la Giustizia giusta» ARTE & CULTURAArticolo I pittori fiamminghi e quella maniera di mescolare i colori che fece scuola ARTE & CULTURAArticolo Il minimalismo (inedito) di Damjan in mostra fino a metà ottobre ARTE & CULTURAArticolo Pio X torna a casa. Il ciclo di eventi per la peregrinatio corporis ARTE & CULTURAArticolo L'orma di Botero? Un puro caso ARTE & CULTURAArticolo This is Wonderland a Roma, tra limiti e alto potenziale Ora di tendenza RN WALLArticolo Da osservatore a candidato. La mia sfida a sindaco di Reggio Calabria RN WALLArticolo Sul finanziamento della Medio Savuto INTERVISTEArticolo Reati contro i minori, intervista al ministro della Famiglia Eugenia Roccella (Video)

Alcol e minori, tre venditori su 4 non verificano l'età

LINK: <https://www.altoadige.it/italia-mondo/alcol-e-minori-tre-venditori-su-4-non-verificano-l-et%C3%A0-1.3606772>



TRENTO. Ci sono meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Oggi, 17 ottobre al Senato è stata presentata l'edizione 2023 di 'Venduti ai minori', un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I dati confermano una vendita piuttosto diffusa di

prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. I DATI DELLO STUDIO ALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). FUMO E

MINORI Il 96% del campione intervistato sa che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di

più nelle regioni del sud e nelle isole. **SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI** Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori. **CANNABIS LIGHT E MINORI** Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli intervistati (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in

diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). **GIOCO D'AZZARDO E MINORI** L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincita in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%9, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6%

rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). **PORNOGRAFIA E MINORI** Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il 70% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). Nel 63% dei casi non viene verificata l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori. **VIDEOGIOCHI 18+ E MINORI** Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocarci mai

(-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console per videogiochi (37%).

PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI

Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35%

pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto. 17 ottobre 2023 Tags

Rapporto **Moige**, Venduti ai minori

LINK: <https://www.antennasud.com/rapporto-moige-venduti-ai-minori/>



Rapporto **Moige**, Venduti ai minori Francesco Manigrasso Ottobre 17, 2023 20:58 Roma - Alcol, tabacco, cannabis, gioco d'azzardo, pornografia, videogiochi per adulti, merce contraffatta. Prodotti vietati ma spesso facilmente accessibili ai più giovani. Lo studio 'Venduti ai Minori', effettuato su 1359 ragazzi tra i 10 e i 17 anni promosso dal **Moige** (**Movimento Italiano Genitori**), in collaborazione con l'Istituto Piepoli, ha analizzato proprio questo fenomeno. Dati, che confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati soprattutto perché i commercianti non verificano l'età. Tutelare e difendere i minori è però un compito che spetta a tutti non solo allo Stato, deve passare dalla collaborazione attiva tra genitori, autorità commercianti e filiera produttiva About Author

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: <https://askanews.it/2023/10/17/venduti-ai-minori-laccesso-dei-giovani-ai-prodotti-vietati/>

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati. Dallo studio del **Moige** emergono dati preoccupanti. Ott 17, 2023. Video Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol possa avere effetti nocivi sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'amenò una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli

intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021) mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il 6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse,

bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una

norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori delle merci vietate poi devono fare la loro parte, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesareo, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e

avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".

Senato, convegno **Moige**: 'Numeri allarmanti, regole non rispettate anche sul gioco'

LINK: https://www.gioconews.it/news/eventi_1/senato-convegno-moige-numeri-allarmanti-regole-non-rispettate-anche-sul-gioco.aspx



Senato, convegno **Moige**: 'Numeri allarmanti, regole non rispettate anche sul gioco' 17 ottobre 2023 - 12:12 Attualità Eventi Tra i vari prodotti vietati ai minori anche il gioco d'azzardo vede in calo la percezione del pericolo, e preoccupa che nel 60 per cento dei casi nessuno abbia verificato l'età dei ragazzi entrati in sala. Scritto da Dd "La percezione del pericolo legato al gioco d'azzardo è in calo tra i giovani. Nel 2021 a dire 'sì, le conseguenze possono essere serie', era il 56 per cento, ora siamo al 47 per cento." È quanto è emerso dai dati presentati dall'istituto Piepoli nel corso dell'evento "Venduti ai Minori", realizzato oggi, martedì 17 ottobre, nella Sala Zuccari del Senato della Repubblica. L'evento, voluto dal senatore Maurizio Gasparri, vicepresidente del Senato, è stato promosso dal **Moige** sono stati presentati i dati della nuova indagine realizzata con

Istituto Piepoli, relativa all'anno 2023, e ha visto intervenire, oltre allo stesso Gasparri, il presidente esecutivo dell'istituto Piepoli Livio Gigliuto, che ha presentato la ricerca, Laura Aria, commissario Agcom, Giorgio Stefano Manzi, colonnello dell'Arma dei carabinieri, ma anche Eugenia Roccella, Ministra per la famiglia, la natalità e le pari opportunità; Maria Teresa Bellucci, Vice ministro del lavoro e delle politiche sociali; Sandra Savino, Sottosegretario al ministero dell'Economia e delle Finanze; Gianni Letta, ; Domenico Distanto, presidente Associazione nazionale gestori gioco di stato e altri relatori. Introducendo i lavori Antonio Affinita, direttore del **Moige**, sottolinea come "per educare un bambino" ci voglia un villaggio, perché "tutti devono fare la loro parte. Siamo in un periodo di denatalità, anche per questo i ragazzi, che sono sempre meno, dovrebbero

essere tutelati", invitando quindi, come già aveva fatto inizialmente il moderato, Raffaele Barberio, direttore di Key4biz, tutti gli attori alla collaborazione, senza demonizzare nessuno. "Non è solo una questione legale", aggiunge Affinita, "ma una problematica sanitaria e didattico-pedagogica. Quando un adulto vende un prodotto vietato a un minore vanifica tutto il lavoro di genitori e scuola". È di Livio Gigliuto, dell'istituto Piepoli, l'intervento più denso, con la presentazione dei dati dell'indagine che visto intervistati 1400 ragazzi di tutto il Paese, chiedendo loro di raccontare la loro esperienza con prodotti vietati ai minori. Emerge come, in un panorama dove in generale la percezione del pericolo si è allentata (il confronto è con una indagine analoga del 2021), anche il gioco d'azzardo venga preso un po' più alla leggera. "La percezione del

