



Indagine Moige-Piepoli ?? Venduti ai minori??, allarme vendita illegale alcol e tabacco

Descrizione

(Adnkronos) ?? Allarme minori: troppi adulti gli vendono illegalmente alcol, tabacco, azzardo e pornografia. PiÃ¹ della metÃ dei locali e rivenditori ignora i divieti di legge: il 53% dei locali continua a vendere alcolici ai minori anche se visibilmente alticci; il 60% dei rivenditori di tabacco non verifica lâ??etÃ e il 46% dei minori ritiene che giocare moderatamente non sia pericoloso. Sono alcuni dei dati che emergono dallâ??edizione 2025 dellâ??indagine ??Venduti ai minori??•, presentata nella Sala Matteotti della Camera dei deputati, condotta dal Movimento italiano genitori (Moige), in collaborazione con lâ??Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti: alcol, fumo, gioco dâ??azzardo, pornografia, videogiochi 18+ e prodotti contraffatti. Lâ??indagine Ã” stata condotta su 2.123 ragazzi fra i 10 e 18 anni non compiuti.

Dalla ricerca emerge una vendita ??illegaleâ?• ai minori piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione, sottolinea il Moige, Ã” legata alla facilitÃ e la complicitÃ dei commercianti che non verificano lâ??etÃ di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti minorenni.

Il 94% del campione intervistato Ã” consapevole del fatto che lâ??alcol puÃ² avere conseguenze nocive sulla salute. Tre intervistati su 4 affermano di averne parlato in famiglia e i genitori li hanno messi in guardia. Nove ragazzi su 10 dichiarano che anche i loro docenti hanno affrontato il tema in classe. Ciononostante, un terzo dei minori italiani dichiara di aver consumato bevande alcoliche, anche se con frequenze e intensitÃ diverse. Il (28%) ha bevuto alcol almeno una volta e il 5% lo fa abitualmente (in aumento rispetto al 2023). I minori bevono alcol principalmente per sentirsi piÃ¹ energici e allegri (14%), rilassarsi (12%), ed essere piÃ¹ socievoli (10%). Gli alcolici vengono acquistati principalmente in locali, pub e discoteca (9%) e bar (8%), il 6% al supermercato. Il 59% dei rivenditori non ha verificato lâ??etÃ di chi comprava alcolici e il 53% ha continuato a vendere alcolici ai minori anche se visibilmente alticci.

Quanto al fumo il 95% del campione intervistato sa che il fumo fa male, e che puÃ² comportare conseguenze serie e permanenti (85%). Il 28% ha fumato almeno una sigaretta. Di questi, il 8% lo fa abitualmente. I minori fumano principalmente per curiositÃ (20%) e per rilassarsi (9%). Il 76% dei fumatori lo fa in compagnia. Il 56% ha solo provato o fuma occasionalmente, tra i fumatori, la maggior

parte (26%) fuma tra 1 e 5 sigarette, ma il 4% arriva ad un intero pacchetto da 20 a giorno e lâ??2% fuma anche oltre un pacchetto quotidianamente (dato raddoppiato rispetto al 2023). Le sigarette o tabacco trinciato vengono acquistate principalmente presso tabaccherie (45%) e distributori (22%). Il 17%, invece, le chiede ad amici.

Secondo la ricerca i minori che acquistano presso distributori automatici con controllo della tessera sanitaria utilizzano quella di amici piÃ¹ grandi (52%), o dei genitori o fratelli maggiori (38%). Nel 10% dei casi, invece, la verifica non era attiva. Per quanto riguarda i negozi fisici, invece, il 60% dei venditori non ha verificato lâ??etÃ , e il 45% non ha negato la vendita anche sapendo che si trattava di un minore.

