



# ESPAD #iorestoacasa 2020

I comportamenti a rischio durante il primo lockdown tra gli studenti dai 15 ai 19 anni

a cura di  
Silvia Biagioni, Sabrina Molinaro



# ESPAD #iorestoacasa 2020

I comportamenti a rischio durante il primo lockdown tra gli  
studenti dai 15 ai 19 anni

a cura di:

Silvia Biagioni, Sabrina Molinaro



Consiglio Nazionale delle Ricerche  
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica



# Indice

<b>CAPITOLO 1</b>	<b>5</b>
Introduzione.....	5
I dati in sintesi	5
Bibliografia	8
<b>CAPITOLO 2</b>	<b>11</b>
Il mondo di Internet: risorse e pericoli .....	11
2.1 Introduzione	11
2.2 Internet: diffusione, contesti e impatto durante il lockdown	13
2.3 Caratteristiche dei net-surfer	17
2.4 Cyberbullismo	19
2.5 Prove e sfide da affrontare online: “challenge”	22
2.6 L’andamento negli anni	23
2.7 Bibliografia	25
<b>CAPITOLO 3</b>	<b>29</b>
Gaming.....	29
3.1 Introduzione	29
3.2 Gaming e lockdown	31
3.3 Diffusione e caratteristiche di gioco	33
3.4 L’andamento negli anni	37
3.5 Bibliografia	38
<b>CAPITOLO 4</b>	<b>41</b>
Gioco d’azzardo.....	41
4.1 Introduzione	41
4.2 Gioco d’azzardo e lockdown	43
4.3 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco	45
4.4 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze	48
4.5 Caratteristiche individuali, ambientali, sociali e familiari dei giocatori d’azzardo	52
4.6 Gioco di azzardo problematico	58
4.7 Gioco d’azzardo problematico e caratteristiche individuali e socio-familiari	60
4.8 L’andamento negli anni	67
4.9 Bibliografia	69
<b>CAPITOLO 5</b>	<b>73</b>
Consumo di sostanze legali.....	73
5.1 Tabacco	73
5.2 Cannabis light	86
5.3 Bevande alcoliche	89
5.4 Psicofarmaci senza prescrizione medica	93
5.5 Energy drink	98
5.6 Andamento negli anni	102
5.7 Bibliografia	105
<b>CAPITOLO 6</b>	<b>111</b>
Consumo di sostanze illegali .....	111
6.1 Introduzione	111
6.2 Sostanze illegali durante il lockdown	112
6.3 Focus sulla cannabis	112
6.4 Le altre sostanze	116
6.5 Consumo di sostanze e comportamenti associati	123
6.6 Andamento negli anni	124
6.7 Bibliografia .....	125
<b>CAPITOLO 7</b>	<b>127</b>
Materiali e metodi .....	127
<b>CAPITOLO 8</b>	<b>129</b>
Caratteristiche del campione.....	129
<b>Appendice</b>	<b>131</b>