pericolo è in calo", spiega infatti Gigliuto. "Nel 2021 a dire 'sì, le conseguenze del gioco possono essere anche molto serie', era il 56 per cento, ora siamo al 47 per cento". E aggiunge che "solo nel 17 per cento dei casi si dice di aver visto degli avvisi relativi al divieto di gioco per i minori nella sala in cui è entrato, mentre nel 60 per cento dei casi nessuno ha verificato l'età dei ragazzi, con la maggioranza di loro che asserisce di essere entrata senza problemi e senza nessuno che avvisasse dei rischi. Da rivedere anche la gestione del gioco online, con l'Istituto Piepoli che evidenzia come "un 27 per cento dei ragazzi che ha giocato assicura di essersi iscritto senza alcun problema a siti di gioco". Problemi anche in ambito videoludico. "I videogiochi sono una parte importantissima della vita dei ragazzi", nota Gigliuto, "quasi un giovane su dieci dice di giocare oltre 4 ore al giorno, e gioca il 71 per cento. La maggior parte gioca online. La percezione di pericolo è piuttosto scarsa, in fondo sono videogame. Solo il 30 per cento pensa che siano vietati ai minori, mentre solo il 20 per cento dice di non utilizzarli mai". Andando al momento dell'acquisto, in negozio, anche in tal caso "nel 24

per cento dei casi non c'erano avvisi di videogiochi vietati ai minori, ma molti ragazzi dicono di non averci fatto caso. Comunque sia nel 75 per cento dei casi nessuno ha detto nulla al momento dell'acquisto". Sul come affrontare il problema l'indagine fa emergere che, negli ultimi tre anni, "la scuola ha mantenuto o rafforzato la propria funzione, ma la percezione di rischio su quasi tutti i prodotti è in diminuzione. I ragazzi hanno allentato la presa, l'attenzione è diminuita e vediamo che se cala l'attenzione cresce il consumo. In questo villaggio di cui si parlava inizialmente si evidenzia un ruolo maggiore della filiera produttiva. Abbiamo percepito che con il passare degli anni cresce il ruolo degli amici. Si evidenzia che, con la crescita, scatta un atteggiamento emulativo, nel bene e nel male". "Quello che penso vada evitato", conclude Gigliuto, "è la propensione all'isolamento, i ragazzi da soli non si gestiscono, vediamo che questa tendenza in qualche caso c'è, è su questo penso dobbiamo intervenire". Laura Aria, rappresentante dell'Autorità per le garanzie nelle telecomunicazioni, spiega che proprio in questo periodo "stiamo approntando un nuovo

sistema di parental control. Questa esperienza la mutuiamo", racconta, "dal mondo televisivo, dove questi strumenti sono stati introdotti per primi. In tv o in radio è impossibile incorrere in pubblicità di prodotti vietati, qui c'è un editore, un controllo. E qui è stato facile adottare un parental control. Ora con l'online tutte le sicurezze vengono meno, e il compito dell'Agcom è proprio recuperare questo gap. Internet rispondeva alla libertà di espressione, all'innovazione tecnologica, ma oggi questo mondo si è espanso talmente tanto che non avere regole diventa molto rischioso". E continua spiegando che "il crescere dei rischi, soprattutto sui minori, ha indotto l'Europa e gli stati ad alzare l'asticella dell'attenzione. Si tratta tuttavia di un mondo con una filiera molto lunga: piattaforme, infrastrutture, creatori di contenuti di vario tipo". Sul piano operativo aggiunge quindi la grande novità che consiste in "delle schede sim, che dovranno essere intestate ai minori, con dei blocchi già preimpostati per tutti i contenuti vietati, dalla pornografia al gioco d'azzardo alla violenza. L'accesso da quella sim non sarà possibile". "Si tratta", spiega ancora, "di un parental control gratuito, ma limitato a queste schede

che, come detto, dovranno essere intestate al minore, per questo credo servirà anche una educazione dei genitori, e in tal senso sono già previste campagne di educazione con istruzioni semplici che i media dovranno mettere in atto". L'invito a una collaborazione da parte di tutte le parti in causa fa da fil rouge a quasi tutti gli interventi. Ne parla infatti anche Giorgio Stefano Manzi, colonnello dell'Arma dei carabinieri e docente di criminologia nelle scuole ufficiali, che sottolinea come sia importante ricordare che "il core business di tabaccai, gestori e negozianti non sono i minori". E ne parla Stefano Locatelli, vicepresidente di Anci, che ricordando il ruolo dei comuni dice un no deciso alla pura repressione, invitando alla comprensione, all'informazione e all'educazione. Ricorda il fenomeno dell'Hikikomori, invitando gli stessi giovani a dare il loro contributo. "Potremmo fare molto di più proprio con l'aiuto dei giovani", spiega, "che potrebbero segnalare comportamenti distorti, o ragazzi che tendono a isolarsi". Ma l'invito, anche agli operatori commerciali, è di "collaborare con noi e tra di noi".

Convegno **Moige**, Distante (Sapar): 'Noi partner dello Stato ma proibire sul gioco porta effetto contrario'

LINK: <https://www.gioconews.it/news/attualita/convegno-moige-distante-sapar-noi-partner-dello-stato-ma-proibire-sul-gioco-porta-effetto-contrario...>



Convegno **Moige**, Distante (Sapar): 'Noi partner dello Stato ma proibire sul gioco porta effetto contrario' 17 ottobre 2023 - 13:48 Attualità Domenico Distante, presidente di Sapar nel corso dell'evento 'Venduti ai Minori', presso il Senato della Repubblica ha sottolineato che l'Associazione sia un partner per lo Stato ma proibire nel gioco porta a un effetto contrario Scritto da Carlo Cammarella "Siamo sempre stati a fianco di tutte le forze dell'ordine e posso dire che un lavoro come il nostro così delicato non sarebbe possibile senza la presenza delle istituzioni e delle forze di Polizia. Abbiamo detto che è fondamentale proteggere i nostri figli perché è un obbligo che abbiamo." A sottolinearlo è Domenico Distante, presidente di Sapar, associazione nazionale gestori gioco di Stato, nel corso dell'evento "Venduti ai Minori", realizzato oggi, martedì 17 ottobre, nella Sala Zuccari

