



## Indagine Moige-Piepoli â??Venduti ai minoriâ?®, allarme vendita illegale alcol e tabacco

### Descrizione

(Adnkronos) â?? Allarme minori: troppi adulti gli vendono illegalmente alcol, tabacco, azzardo e pornografia. Pi  della met  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 l et  e il 46% dei minori ritiene che giocare moderatamente non sia pericoloso. Sono alcuni dei dati che emergono dall edizione 2025 dell indagine â??Venduti ai minori , presentata nella Sala Matteotti della Camera dei deputati, condotta dal Movimento italiano genitori (Moige), 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, videogiochi 18+ e prodotti contraffatti. L indagine   stata condotta su 2.123 ragazzi fra i 10 e 18 anni non compiuti.

Dalla ricerca emerge una vendita â??illegale  ai minori piuttosto diffusa di prodotti vietati tra i minori in Italia, nonostante i divieti di legge. La diffusione, sottolinea il Moige,   legata alla facilit  e la complicit  dei commercianti che non verificano l et  di chi compra, e vendono senza problemi anche ad acquirenti minorenni.

Il 94% del campione intervistato   consapevole del fatto che l alcol pu  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 intensit  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 pi  energici e allegri (14%), rilassarsi (12%), ed essere pi  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 l et  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 pu  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 curiosit  (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 l'8% 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 più 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 l'età, 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 l'Istituto Piepoli, il 33% degli intervistati ha fumato almeno una volta la sigaretta elettronica. A fumarla abitualmente l'8% degli intervistati, a fronte di un 4% della precedente rilevazione del 2023. Il motivo che spinge a svapare l'8% la curiosità (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 perché 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 l'80% utilizza prodotti già confezionati e pronti all'uso.

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

Il 29% è entrato in una sala dedicata al gioco con vincite 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 più diffusa tra i minori è il gratta e vinci (30%), seguiti dalle scommesse sportive (22%), slot machine (12%) e Casinò (11%). Presso le attività commerciali, il 48% dice che sia stata controllata la sua età, il 50% dei gestori non si è 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 è 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, casinò e video lottery. Nel 30% dei siti non c'erano avvisi che dichiarano illegale quel gioco per i minori di 18 anni. Al momento dell'iscrizione, o non viene chiesta l'età (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 dall'edizione 2025 dell'indagine "Venduti ai minori",

presentata nella Sala Matteotti della Camera dei deputati, condotta dal Movimento italiano genitori (Moige), 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, videogiochi 18+ e prodotti contraffatti. L'indagine è stata condotta su 2.123 ragazzi fra i 10 e 18 anni non compiuti.

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

Aumentano i giovani che giocano ai videogiochi, solo 25% dichiara di non giocare 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 più utilizzato è lo smartphone (42%), seguito da console per videogiochi (38%). Sono alcuni dei dati che emergono dall'edizione 2025 dell'indagine "Venduti ai minori", presentata nella Sala Matteotti della Camera dei deputati, condotta dal Movimento italiano genitori (Moige), 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, videogiochi 18+ e prodotti contraffatti. L'indagine è 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 età.

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

La contraffazione è percepita in modo superficiale dagli adolescenti: il 33% non ha consapevolezza del fenomeno e il 13% lo riduce a una semplice imitazione a basso costo. Il 73% ritiene che riguardi tutti i settori, soprattutto abbigliamento, accessori e tecnologia. Il 70% sa che è un problema globale, non solo italiano. I canali di acquisto dei falsi sono sia online che offline (50%), ma internet è il principale: il 46% si imbatte spesso in offerte sospette su e-commerce e social. Sono alcuni dei dati che emergono dall'edizione 2025 dell'indagine "Venduti ai minori", presentata nella Sala Matteotti della Camera dei deputati, condotta dal Movimento italiano genitori (Moige), 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, videogiochi 18+ e prodotti contraffatti. L'indagine è stata condotta su 2.123 ragazzi fra i 10 e 18 anni non compiuti.

Secondo l'indagine, molti ragazzi non sanno distinguere un prodotto autentico da uno contraffatto. I rischi percepiti riguardano soprattutto la scarsa qualità (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 può 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 lâ??acquisto. Le motivazioni principali sono convenienza (35%), scelta (40%) e rapidit  (27%). Il 72% non conosce le tecniche dei contraffattori, sempre pi  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