## Indice delle tabelle

TABELLA 2.1: QUANTE VOLTE AL GIORNO USI QUESTI STRUMENTI PER CONNETTERTI AD INTERNET? DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	14
TABELLA 2.2: QUANTE ORE PASSI, IN MEDIA, IN UN GIORNO DI SCUOLA A SVOLGERE LE SEGUENTI ATTIVITÀ? DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	16
TABELLA 2.3: PROFILI DI RISCHIO NELL'UTILIZZO INTERNET SECONDO IL TEST SPIUT: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	17
TABELLA 2.4: UTILIZZATORI DI INTERNET E CARATTERISTICHE DI CONTESTO E FAMILIARI: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE. ITALIA – ANNO 2020 .....	18
TABELLA 2.5: UTILIZZATORI DI INTERNET E CARATTERISTICHE INDIVIDUALI: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE ITALIA – ANNO 2020 .....	18
TABELLA 2.6: CONOSCI QUALCUNO CHE È STATO/A VITTIMA DI CYBERBULLISMO? DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	19
TABELLA 2.7: HAI PRESO PARTE AD EPISODI DI CYBERBULLISMO VERSO ALTRI RAGAZZI/E? DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	20
TABELLA 2.8: RIPENSA AGLI ULTIMI 12 MESI. QUANTE VOLTE HAI PRESO PARTE AD EPISODI DI CYBERBULLISMO VERSO ALTRI RAGAZZI/E (ALMENO UNA VOLTA AL MESE O PIÙ)? DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	20
TABELLA 2.9: TI È SUCCESSO DI ESSERE STATO/A VITTIMA DI CYBERBULLISMO? DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	20
TABELLA 2.10: RIPENSA AGLI ULTIMI 12 MESI. TI SONO CAPITATE ALCUNE DI QUESTE ESPERIENZE? DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	21
TABELLA 2.11: HAI MAI SENTITO PARLARE DI PROVE/SFIDE CHE BISOGNA DIMOSTRARE DI AVER SAPUTO AFFRONTARE, PUBBLICANDOLE IN INTERNET? DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	22
TABELLA 3.1: TIPOLOGIA DI GIOCATORI DI VIDEOGAME SECONDO LA LUNGHEZZA DELLA SEZIONE DI GIOCO NEI GIORNI DI SCUOLA O NON DI SCUOLA, CONTESTO FAMILIARE ED ALTRE VARIABILI INDIVIDUALI: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE. ITALIA - ANNO 2020 .....	32
TABELLA 3.2: PREVALENZA DELL'USO DI VIDEOGAME NELLA VITA E NELL'ULTIMO ANNO PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	33
TABELLA 3.3: DEVICE UTILIZZATI PER GIOCARE AI VIDEOGAME E LUOGHI DI GIOCO: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	33
TABELLA 3.4: QUANTO SEI D'ACCORDO O IN DISACCORDO CON LE SEGUENTI AFFERMAZIONI? DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEGLI STUDENTI CHE HANNO GIOCATO A VIDEOGAME NELL'ULTIMO ANNO. ITALIA - ANNO 2020.....	35
TABELLA 3.5: TIPOLOGIA DI GIOCATORE SECONDO LE CARATTERISTICHE FAMILIARI E INDIVIDUALI: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE. ITALIA - ANNO 2020 .....	36
TABELLA 4.1: SPESA SOSTENUTA NEGLI ULTIMI 30 GIORNI <sup>1</sup> PER GIOCARE D'AZZARDO PRESSO LUOGHI FISICI E ONLINE: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE. ITALIA - ANNO 2020 .....	43
TABELLA 4.2: PROFILI DI SPESA SOSTENUTA GIOCANDO D'AZZARDO ONSITE O ONLINE, CONTESTO FAMILIARE E VARIABILI INDIVIDUALI: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE. ITALIA - ANNO 2020 .....	44
TABELLA 4.3: PREVALENZA DI GIOCO D'AZZARDO NELLA VITA E NELL'ULTIMO ANNO PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	45
TABELLA 4.4: LE TIPOLOGIE DI GIOCHI GIOCATI DAGLI STUDENTI CHE HANNO GIOCATO NELL'ULTIMO ANNO: PERCENTUALE PER GENERE E PER FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	46
TABELLA 4.5: I LUOGHI FREQUENTATI PER GIOCARE ONSITE DAGLI STUDENTI CHE HANNO GIOCATO D'AZZARDO NELL'ULTIMO ANNO: PERCENTUALI PER GENERE E FASCE D'ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	47
TABELLA 4.6: LE TIPOLOGIE DI GIOCHI GIOCATI ONLINE DAGLI STUDENTI CHE HANNO GIOCATO NELL'ULTIMO ANNO: PERCENTUALE PER GENERE E PER FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020/ITALIA - ANNO 2020 .....	47
TABELLA 4.7: LA CONOSCENZA DEL DIVIETO DI GIOCO D'AZZARDO: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER TIPOLOGIA DI GIOCO, GENERE E FASCE D'ETÀ. ITALIA - ANNO 2020.....	49
TABELLA 4.8: IL RISCHIO PERCEPITO NEL GIOCARE MENO O PIÙ DI UNA VOLTA ALLA SETTIMANA: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ ITALIA - ANNO 2020 .....	50
TABELLA 4.9: STUDENTI CHE RITENGONO SIA “MOLTO/MOLTISSIMO” RISCHIOSO GIOCARE D'AZZARDO: PERCENTUALE PER TIPOLOGIA DI GIOCO, GENERE E FASCE D'ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	50
TABELLA 4.10: CONVINZIONE CHE L'ABILITÀ DEL GIOCATORE CONTI PER VINCERE NEL GIOCO D'AZZARDO: PERCENTUALE PER TIPOLOGIA DI GIOCO, GENERE E FASCE D'ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	51
TABELLA 4.11: È POSSIBILE ARRICCHIRSI COL GIOCO D'AZZARDO? DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCIA DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	51
TABELLA 4.12: AVERE PERSONE VICINE CHE GIOCANO D'AZZARDO: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	51