del Senato della Repubblica. "Riguardo al nostro settore - prosegue Distante - dai dati dell'Agenzia delle dogane e monopoli del 2021, su 35mila controlli sono state fatte 48 sanzioni. Di quelle 48 sanzioni io so di un solo caso in cui dei minori erano entrati in una sala e giustamente le forze dell'ordine hanno fatto il loro lavoro. Io non sono contento di queste 48 sanzioni su 35mila controlli perché ne vorrei zero. Noi non ci sentiamo in contrapposizione e le forze dell'ordine perché siamo dei loro partner, dobbiamo collaborare con lo Stato perché facciamo gioco e dove si proibisce si ottiene un effetto contrario." Sulla legislazione di oggi il presidente di Sapar evidenzia anche che "quando si parla di gioco fisico è inutile dire che si deve stare fuori dai 500 metri e tenere accesi gli apparecchi in determinati ore del giorno. Con lo smartphone si può giocare

h24 per 365 giorni all'anno e per giunta su siti illegali che oggi non si fanno tempo a inibire visto che ce ne sono circa 100mila bloccati dall'Agenzia dei monopoli." "Noi facciamo gioco pubblico di stato, non ci dobbiamo vergognare del nostro lavoro, ci sentiamo partner dello Stato e siamo consapevoli che ogni giorno dobbiamo fare più di quello che si è fatto. Abbiamo fatto dei lavori con l'istituto superiore della sanità, abbiamo fatto campagne, formazione e informazione e siamo disponibili a 360 gradi. Non ci piace logicamente quando si dice a prescindere che il gioco fa male ed è giusto che ognuno possa fare quello che vuole. L'importante è che ci sia una tutela e per questo noi ci preoccupiamo anche se ci sta solo una persona ludopatica: siamo qui per questo e per arrivare a quel punto zero."

IL VIDEO. 'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: <https://www.ildolomiti.it/video/cronaca/2023/il-video-venduti-ai-minori-laccesso-dei-giovani-ai-prodotti-vietati>



IL VIDEO. 'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol possa avere effetti nocivi sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'amenò una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente

per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021) mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il

6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse, bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che

usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori delle merci vietate poi devono fare la loro parte, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla

commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesareo, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".

Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati

LINK: <https://www.ilgiornaleditalia.it/news/comunicati/536433/venduti-ai-minori-i-dati-dello-studio-del-moige-con-listituto-piepoli-sullaccesso-de...>

Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati 17 Ottobre 2023 (Adnkronos) - Meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Oggi, 17 ottobre 2023, in sala Zuccari, presso il Senato della Repubblica è stata presentata l'edizione 2023 di 'Venduti ai minori', un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I

dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. 'Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi18+ e cannabis light' - Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** - L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. E' inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. E' fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla

loro potenziale nocività. È, però, necessario che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non vadano a finire nelle mani di minori. I distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte nel monitorare e controllare con rigore la loro filiera distributiva, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo fenomeno rappresenta una sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti'. I DATI DELLO STUDIO ALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori

intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021.

FUMO E MINORI Il 96% del campione intervistato sa che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori

lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore.

SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente

rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori.

CANNABIS LIGHT E MINORI Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli intervistati (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di

vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). GIOCO D'AZZARDO E MINORI L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincite in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%9, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%),

ma anche poker (in tutte le sue varianti), bingo, casinò e video lottery. Sul 71% dei siti ci sono avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni, ma al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (27%), oppure, semplicemente, i ragazzi m e n t o n o (5 3 %) . PORNOGRAFIA E MINORI Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il 70% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). L'acquisto di materiale pornografico avviene prevalentemente online (40%, +1% dal 2021), ma anche su bancarelle (20%, +3% dal 2021). Nel 63% dei casi non viene verificata

l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori. VIDEOGIOCHI 18+ E MINORI Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocarci mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console per videogiochi (37%). Il 38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%). PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5%

si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto. Lo studio completo e la sintesi sono scaricabili gratuitamente al link: Per info stampa: info@alessandromaola.it - 339 2335598

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: <https://www.ilgiornaleditalia.it/video/cronaca/536746/venduti-ai-minori-l-accesso-dei-giovani-ai-prodotti-vietati.html>



'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati. Dallo studio del **Moige** emergono dati preoccupanti 17 Ottobre 2023 Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol possa avere effetti nocivi sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'amenò una volta e il 4% lo fa abitualmente (il

doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021) mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha

negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il 6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse, bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al

contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi18+ e cannabis light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori delle merci vietate poi devono fare la loro parte, così come le autorità governative devono

intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesareo, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".

Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati

LINK: <https://www.imgpress.it/attualita/venduti-ai-minori-i-dati-dello-studio-del-moige-con-istituto-piepoli-sullaccesso-dei-minori-ai-prodotti-l...>



Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati Ottobre 17, 2023 Attualità E' stata presentata l'edizione 2023 di 'Venduti ai minori', un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è

legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. 'Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light' - Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** - L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle

ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla loro potenziale nocività. È, però, necessario che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non vadano a finire nelle mani di minori. I distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte nel monitorare e controllare con rigore la loro filiera distributiva, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo fenomeno rappresenta una sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti'. I DATI DELLO STUDIO ALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla

salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021. FUMO E MINORI Il 96% del campione intervistato sa che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha

fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di

un minore. SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori. CANNABIS LIGHT E MINORI Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli intervistati (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di

quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). GIOCO D'AZZARDO E MINORI L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincita in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%9, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei

gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%), ma anche poker (in tutte le sue varianti), bingo, casinò e video lottery. Sul 71% dei siti ci sono avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni, ma al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (27%), oppure, semplicemente, i ragazzi mentono (53%). PORNOGRAFIA E MINORI Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il 70% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e

pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). L'acquisto di materiale pornografico avviene prevalentemente online (40%, +1% dal 2021), ma anche su bancarelle (20%, +3% dal 2021). Nel 63% dei casi non viene verificata l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori. VIDEOGIOCHI 18+ E MINORI Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocarci mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console per videogiochi (37%). Il 38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una

volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%).
PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto.