Dai dati della ricerca condotta dal Moige, in collaborazione con lâ??Istituto Piepoli, il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica. A fumarla abitualmente Ã” lâ??8% degli intervistati, a fronte di un 4% della precedente rilevazione del 2023. Il motivo che spinge a svapare Ã” la curiositÃ (21%), la convinzione che sia meno dannosa delle sigarette tradizionali (10%), per rilassarsi (7%) e per smettere di fumare altri tipi di sigarette (4%). Il 5% (+2% rispetto al 2023) lo fa perchÃ© la fumano gli amici. Il 69% utilizza liquidi che contengono nicotina (+25% rispetto al 2023). Il 38% acquista sigarette elettroniche e ricariche in tabaccheria, il 19% presso distributori automatici e il 17% le chiede agli amici. Riguardo alle ricerche lâ??80% utilizza prodotti giÃ confezionati e pronti allâ??uso.

Quanto al gioco, secondo i dati diffusi dal Moige, lâ??81% (-2% rispetto al 2023) dei ragazzi Ã” consapevole del fatto che giocare spesso con giochi con vincita in denaro puÃ² avere conseguenze negative, ma solo il 46% crede che queste possano essere serie e permanenti. Il 59% riconosce come conseguenza grave il non essere piÃ¹ in grado di smettere, per il 34% comporta il ridursi il povertÃ , il 7% riconosce influenze le attivitÃ quotidiane. Lâ??83% sa che questo tipo di attivitÃ Ã” vietato ai minori di 18 anni, il 5% crede che lâ??etÃ minima sia 16 anni, per il 4% Ã” sufficiente avere 14 anni e per il 8% non Ã” mai vietato. Il 46% ritiene che giocare moderatamente non sia pericoloso, mentre lâ??85% ritiene utile inserire un limite massimo di importo o di tempo per il gioco.

Il 29% Ã” entrato in una sala dedicata al gioco con vincita in denaro, il 72% lo ha fatto con i coetanei. Il 68% conosce il divieto di accesso alle sale con vincite in denaro per i minori. Il 16% ha giocato almeno una volta presso agenzie per le scommesse, bar, tabaccherie, sale bingo, o altri luoghi simili. La tipologia di gioco piÃ¹ diffusa tra i minori Ã” il gratta e vinci (30%), seguiti dalle scommesse sportive (22%), slot machine (12%) e CasinÃ² (11%). Presso le attivitÃ commerciali, il 48% dice che sia stata controllata la sua etÃ , il 50% dei gestori non si Ã” rifiutato di far giocare un minore.

Il 64% dichiara che non sia possibile scambiarlo per un maggiorenne. Per quanto riguarda, invece, il gioco online con vincite in denaro, il 12% ci ha giocato almeno una volta, il 37% ne Ã” venuto a conoscenza dagli amici, il 22% lo ha visto in tv. In rete si fanno principalmente scommesse sportive (7%), ma anche poker (in tutte le sue varianti), bingo, casinÃ² e video lottery. Nel 30% dei siti non c'Ã  erano avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni. Al momento dellâ??iscrizione, o non viene chiesta lâ??etÃ (34%), oppure, semplicemente, i ragazzi mentono (47%).

Il 44% degli intervistati ha visto almeno una volta un contenuto pornografico, dannoso per il benessere psichico dei minori dal 49% degli intervistati. Per il 68% film e foto porno sono illegali per i minori di 18 anni, mentre per 22% si tratta solo di una raccomandazione, per il 10% basta avere almeno 14 anni. Sono alcuni dei dati che emergono dallâ??edizione 2025 dellâ??indagine â??Venduti ai minoriâ?•,

presentata nella Sala Matteotti della Camera dei deputati, condotta dal Movimento italiano genitori (Moige), in collaborazione con lâ??Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti: alcol, fumo, gioco dâ??azzardo, pornografia, videogiochi 18+ e prodotti contraffatti. Lâ??indagine Ã" stata condotta su 2.123 ragazzi fra i 10 e 18 anni non compiuti.

Secondo i dati dellâ??indagine il 69% degli intervistati guarda questi contenuti da solo, il 23% con amici della stessa etÃ , il 4% con il/la fidanzato/a, il 2% con amici piÃ¹ grandi e lâ??2% con adulti. Il 53% Ã" venuto a conoscenza di contenuti pornografici da amici, il 21% li ha cercati su internet. Il mezzo piÃ¹ utilizzato Ã" lo smartphone (36%), seguito da computer di casa (8%) e tablet (7%). Nel 41% dei casi non viene verificata lâ??etÃ dellâ??acquirente, il 55% mente.

Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 25% dichiara di non giocarci mai. Il 40% gioca 1 ora al giorno , il 75% gioca collegato online (il 40% sempre o spesso). Il 36% gioca da solo, il 36% 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 (43%), ma anche sport (22%). Il device piÃ¹ utilizzato Ã" lo smartphone (42%), seguito da console per videogiochi (38%). Sono alcuni dei dati che emergono dallâ??edizione 2025 dellâ??indagine â??Venduti ai minoriâ?•, presentata nella Sala Matteotti della Camera dei deputati, condotta dal Movimento italiano genitori (Moige), in collaborazione con lâ??Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti: alcol, fumo, gioco dâ??azzardo, pornografia, videogiochi 18+ e prodotti contraffatti. Lâ??indagine Ã" stata condotta su 2.123 ragazzi fra i 10 e 18 anni non compiuti.

Il 38% dei minori intervistati ritiene che i giochi con contenuti violenti o volgari non abbia alcuna conseguenza sul proprio benessere mentale. Il 9% crede che non esistano divieti per i giochi con contenuti violenti e volgari, e il 47% ammette di aver giocato almeno una volta con videogiochi vietati per la propria etÃ .

Il 38%, secondo i dati diffusi dal Moige, ha scaricato nellâ??ultimo anno videogiochi non adatti per la loro etÃ , nel 32% dei casi non erano presenti avvisi di divieto di etÃ . Il 18% li ha fatti acquistare ai genitori il 17% li ha acquistati in negozio, lâ??8% su internet. Molti ragazzi (57%) riconoscono i simboli che accompagnano i videogiochi, come il Pegi. Il 60% Ã" dâ??accordo nellâ??installazione del parental control.

La contraffazione Ã" percepita in modo superficiale dagli adolescenti: il 33% non ha consapevolezza del fenomeno e il 13% lo riduce a una semplice â??imitazione a basso costoâ?•. Il 73% ritiene che riguardi tutti i settori, soprattutto abbigliamento, accessori e tecnologia. Il 70% sa che Ã" un problema globale, non solo italiano. I canali di acquisto dei falsi sono sia online che offline (50%), ma internet Ã" il principale: il 46% si imbatte spesso in offerte sospette su e-commerce e social. Sono alcuni dei dati che emergono dallâ??edizione 2025 dellâ??indagine â??Venduti ai minoriâ?•, presentata nella Sala Matteotti della Camera dei deputati, condotta dal Movimento italiano genitori (Moige), in collaborazione con lâ??Istituto Piepoli per analizzare il fenomeno della vendita ai minori di prodotti vietati o inadatti: alcol, fumo, gioco dâ??azzardo, pornografia, videogiochi 18+ e prodotti contraffatti. Lâ??indagine Ã" stata condotta su 2.123 ragazzi fra i 10 e 18 anni non compiuti

Secondo lâ??indagine, molti ragazzi non sanno distinguere un prodotto autentico da uno contraffatto. I rischi percepiti riguardano soprattutto la scarsa qualitÃ (67%), mentre pochi conoscono i pericoli per salute, sicurezza o le implicazioni legali; il 25% pensa che non ci siano rischi. Solo una minoranza sa che comprare falsi puÃ² essere sanzionato.

Nelle strategie di prevenzione, prevale il controllo delle recensioni online (37%). Gli acquisti contraffatti riguardano soprattutto abbigliamento (66%) e tecnologia (20%), ma anche cosmetici e cibo. Il 41% riconosce il falso dopo problemi tecnici, il 19% lo usa comunque, e un 10% prova vergogna per l'acquisto. Le motivazioni principali sono convenienza (35%), scelta (40%) e rapidità (27%). Il 72% non conosce le tecniche dei contraffattori, sempre più sofisticate e ingannevoli.

??

cronaca

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. Comunicati

Tag

1. Ultimora

Data di creazione

Novembre 18, 2025

Autore

redazione

default watermark