TABELLA 4.13: CONOSCENZA DELLE TIPOLOGIE DI GIOCO D'AZZARDO VIETATE AI MINORI DI 18 ANNI: PERCENTUALE PER TIPOLOGIA DI SOGGETTI. ITALIA - ANNO 2020 .....	52
TABELLA 4.14: QUANT'È IMPORTANTE L'ABILITÀ DEL GIOCATORE? È POSSIBILE ARRICCHIRSI GIOCANDO? PERCENTUALE PER TIPOLOGIA DI SOGGETTI. ITALIA - ANNO 2020 .....	54
TABELLA 4.15: LA DISTANZA DA UN LUOGO DI GIOCO DA CASA E DA SCUOLA: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER TIPOLOGIA DI SOGGETTI. ITALIA - ANNO 2020 .....	54
TABELLA 4.16: AVERE PERSONE VICINE CHE GIOCANO D'AZZARDO: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER TIPOLOGIA DI SOGGETTI. ITALIA - ANNO 2020 .....	54
TABELLA 4.17: TIPOLOGIA DI GIOCATORE SECONDO IL CONTESTO SOCIO-ECONOMICO FAMILIARE: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER TIPOLOGIA DI SOGGETTI. ITALIA - ANNO 2020 .....	55
TABELLA 4.18: TIPOLOGIA DI GIOCATORE SECONDO LE CARATTERISTICHE INDIVIDUALI: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER TIPOLOGIA DI SOGGETTI. ITALIA - ANNO 2020 .....	56
TABELLA 4.19: TIPOLOGIA DI GIOCATORE SECONDO IL CONSUMO DI SOSTANZE PSICOATTIVE: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE. ITALIA - ANNO 2020 .....	57
TABELLA 4.20: I PROFILI DI GIOCATORE TRA GLI STUDENTI CHE HANNO GIOCATO D'AZZARDO NELL'ULTIMO ANNO: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	58
TABELLA 4.21: I GIOCHI PRATICATI NEGLI ULTIMI 12 MESI: PERCENTUALE PER TIPOLOGIA DI SOGGETTI SECONDO I PROFILI DI GIOCO. ITALIA - ANNO 2020 .....	58
TABELLA 4.22: LA CONOSCENZA DELLE TIPOLOGIE DI GIOCO D'AZZARDO VIETATE AI MINORI DI 18 ANNI: PERCENTUALI PER PROFILO DI GIOCO. ITALIA - ANNO 2020 .....	60
TABELLA 4.23: AVERE PERSONE VICINE CHE GIOCANO D'AZZARDO: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER PROFILO DI GIOCATORE. ITALIA - ANNO 2020 .....	63
TABELLA 4.24: TIPOLOGIA DI GIOCATORE SECONDO IL CONTESTO SOCIO-ECONOMICO FAMILIARE: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE. ITALIA - ANNO 2020 .....	64
TABELLA 4.25: TIPOLOGIA DI GIOCATORE SECONDO LE CARATTERISTICHE FAMILIARI: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE. ITALIA - ANNO 2020 .....	65
TABELLA 4.26: TIPOLOGIA DI GIOCATORE SECONDO IL CONSUMO DI SOSTANZE PSICOATTIVE: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE. ITALIA - ANNO 2020 .....	66
TABELLA 5.1: CONSUMO DI TABACCO NELL'ULTIMO MESE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	74
TABELLA 5.2: FREQUENZA DI FUMO NEL MESE E RAPPORTO CON I FAMILIARI. ITALIA - ANNO 2020 .....	76
TABELLA 5.3: CONSUMO DI TABACCO NELLA VITA E NELL'ULTIMO ANNO: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	76
TABELLA 5.4: USO DI SIGARETTE ELETTRONICHE NELLA VITA E NELL'ULTIMO ANNO: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 USO DI SIGARETTE ELETTRONICHE NELLA VITA E NELL'ULTIMO ANNO: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	84
TABELLA 5.5: DISPOSITIVI PER "SVAPARE": PERCENTUALI DI STUDENTI FUMATORI SVAPATORI NELLA VITA. ITALIA - ANNO 2020 .....	84
TABELLA 5.6: CONSUMO DI CANNABIS LIGHT NELLA VITA, NELL'ULTIMO ANNO E NELL'ULTIMO MESE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	87
TABELLA 5.7: CONSUMO DI BEVANDE ALCOLICHE NELL'ULTIMO MESE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	89
TABELLA 5.8: BINGE DRINKING NELL'ULTIMO MESE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	89
TABELLA 5.9: USO DI ALCOL NEL MESE IN BASE AI RAPPORTI CON I FAMILIARI CONVIVENTI .....	90
TABELLA 5.10: CONSUMO DI BEVANDE ALCOLICHE NELLA VITA E NELL'ULTIMO ANNO: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	91
TABELLA 5.11: CONSUMO ECCESSIVO DI ALCOLICI NELLA VITA E NELL'ULTIMO ANNO: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	92
TABELLA 5.12: CONSUMO DI PSICOFARMACI SENZA PRESCRIZIONE MEDICA NELL'ULTIMO MESE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ MESE. ITALIA - ANNO 2020 .....	94
TABELLA 5.13: CONSUMO DI PSICOFARMACI NON PRESCRITTI NELLA VITA, NELL'ULTIMO ANNO E CONSUMO FREQUENTE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	96
TABELLA 5.14: CONSUMO DI PSICOFARMACI PER IPERATTIVITÀ/ATTENZIONE NON PRESCRITTI NELLA VITA, NELL'ULTIMO ANNO E CONSUMO FREQUENTE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	96
TABELLA 5.15: CONSUMO DI PSICOFARMACI PER CONTROLLARE IL PESO NON PRESCRITTI NELLA VITA, NELL'ULTIMO ANNO E CONSUMO FREQUENTE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	96
TABELLA 5.16: CONSUMO DI PSICOFARMACI PER DORMIRE/RILASSARSI NON PRESCRITTI NELLA VITA, NELL'ULTIMO ANNO E CONSUMO FREQUENTE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	96
TABELLA 5.17: CONSUMO DI PSICOFARMACI PER REGOLARE L'UMORE NON PRESCRITTI NELLA VITA, NELL'ULTIMO ANNO E CONSUMO FREQUENTE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	97