Indagine **Moige**-Istituto Piepoli "Venduti ai Minori", Distante (Sapar): "Noi facciamo gioco pubblico di Stato, sempre stati vicini alle istituzioni"

LINK: <https://www.jamma.tv/associazioni/indagine-moige-istituto-piepoli-venduti-ai-minori-distante-sapar-noi-facciamo-gioco-pubblico-di-stato-e-si...>

"Il nostro è un lavoro molto delicato e siamo sempre stati vicini alle istituzioni. Abbiamo l'obbligo di proteggere tutti. Nel nostro settore, nel 2021, su 35mila controlli sono state emesse 48 sanzioni. Dove c'è la tutela della legalità, c'è la tutela del lavoro che noi facciamo. Noi siamo con le forze dell'ordine e siamo partner dello Stato. Dove si proibisce si ottiene l'effetto contrario. Servono leggi specifiche. Abbiamo sempre chiesto di fare leggi più severe. Oggi con lo smartphone si può giocare h24 e poi ci sono i siti illegali, che sono tantissimi. Basti pensare che quelli bloccati da ADM sono quasi 100mila. Noi facciamo gioco pubblico di Stato e lo facciamo a testa alta. Facciamo formazione e informazione. Ovviamente siamo consapevoli che ogni giorno bisogna fare di più e per questo diamo la massima disponibilità. L'unica cosa che non ci piace è il pregiudizio. Per noi, anche se ci fosse una sola persona ludopatica, ci si dovrebbe comunque preoccupare". Lo ha detto il presidente di Sapar, Domenico Distante (nella foto), intervenendo presso

la Sala Zuccari del Senato della Repubblica all'evento di presentazione dei dati della nuova indagine 'Venduti ai Minori'. La ricerca, condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli, è stata realizzata per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti: alcol, tabacco, gioco d'azzardo, cannabis, pornografia, videogiochi 18+ e prodotti contraffatti.

Moige, indagine "Venduti ai Minori": gioco d'azzardo, percezione di pericolo in calo rispetto al 2021. Ecco tutti i dati sul settore

LINK: <https://www.jamma.tv/associazioni/moige-indagine-venduti-ai-minori-gioco-dazzardo-percezione-di-pericolo-in-calo-rispetto-al-2021-ecco-tutti...>

E' in corso questa mattina, presso Sala Zuccari del Senato della Repubblica, l'evento di presentazione dei dati della nuova indagine realizzata con Istituto Piepoli 'Venduti ai Minori', anno 2023. L'evento è promosso dal **Moige** e verte sull'accesso ai minori di prodotti vietati inadatti: alcol, tabacco, gioco d'azzardo, cannabis, pornografia, videogiochi 18+, prodotti contraffatti. Secondo quanto emerge dall'indagine, solo il 47% degli intervistati è consapevole del fatto che le conseguenze possono essere serie e permanenti. La percezione di pericolo inoltre è in calo rispetto a quanto rilevato nel 2021.

Venduti ai minori: **MOIGE** con l'Istituto Piepoli presentano i dati sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati

LINK: <https://www.lafrecciaweb.it/2023/10/17/venduti-ai-minori-moige-con-lstituto-piepoli-presentano-i-dati-sullaccesso-dei-minori-ai-prodotti-lo...>



Venduti ai minori: **MOIGE** con l'Istituto Piepoli presentano i dati sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati Redazione 17 Ottobre 2023 di Redazione 17 Ottobre 2023 Meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Oggi, 17 ottobre 2023, in sala Zuccari, presso il Senato della Repubblica è stata presentata l'edizione 2023 di 'Venduti ai minori', un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis

light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. 'Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi18+ e cannabis light' - Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** - L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una

legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla loro potenziale nocività. È, però, necessario che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non vadano a finire nelle mani di minori. I distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte nel monitorare e controllare con rigore la loro filiera distributiva, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo fenomeno rappresenta una

sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti'. I DATI DELLO STUDIO ALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021. FUMO E MINORI Il 96% del campione intervistato sa

che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori

o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori. CANNABIS LIGHT E MINORI Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli intervistati (+7%) la ritiene

legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). **GIOCO D'AZZARDO E MINORI** L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincite in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale bingo, o altri luoghi simili.

La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%⁹, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%), ma anche poker (in tutte le sue varianti), bingo, casinò e video lottery. Sul 71% dei siti ci sono avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni, ma al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (27%), oppure, semplicemente, i ragazzi **mentono (53%)**. **PORNOGRAFIA E MINORI** Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il 70% degli intervistati

guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). L'acquisto di materiale pornografico avviene prevalentemente online (40%, +1% dal 2021), ma anche su bancarelle (20%, +3% dal 2021). Nel 63% dei casi non viene verificata l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori. **VIDEOGIOCHI 18+ E MINORI** Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocare mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console per videogiochi (37%). Il

38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%).

PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o

provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto.

Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati

LINK: <https://laragione.eu/adnkronos/comunicati/venduti-ai-minori-i-dati-dello-studio-del-moige-con-istituto-piepoli-sullaccesso-dei-minori-ai-pr...>

Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati Ottobre 17, 2023 (Adnkronos) - Meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Oggi, 17 ottobre 2023, in sala Zuccari, presso il Senato della Repubblica è stata presentata l'edizione 2023 di 'Venduti ai minori', un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I

dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. 'Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi18+ e cannabis light' - Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** - L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. E' inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. E' fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla

loro potenziale nocività. È, però, necessario che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non vadano a finire nelle mani di minori. I distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte nel monitorare e controllare con rigore la loro filiera distributiva, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo fenomeno rappresenta una sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti'. I DATI DELLO STUDIO ALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori

intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021.

FUMO E MINORI Il 96% del campione intervistato sa che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori

lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore.

SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente

rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori.

CANNABIS LIGHT E MINORI Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli intervistati (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di

vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). GIOCO D'AZZARDO E MINORI L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincite in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%⁹, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%),

ma anche poker (in tutte le sue varianti), bingo, casinò e video lottery. Sul 71% dei siti ci sono avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni, ma al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (27%), oppure, semplicemente, i ragazzi m e n t o n o (5 3 %) . PORNOGRAFIA E MINORI Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il 70% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). L'acquisto di materiale pornografico avviene prevalentemente online (40%, +1% dal 2021), ma anche su bancarelle (20%, +3% dal 2021). Nel 63% dei casi non viene verificata

l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori. VIDEOGIOCHI 18+ E MINORI Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocarci mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console per videogiochi (37%). Il 38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%). PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5%

si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto. Lo studio completo e la sintesi sono scaricabili gratuitamente al link: Per info stampa: info@alessandromaola.it - 339 2335598

Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati

LINK: <https://www.lasicilia.it/adnkronos/venduti-ai-minori-i-dati-dello-studio-del-moige-con-lstituto-piepoli-sullaccesso-dei-minori-ai-prodotti-...>

Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati Di Redazione | 17 Ottobre 2023 Meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Oggi, 17 ottobre 2023, in sala Zuccari, presso il Senato della Repubblica è stata presentata l'edizione 2023 di 'Venduti ai minori', un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I

dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. 'Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi18+ e cannabis light' - Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** - L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. E' inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. E' fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla

loro potenziale nocività. È, però, necessario che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non vadano a finire nelle mani di minori. I distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte nel monitorare e controllare con rigore la loro filiera distributiva, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo fenomeno rappresenta una sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti'. I DATI DELLO STUDIO ALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori

intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021.