TABELLA 5.18: DIFFUSIONE DEL CONSUMO DI PSICOFARMACI SENZA PRESCRIZIONE MEDICA IN BASE SULLA BASE DELLA RELAZIONE CON I FAMILIARI CONVIVENTI. ITALIA - ANNO 2020 .....	97
TABELLA 5.19: : CONSUMO DI ENERGY DRINK NELL'ULTIMO MESE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	99
TABELLA 5.20: CONSUMO DI ENERGY DRINK NELLA VITA, NELL'ULTIMO ANNO E CONSUMO FREQUENTE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	99
TABELLA 6.1: CONSUMO DI ALMENO UNA SOSTANZA ILLEGALE ECCETTO CANNABIS NELL'ULTIMO MESE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA. ANNO 2020 .....	112
TABELLA 6.2: CONSUMO DI ALMENO UNA SOSTANZA PSICOATTIVA ILLEGALE ECCETTO CANNABIS NELLA VITA, NELL'ULTIMO ANNO E CONSUMO FREQUENTE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020.....	112
TABELLA 6.3: CONSUMO DI CANNABIS NELL'ULTIMO MESE E CONSUMO FREQUENTE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA. ANNO 2020 .....	113
TABELLA 6.4: : CONSUMO DI CANNABIS NELLA VITA E NELL'ULTIMO: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ ANNO. ITALIA - ANNO 2020.	114
TABELLA 6.5: CONSUMO DI SOSTANZE SCONOSCIUTE NELLA VITA: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020.....	116
TABELLA 6.6: CONSUMO DI COCAINA NELLA VITA E NELL'ULTIMO ANNO, NELL'ULTIMO MESE E CONSUMO FREQUENTE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	117
TABELLA 6.7: CONSUMO DI OPIACEI NELLA VITA E NELL'ULTIMO ANNO, NELL'ULTIMO MESE E CONSUMO FREQUENTE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	118
TABELLA 6.8: CONSUMO DI STIMOLANTI NELLA VITA E NELL'ULTIMO ANNO, NELL'ULTIMO MESE E CONSUMO FREQUENTE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	120
TABELLA 6.9: CONSUMO DI ALLUCINOGENI NELLA VITA E NELL'ULTIMO ANNO, NELL'ULTIMO MESE E CONSUMO FREQUENTE: PREVALENZE PER GENERE E FASCE ETÀ. ITALIA - ANNO 2020 .....	121
TABELLA 6.10: MESSA IN ATTO DI COMPORTAMENTI A RISCHIO, CONSUMO DI SOSTANZE LEGALI ED ASSOCIAZIONE AD ALTRI FENOMENI DURANTE L'ANNO: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE DEI CONSUMATORI DI ALMENO UNA SOSTANZA ILLEGALE (CANNABIS, STIMOLANTI, ALLUCINOGENI, COCAINA ED HEROINA) NEI 12 MESI. ITALIA – ANNO 2020 .....	123

# Introduzione

L'adolescenza si configura come un periodo di transizione durante il quale la persona è portata a sperimentare e vivere nuovi comportamenti (Duijvenoorde et al., 2016); tuttavia, la ricerca di nuove sensazioni ed esperienze può comportare la messa in atto di azioni potenzialmente pericolose per la salute dell'individuo (Bozzini et al., 2020).

Tra i comportamenti ad alto rischio maggiormente presenti all'interno della popolazione adolescente ritroviamo: il gambling, l'uso ed il misuse di Internet, il gaming, il cyberbullismo ed il consumo di alcol, tabacco, psicofarmaci senza prescrizione medica, energy drink, cannabis ed altre sostanze illecite.

Talvolta, suddetti comportamenti, sono associati e costituiscono fra loro un fattore di rischio per la messa in atto degli stessi oppure risultano correlati a problematiche relazionali, condotte antisociali e ad altre caratteristiche psicologiche, sociali e/o economiche.

Sulla base di questo, l'osservazione ed il monitoraggio dei comportamenti a rischio negli adolescenti risultano essere utili strumenti di prevenzione e sensibilizzazione (Bozzini et al., 2020).

Dal 1999, ogni anno, l'Istituto di Fisiologia Clinica – sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari - del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR) realizza la ricerca nazionale ESPAD®Italia

inerente all'osservazione e al monitoraggio dei comportamenti sopracitati in un campione rappresentativo di studenti italiani delle scuole superiori (15-19 anni), mediante l'auto-somministrazione di un questionario, in modalità cartacea o online.

Nel 2020 in relazione all'emergenza sanitaria da COVID-19, che ha comportato la chiusura forzata delle scuole, la rilevazione annuale ha subito una revisione delle modalità di somministrazione.

Nello specifico, con l'obiettivo di raggiungere gli studenti impegnati da casa nella didattica a distanza, la somministrazione del questionario è stata effettuata esclusivamente in modalità online. Nonostante le limitazioni imposte dal contesto emergenziale, il campione dello studio è risultato essere ampio (N=6027) e partecipativo, permettendo così un'importante raccolta di informazioni.

Sebbene la ridotta numerosità campionaria e la differenza di somministrazione del questionario possano aver ridotto la confrontabilità dei dati raccolti nel 2020 con i risultati emersi negli anni precedenti, ESPAD #iorestoacasa 2020 permette l'osservazione e il monitoraggio dei comportamenti a rischio fra gli adolescenti durante un periodo unico e distintivo come il lockdown.