FUMO E MINORI Il 96% del campione intervistato sa che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori

lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore.

SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente

rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori.

CANNABIS LIGHT E MINORI Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli intervistati (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di

vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). GIOCO D'AZZARDO E MINORI L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincite in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%9, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%),

ma anche poker (in tutte le sue varianti), bingo, casinò e video lottery. Sul 71% dei siti ci sono avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni, ma al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (27%), oppure, semplicemente, i ragazzi m e n t o n o (5 3 %) . PORNOGRAFIA E MINORI Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il 70% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). L'acquisto di materiale pornografico avviene prevalentemente online (40%, +1% dal 2021), ma anche su bancarelle (20%, +3% dal 2021). Nel 63% dei casi non viene verificata

l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori. VIDEOGIOCHI 18+ E MINORI Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocarci mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console per videogiochi (37%). Il 38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%). PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5%

si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto. Lo studio completo e la sintesi sono scaricabili gratuitamente al link: [COPYRIGHT LASICILIA.IT](https://www.lasicilia.it) © RIPRODUZIONE RISERVATA

Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati

LINK: <https://www.lospcialegiornale.it/2023/10/17/venduti-ai-minori-i-dati-dello-studio-del-moige-con-listituto-piepoli-sullaccesso-dei-minori-ai...>



Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati di Adnkronos martedì, 17 Ottobre 2023 (Adnkronos) - Meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Oggi, 17 ottobre 2023, in sala Zuccari, presso il Senato della Repubblica è stata presentata l'edizione 2023 di 'Venduti ai minori', un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis

light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. 'Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi18+ e cannabis light' - Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** - L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. E' inaccettabile che attualmente non esista

una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. E' fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla loro potenziale nocività. È, però, necessario che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non vadano a finire nelle mani di minori. I distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte nel monitorare e controllare con rigore la loro filiera distributiva, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo

fenomeno rappresenta una sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti'. I DATI DELLO STUDIO ALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021. FUMO E MINORI Il 96% del

campione intervistato sa che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più

grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori. CANNABIS LIGHT E MINORI Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli

intervistati (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023).

GIOCO D'AZZARDO E MINORI L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincita in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale

bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%⁹, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%), ma anche poker (in tutte le sue varianti), bingo, casinò e video lottery. Sul 71% dei siti ci sono avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni, ma al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (27%), oppure, semplicemente, i ragazzi mentono (53%).

PORNOGRAFIA E MINORI Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il

70% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). L'acquisto di materiale pornografico avviene prevalentemente online (40%, +1% dal 2021), ma anche su bancarelle (20%, +3% dal 2021). Nel 63% dei casi non viene verificata l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori.

VIDEOGIOCHI 18+ E MINORI Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocare mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console

per videogiochi (37%). Il 38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%).

PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non

implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto. Lo studio completo e la sintesi sono scaricabili gratuitamente al link: [Per info stampa : info@alexandromaola.it](mailto:info@alexandromaola.it) - 339 2335598

Venduti ai minori: i dati del **MOIGE** sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati

LINK: <https://mediterraneews.org/2023/10/17/venduti-ai-minori-i-dati-del-moige-sullaccesso-dei-minori-ai-prodotti-loro-vietati/>

Venduti ai minori: i dati del **MOIGE** sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati Ophelia 1 ora fa Oggi, 17 ottobre 2023, in sala Zuccari, presso il Senato della Repubblica è stata presentata l'edizione 2023 di 'Venduti ai minori', un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi

anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. 'Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light' - Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** - L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla loro potenziale nocività. È, però, necessario che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non vadano a finire nelle mani di minori. I distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte nel monitorare e controllare con rigore la loro

filiera distributiva, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo fenomeno rappresenta una sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti'. I DATI DELLO STUDIO ALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e

pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021. FUMO E MINORI Il 96% del campione intervistato sa che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In

media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che

contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori. CANNABIS LIGHT E MINORI Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli intervistati (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). GIOCO D'AZZARDO E MINORI L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincita in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste

possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%9, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%), ma anche poker (in tutte le sue varianti), bingo, casinò e video lottery. Sul 71% dei siti ci sono avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni, ma al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (27%), oppure, semplicemente, i ragazzi m e n t o n o (5 3 %) .
PORNOGRAFIA E MINORI Il

42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il 70% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). L'acquisto di materiale pornografico avviene prevalentemente online (40%, +1% dal 2021), ma anche su bancarelle (20%, +3% dal 2021). Nel 63% dei casi non viene verificata l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori. VIDEOGIOCHI 18+ E MINORI Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocarci mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca

collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console per videogiochi (37%). Il 38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%).
PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad

essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto.

Ophelia

'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati

LINK: <https://notiziedi.it/venduti-ai-minori-laccesso-dei-giovani-ai-prodotti-vietati/>