## *I dati in sintesi*

### *Lockdown*

Durante il periodo di lockdown è emerso che circa il 68% degli studenti ha passato parte del suo tempo a giocare ai videogiochi, in particolare i ragazzi. Il 10% ha giocato sessioni di oltre 4 ore nei giorni in cui c'erano lezioni online mentre quasi il 20% lo ha fatto quando non c'erano. Gli appartenenti a questo gruppo risultano avere un peggior rendimento scolastico e sono meno soddisfatti di sé stessi e del rapporto con i propri genitori e/o con eventuali fratelli e sorelle. Una percentuale minore ha invece giocato d'azzardo online (3%) e/o in luoghi fisici (6%). Di questi, il 33%

ha speso più di 10 euro giocando onsite e il 46% giocando online.

Riguardo ai consumi di sostanze legali, circa la metà degli studenti che ha fumato sigarette durante il lockdown (il 18% del totale), afferma di aver diminuito il suo utilizzo. Il 15% degli adolescenti ha bevuto degli "energy drink", consumo diffuso soprattutto fra i ragazzi mentre quasi il 2% ha fatto uso di cannabis light, sostanza di recente legalizzazione e anch'essa diffusa soprattutto fra gli studenti di genere maschile.

L'alcool risulta essere la sostanza con la percentuale di utilizzo più elevata (43%) e, nonostante l'impossibilità di uscire con gli amici il 16% ha bevuto cinque o più drink di fila (*binge drinking*) almeno una volta durante questo periodo.

Quasi il 3% degli adolescenti ha inoltre fatto uso di psicofarmaci senza prescrizione medica, in particolare di quelli utilizzati per dormire e/o rilassarsi. Tale comportamento è messo più spesso in atto dalle ragazze che riportano percentuali nettamente superiori rispetto a quelle dei ragazzi (M=2%; F=4%).

Infine, nonostante l'impossibilità di uscire di casa e di incontrare altre persone abbia reso più complicato l'accesso alle sostanze illegali, il 6% degli studenti ha fatto uso di cannabis, soprattutto i ragazzi e quasi l'1% ha utilizzato almeno un'altra sostanza illegale eccetto la cannabis (cocaina, eroina, stimolanti o allucinogeni).

### *Nel 2020*

Nel corso dell'ultimo anno quasi tutti gli adolescenti hanno utilizzato Internet, strumento che ha rivestito particolare importanza soprattutto nel periodo di emergenza sanitaria. In particolare la rete viene utilizzata per stare su chat e social network, fare ricerche e leggere quotidiani, scaricare film o musica e giocare a giochi di ruolo. Oltre ad essere una fonte di svago e di aiuto nella vita quotidiana, Internet presenta anche numerose insidie. In particolare il 10% degli adolescenti risulta avere un profilo a rischio di sviluppare una dipendenza e gli appartenenti a questa categoria si caratterizzano per un peggior rendimento scolastico e una maggiore predisposizione a mettere in atto comportamenti a rischio. Emerge inoltre che il 31% degli studenti conosce qualcuno che è stato vittima di cyberbullismo, il 22% ne è stato autore e il 36% ne è stato vittima in prima persona. Tale fenomeno è inoltre maggiormente comune fra coloro che hanno un profilo definibile a rischio; lo stesso vale per il fenomeno delle "challenge", sfide e/o prove che bisogna affrontare per poter entrare a far parte di un gruppo o di una community. Quest'ultimo ha interessato il 15% degli adolescenti che ne ha sentito parlare almeno una volta e il 3% che ha ricevuto la proposta di parteciparvi.

Oltre la metà degli studenti ha inoltre giocato a videogiochi, soprattutto i ragazzi. Di questi il 36% ha speso soldi per acquistare e/o aggiornare videogame su internet o per poter continuare a giocare e il 9% è arrivato a spendere somme superiori ai 50 euro. Inoltre, il 20% dei giocatori risulta avere una modalità di gioco definibile problematica, a questo si associa un peggior rapporto con i genitori e con gli amici e un utilizzo problematico di Internet.

Per quanto riguarda il gioco d'azzardo, si può osservare che risulta essere piuttosto diffuso fra gli adolescenti (44%) e in particolare fra i ragazzi (50%). In virtù della facilità di accesso alla rete, si sta sempre più sviluppando anche il fenomeno del gioco d'azzardo online che riguarda l'8% del campione generale e il 19% degli studenti che hanno giocato d'azzardo in luoghi fisici nel corso dell'ultimo anno.

Circa il 14% degli studenti risulta avere un comportamento di gioco problematico o a rischio, a questo si associano comportamenti antisociali e false credenze sul gioco d'azzardo come credere che l'abilità del giocatore abbia un peso nel determinare l'andamento del gioco e/o che sia possibile arricchirsi giocando.

Nel 2020, la prevalenza di utilizzo delle sostanze legali ha visto una generale diminuzione, in parte dovuta alle particolari condizioni create dal periodo di emergenza sanitaria e in parte alle variazioni nella somministrazione del questionario ad essa dovute.

Si può comunque osservare che la sostanza maggiormente utilizzata risulti essere l'alcool, consumato dal 76% degli adolescenti e in particolare dai ragazzi. Inoltre, nel 27% dei casi si è trattato di un consumo eccessivo, al punto di camminare barcollando, di non riuscire a parlare correttamente, di vomitare e/o di dimenticare l'accaduto.

Per quanto riguarda l'utilizzo di tabacco, il 32% degli adolescenti ha fumato almeno una sigaretta nell'ultimo, soprattutto le ragazze. Il 6% del campione ha invece provato la cannabis light con percentuali maggiori fra gli studenti di genere maschile.

Gli energy drinks sono stati consumati dal 37% del campione analizzato e il 6% degli adolescenti ha utilizzato farmaci senza prescrizione medica, soprattutto quelli per dormire e/o rilassarsi.

Anche per quanto riguarda le sostanze illegali si osserva un calo dei consumi. Tuttavia si può osservare che il 19% degli studenti ha fatto uso di cannabis mentre il 2% ha consumato una qualsiasi altra sostanza illegale (cocaina, eroina, stimolanti o allucinogeni). In generale, l'utilizzo di

sostanze stupefacenti illecite risulta essere associato alla messa in atto di comportamenti sociali, all'utilizzo di sostanze stupefacenti lecite e alla messa in atto di altri fenomeni come l'essere vittima o autori di cyberbullismo.