'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati Video News 31 persone lo consigliano 17 Ott 2023, 17:57 'Venduti ai Minori', l'accesso dei giovani ai prodotti vietati Dallo studio del **Moige** emergono dati preoccupanti Roma, 17 ott. (askanews) - I minorenni consumano più sostanze nocive e illegali rispetto al passato. E i controlli da parte di chi somministra questi prodotti vietati, come alcol, tabacco o cannabis, sono diminuiti: la metà dei commercianti non fa verifiche. Questi gli allarmanti risultati che emergono dallo studio 'Vietato ai Minori, realizzato da **MOIGE - Movimento italiano genitori**, in collaborazione con Istituto Piepoli e presentato martedì 17 ottobre in sala Zuccari al Senato. Per la ricerca sono stati intervistati 1359 ragazzi, tra i 10 e i 17 anni, e le rilevazioni fanno preoccupare. Nonostante il 96% dei ragazzi sia consapevole che l'alcol possa avere effetti nocivi

sulla salute, il 57% lo ha bevuto l'amenò una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Il 30% degli intervistati ha fumato una sigaretta nella propria vita (+7% rispetto al 2021) mentre il 10% lo fa abitualmente, il doppio rispetto all'ultima rilevazione. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei

venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. E la cannabis? Il 6% ne ha fatto uso e addirittura il 26% la ritiene legale. Passando alla pornografia e al gioco d'azzardo, la situazione non cambia: il 42% dei ragazzi ha visto almeno una volta un contenuto pornografico mentre il 18% ha giocato almeno una volta presso agenzie per scommesse, bar o sale bingo. Emblematico il calo nei controlli rispetto al 2021: i commercianti non verificano l'età di chi compra. Il 76% di chi vende alcol non controlla i documenti, mentre solo a 4 ragazzi su 10 nel gioco d'azzardo viene chiesto di esibire la propria data di nascita. Attenzione anche alla merce contraffatta: il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i

consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Il tema è molto delicato, l'appello al Governo è chiaro. Il **MOIGE** chiede più rigidità, come spiega Antonio Affinità, direttore generale del **MOIGE**: "Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi 18+ e cannabis light. L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. È inaccettabile che attualmente non esista una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. È fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli. I distributori e produttori delle merci vietate poi

devono fare la loro parte, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori". Con il **MOIGE** scende in campo anche Vodafone. "Stiamo portando LV8, il learning game sviluppato da Fondazione Vodafone per acquisire competenze digitali di base e certificate, in 50 scuole per circa 2500 studenti delle scuole superiori - ha affermato Maria Luisa Cesareo, Responsabile affari regolatori di Vodafone Italia - con l'obiettivo di prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico e avere maggiori opportunità nel percorso formativo di ragazze e ragazzi".

Antonelli (Fit): 'Attenzione all'accesso online di prodotti vietati ai minori'

LINK: <https://www.pressgiochi.it/antonelli-fit-attenzione-allaccesso-online-di-prodotti-vietati-ai-minori/115484>



Antonelli (Fit): 'Attenzione all'accesso online di prodotti vietati ai minori' 'Sulla formazione investiamo tanto. Collaboriamo da anni con il **Moige** e i tabaccai fanno dei corsi di formazione nei quali si affronta il tema della vendita ai minori di prodotti 17 Ottobre 2023 Share the post "Antonelli (Fit): 'Attenzione all'accesso online di prodotti vietati ai minori'" 'Sulla formazione investiamo tanto. Collaboriamo da anni con il **Moige** e i tabaccai fanno dei corsi di formazione nei quali si affronta il tema della vendita ai minori di prodotti vietati per formare sempre meglio la categoria. I numeri visti oggi sono importanti. Abbiamo investito tanto nella formazione della categoria anche sul tema della pubblicità. Osserviamo norme severe e per questo la FIT fa anche assistenza legale. I numeri sono l'inizio di un percorso. I ragazzi vivono costantemente online e hanno accesso a

servizi nei quali si vendono prodotti illeciti, anche di fumo in senso lato. Faremo una indagine anche in questo senso'. Lo ha dichiarato il presidente della FIT Mario Antonelli partecipando alla presentazione del rapporto Venduti ai Minori organizzato dal **Moige**. PressGiochi

Vietato ai minori: il 60% dei giovani non viene controllato quando consuma gioco d'azzardo

LINK: <https://www.pressgiochi.it/vietato-ai-minori-il-60-dei-giovani-non-viene-controllato-quando-consuma-gioco-dazzardo/115467>



Vietato ai minori: il 60% dei giovani non viene controllato quando consuma gioco d'azzardo Il tema del gioco d'azzardo presenta dati in calo. La percezione di pericolo è in calo rispetto all'ultima rilevazione. Solo il 47% dei giovani è consapevole del fatto che le 17 Ottobre 2023 Share the post "Vietato ai minori: il 60% dei giovani non viene controllato quando consuma gioco d'azzardo" Il tema del gioco d'azzardo presenta dati in calo. La percezione di pericolo è in calo rispetto all'ultima rilevazione. Solo il 47% dei giovani è consapevole del fatto che le conseguenze possono essere serie e permanenti. La comunicazione nelle sale giochi va enfatizzata e il 60% degli intervistati non viene controllato nella sua età. Per quanto riguarda l'altra metà del mondo del gioco, l'online, i ragazzi nel 30% dei casi non notano gli avvertimenti di divieto di gioco o non viene richiesta l'iscrizione e la verifica dell'età. Questi i risultati

presentati questa mattina al Senato della Repubblica della nuova indagine realizzata con Istituto Piepoli 'Venduti ai Minori', anno 2023. L'evento è promosso dal **Moige** e verte sull'accesso dei minori ai prodotti vietati: alcol, tabacco, gioco d'azzardo, cannabis, pornografia, videogiochi 18+, prodotti contraffatti. 'Abbiamo intervistato circa 1400 ragazzi italiani per capire la loro esperienza l'acquisto di alcuni prodotti che dovrebbero essere loro vietati' ha presentato i dati il presidente esecutivo dell'istituto Piepoli Livio Gigliuto. 'Guardando ai prodotti alcolici, i ragazzi sono consapevoli che l'alcol fa male ma nonostante questo decidono di bere anche se non si tratta di grandi bevitori. Il 57% lo ha fatto almeno una volta. I ragazzi acquistano alcol nei locali, il 12% in un pub/discoteca. Il 76% conferma però che l'esercente non ha verificato l'età. Per quanto riguarda il

fumo il 33% li chiede agli amici e il 47% nelle tabaccheria o in un distributore di sigarette. Il 64% degli esercenti non ha verificato l'età del minore. Sul tema della cannabis light il consumo è ridotto solo al 5% degli intervistati che non ha una buona conoscenza della regolamentazione di questo prodotto. Anche in questo caso chi vende prodotti nei tre quarti dei casi non c'è stata una verifica dell'età. Il tela del gioco d'azzardo presenta dati in calo. La percezione di pericolo è in calo rispetto all'ultima rilevazione. Solo il 47% dei giovani è consapevole del fatto che le conseguenze possono essere serie e permanenti. La comunicazione nelle sale va enfatizzata e il 60% degli intervistati non viene controllato nella sua età. Per quanto riguarda l'altra metà del mondo del gioco, l'online, i ragazzi nel 30% dei casi non notano gli avvertimenti di divieto di gioco o non viene richiesta

l'iscrizione. Il tela del gioco d'azzardo presenta dati in calo. La percezione di pericolo è in calo rispetto all'ultima rilevazione. Solo il 47% dei giovani è consapevole del fatto che le conseguenze possono essere serie e permanenti. La comunicazione nelle sale va enfatizzata e il 60% degli intervistati non viene controllato nella sua età. Per quanto riguarda l'altra metà del mondo del gioco, l'online i ragazzi nel 30% dei casi non notano gli avvertimenti di divieto di gioco o non viene richiesta l'iscrizione'. **SEGUE**
PressGiochi

Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati

LINK: <https://www.sbircialanotizia.it/venduti-ai-minori-i-dati-dello-studio-del-moige-con-listituto-piepoli-sullaccesso-dei-minori-ai-prodotti-lor...>



Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati Published 3 ore ago on 17 Ottobre 2023, 09:10 By Adnkronos Meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Oggi, 17 ottobre 2023, in sala Zuccari, presso il Senato della Repubblica è stata presentata l'edizione 2023 di 'Venduti ai minori', un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis

light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. 'Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi18+ e cannabis light' - Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** - L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. E' inaccettabile che attualmente non esista

una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. E' fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla loro potenziale nocività. È, però, necessario che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non vadano a finire nelle mani di minori. I distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte nel monitorare e controllare con rigore la loro filiera distributiva, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo

fenomeno rappresenta una sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti'. I DATI DELLO STUDIO ALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021. FUMO E MINORI Il 96% del

campione intervistato sa che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più

grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori. CANNABIS LIGHT E MINORI Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il 26% degli

intervistati (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). GIOCO D'AZZARDO E MINORI L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincite in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale

bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37% 9, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%), ma anche poker (in tutte le sue varianti), bingo, casinò e video lottery. Sul 71% dei siti ci sono avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni, ma al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (27%), oppure, semplicemente, i ragazzi m e n t o n o (5 3 %) . PORNOGRAFIA E MINORI Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il

70% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). L'acquisto di materiale pornografico avviene prevalentemente online (40%, +1% dal 2021), ma anche su bancarelle (20%, +3% dal 2021). Nel 63% dei casi non viene verificata l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori. VIDEOGIOCHI 18+ E MINORI Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocare mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console

per videogiochi (37%). Il 38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%).

PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non

implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto. Lo studio completo e la sintesi sono scaricabili gratuitamente al link: [Per info stampa : info@alexandromaola.it - 339 2335598](mailto:info@alexandromaola.it) In base ai contenuti di questo articolo, potrebbero interessarti i seguenti argomenti:

Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati

LINK: <https://www.siciliareport.it/adnkronos-news/immediapress/venduti-ai-minori-i-dati-dello-studio-del-moige-con-listituto-piepoli-sullaccesso-d...>



Venduti ai minori: i dati dello studio del **MOIGE** con l'Istituto Piepoli sull'accesso dei minori ai prodotti loro vietati Di Adnkronos 17 Ottobre 2023 Pubblicità (Adnkronos) - Meno controlli rispetto al 2021: 3 su 4, il 76% dei venditori di alcol non verifica l'età, mentre nel gioco d'azzardo solo a 4 minori su 10 viene controllata l'età. Solo 3 minori su 10 sanno cosa siano i prodotti contraffatti. Oggi, 17 ottobre 2023, in sala Zuccari, presso il Senato della Repubblica è stata presentata l'edizione 2023 di 'Venduti ai minori', un'indagine su 1.359 ragazzi fra i 10 e 17 anni condotta dal **MOIGE - Movimento Italiano Genitori**, in collaborazione con l'Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti. Alcol, fumo, gioco d'azzardo, pornografia, sono vietati per legge a chi non abbia almeno 18 anni, mentre per quanto riguarda la cannabis

light e i videogiochi 18+ addirittura siamo di fronte ad un vuoto normativo, in quanto assente il divieto di legge e le relative sanzioni. Novità di quest'anno l'analisi sulla conoscenza dei prodotti contraffatti. I dati confermano una vendita piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione è legata alla facilità con cui riescono ad avervi accesso: i commercianti non verificano l'età di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti palesemente al di sotto dell'età consentita. 'Come genitori, auspichiamo più controlli, sanzioni più severe, e una norma che metta il divieto ai minori per videogiochi18+ e cannabis light' - Commenta Antonio Affinita, Direttore Generale del **MOIGE** - L'impegno a proteggere i minori non può essere confinato solo in famiglia. E' inaccettabile che attualmente non esista

una legge che vieta la vendita di cannabis light ai minori così come una legge che regolamenti la vendita dei videogiochi 18+. E' fondamentale una collaborazione attiva tra genitori, autorità competenti e commercianti e filiera produttiva. In primo luogo, i genitori devono avere una comunicazione aperta con i propri figli sulle ragioni per cui determinati prodotti sono vietati e sulla loro potenziale nocività. È, però, necessario che tutta la filiera produttiva si attivi per garantire che prodotti vietati e inadatti non vadano a finire nelle mani di minori. I distributori e produttori delle merci vietate devono fare la loro parte nel monitorare e controllare con rigore la loro filiera distributiva, così come le autorità governative devono intervenire rafforzando i controlli e le sanzioni per chi viola le leggi sulla commercializzazione di prodotti ai minori. Questo

fenomeno rappresenta una sfida per la società, e richiede una risposta coordinata da parte di genitori, educatori, istituzioni, produttori e commercianti'. I DATI DELLO STUDIO ALCOL E MINORI Il 96% del campione intervistato è consapevole del fatto che l'alcol può avere conseguenze nocive sulla salute. 3 intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. 9 ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, più della metà dei minori intervistati (57%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 4% lo fa abitualmente (il doppio del 2021, quando il dato era al 2%). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi più energici e allegri (11%), rilassarsi (10%), ed essere più socievoli (6%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali e pub (12%), bar (5%), e supermercati (3%). Il 76% dei rivenditori non ha verificato l'età di chi comprava alcolici (nel 2021 era il 56%) e, anche quando avevano appurato che si trattava di un minore, il 46% ha venduto ugualmente la bevanda, un dato in aumento del 7% rispetto al 2021. FUMO E MINORI Il 96% del

campione intervistato sa che il fumo fa male, e che può comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Questo dato indica un calo della consapevolezza da parte dei giovani se lo confrontiamo con il 2021, quando era al 93%. I giovani, quindi, sono più 'indulgenti' verso questi prodotti, e il 30% (+7% rispetto al 2021) ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 10% lo fa abitualmente, una percentuale che è il doppio rispetto all'ultima rilevazione. I minori fumano principalmente per curiosità (19%) e per rilassarsi (10%). Il 71% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 53% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior parte (28%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 7% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno (nel 2021 era il 4%) e l'1% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato rimasto invariato). In media, i ragazzi fumano di più nelle regioni del sud e nelle isole. Le sigarette vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (47%) e distributori (18%). Il 33%, invece, le chiede ad amici. I minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici più

grandi (56%), o dei genitori o fratelli maggiori (32%). Nel 12% dei casi, invece, la verifica non era attiva (in leggero miglioramento rispetto al 2021, al 15%). Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 64% dei venditori non ha verificato l'età (+2% rispetto al 2021), e 1 su 3 non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore. SIGARETTA ELETTRONICA E MINORI Il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica (nel 2021 era il 19%). A fumarla abitualmente è il 4% degli intervistati, a fronte di un 1% della precedente rilevazione. Il motivo che spinge a svapare è la curiosità (18%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (12%), per rilassarsi (5%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (5%). Il 3% (+2% rispetto al 2021) lo fa perché la fumano gli amici. Il 44% utilizza liquidi che contengono nicotina, e il 71% dei ragazzi dichiara che solitamente non viene chiesto loro il documento per verificare l'età (68% nel 2021). Nel 68% dei casi, il venditore non ha rifiutato la vendita, anche sapendo che si trattava di minori. CANNABIS LIGHT E MINORI Il 6% degli intervistati (+2%) ha provato cannabis light. Il

26% degli intervistati (+7%) la ritiene legale e che si possa fumare, il 17% (-2%) crede sia legale su prescrizione medica, il 24% (-9%) dichiara che si tratta di un prodotto da collezione non atto alla combustione. Il 33% (+3%), invece, la reputa illegale. Riguardo ai luoghi di acquisto della cannabis light risulta in diminuzione la quota di quanti, tra i rivenditori, hanno correttamente verificato l'età prima di consegnare il prodotto (24% +5% nel '21), mentre è in aumento la quota complessiva di quanti, dopo la verifica, hanno effettivamente rifiutato di vendere il prodotto perché l'acquirente era minorenne (38% nel 2021 vs 33% nel 2023). GIOCO D'AZZARDO E MINORI L'83% (-4% rispetto al 2021) dei ragazzi è consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincita in denaro può avere conseguenze negative, ma solo il 47% (-9%) crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 79% sa che questo tipo di attività è vietato ai minori di 18 anni, il 7% crede che l'età minima sia 16 anni, per il 5% è sufficiente avere 14 anni e per il 9% non è mai vietato. Il 18% (+4% rispetto al 2021) ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale

bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (37%9, seguiti dalle scommesse sportive (21%), slot machine e superenalotto (entrambi 9%). Presso le attività commerciali, solo il 41% dice che sia stata controllata la sua età (con un miglioramento del 6% rispetto al 2021), il 57% dei gestori non si è rifiutato di far giocare un minore. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 13% ci ha giocato almeno una volta (+7% dall'ultima indagine). In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%), ma anche poker (in tutte le sue varianti), bingo, casinò e video lottery. Sul 71% dei siti ci sono avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni, ma al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (27%), oppure, semplicemente, i ragazzi mentono (53%). PORNOGRAFIA E MINORI Il 42% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori solo dal 40% degli intervistati (-2% dal 2021). Per 1 ragazzo su 2 video, film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 34% è sufficiente guardarli con un adulto, per il 16% basta avere almeno 14 anni. Il

70% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 21% con amici della stessa età, il 6% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici più grandi e l'1% con adulti. Il 43% è venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 18% li ha cercati su internet. Il mezzo più utilizzato è lo smartphone (34%), seguito da tablet e pay tv (entrambi 6%), e computer di casa (5%). L'acquisto di materiale pornografico avviene prevalentemente online (40%, +1% dal 2021), ma anche su bancarelle (20%, +3% dal 2021). Nel 63% dei casi non viene verificata l'età dell'acquirente, ma, anche quando questo accade, solo il 56% rifiuta le vendite ai minori. VIDEOGIOCHI 18+ E MINORI Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 28% dichiara di non giocare mai (-10% rispetto al 2021). Il 32% gioca per oltre 2 ore al giorno (+4%), il 71% gioca collegato online (il 36% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, mentre il 34% con amici collegati online, il 20% con amici in presenza e il 3% con sconosciuti connessi in rete. I giochi preferiti sono quelli di azione e avventura (38%), ma anche sport (18%). Il device più utilizzato è lo smartphone (47%), seguito da console

per videogiochi (37%). Il 38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale (+6% dal 2021). Il 10% (+2% dal 2021) crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 61% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria età (+5%).

PRODOTTI CONTRAFFATTI E MINORI Solo 3 ragazzi su 10 sanno dare una corretta definizione di cosa sia una merce contraffatta. Il 74% sa che si tratta di un fenomeno globale, per il 5% si tratta di qualcosa circoscritto all'Asia. Il 71% sa che la contraffazione può interessare prodotti di ogni settore, mentre il 13% crede sia circoscritto alle categorie di lusso o all'abbigliamento. Il 79% dei ragazzi è consapevole che acquistando online ci si può imbattere in prodotti non originali, e che ad essere danneggiati sono i consumatori, le imprese, lo stato e i lavoratori (opzione scelta dal 51%). L'8%, al contrario, ritiene che non venga danneggiato nessuno. Il 40% sa che usare questa categoria di prodotti può comportare conseguenze per la salute e per l'ambiente, ma il 35% pensa che l'acquisto di merce contraffatta non

implichi nessuna sanzione o provvedimento, ma che si tratti solo di comportamenti scorretti. Ad 1 ragazzo su 2 è capitato di acquistare online non intenzionalmente un prodotto contraffatto. Lo studio completo e la sintesi sono scaricabili gratuitamente al link: [Per info stampa: info@alessandromaola.it - 339 2335598 Copyright SICILIAREPORT.IT ©Riproduzione riservata](#) [Clicca per una donazione](#) [Clicca qui](#)