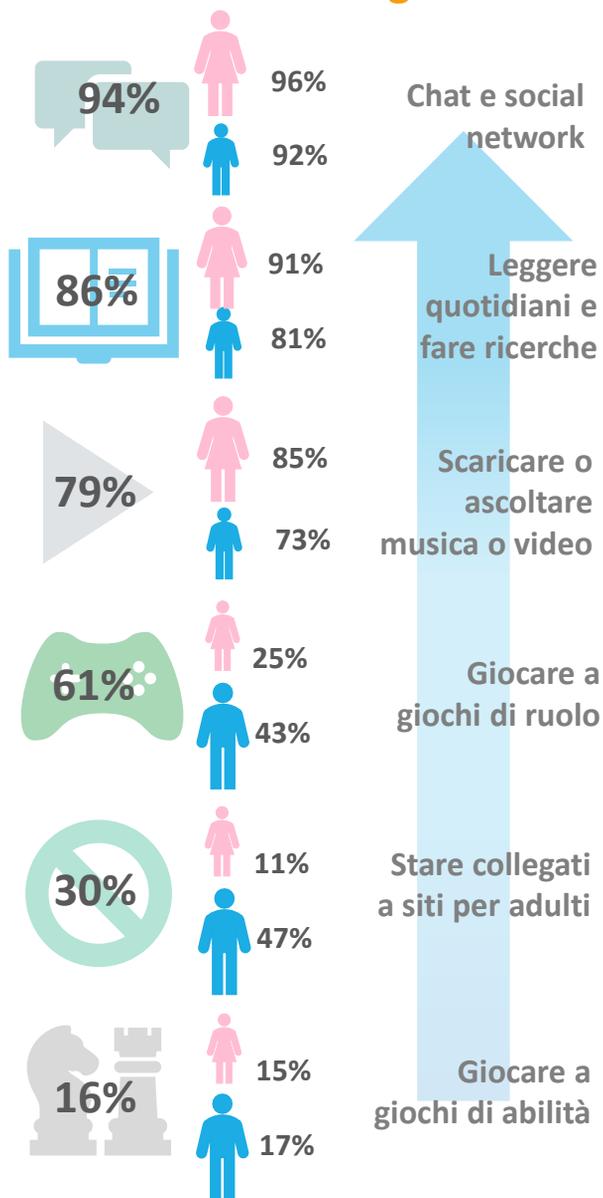
## ***Bibliografia***

Bozzini, A. B., Bauer, A., Maruyama, J., Simoes, R., & Matijasevich, A. (2020). Factors associated with risk behaviors in adolescence: a systematic review. *Brazilian Journal of Psychiatry*, (AHEAD).

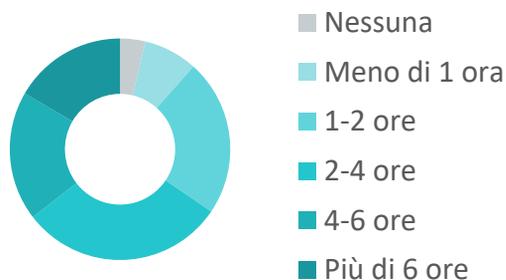
Van Duijvenvoorde, A. C., Peters, S., Braams, B. R., & Crone, E. A. (2016). What motivates adolescents? Neural responses to rewards and their influence on adolescents' risk taking, learning, and cognitive control. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 70, 135-147.

# Il mondo di Internet: risorse e pericoli

## Come lo utilizzano gli studenti?



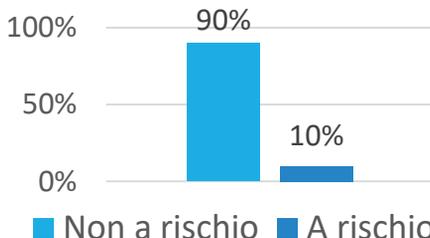
## Ore trascorse sui internet:



## I rischi della rete:

Il 26% dei minorenni afferma di usare siti per adulti.

### Dipendenza da Internet\*:



## Cyberbullismo e challenge online

### Cyberbulli



### Cybervittime

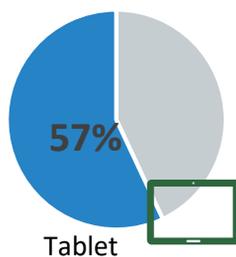
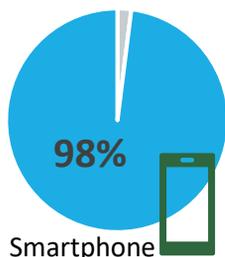
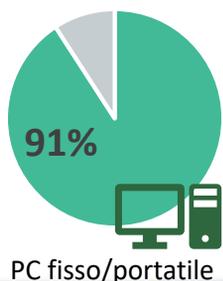


### Aver sentito parlare di challenge online



\*SPIUT (Short Problematic Internet Use Test)

## Quali device possiedono?



**Il 98% degli studenti possiede un device e lo usa per connettersi!**



# Il mondo di Internet: risorse e pericoli

## 2.1 Introduzione

In un tempo relativamente breve Internet è diventato una parte praticamente ineludibile della vita di molte persone, con una pervasività diversa a seconda delle professioni, delle zone del mondo e, ovviamente, dell'età anagrafica. Questo è particolarmente vero per i cosiddetti “*nativi digitali*” (Prensky, 2001) cioè gli adolescenti che sono nati dopo gli anni 2000, in un mondo dove la presenza di Internet era già pervasiva.

Questa nuova realtà interconnessa porta con sé molti vantaggi e semplificazioni, alcuni dei quali sono certamente stati vissuti nella vita quotidiana di molti ragazzi. L'avvento di Internet ha reso più facile attività come lo shopping e l'organizzazione dei viaggi; è uno strumento che permette di mantenere i contatti con persone molto lontane, ridefinendo il concetto di vicinanza e di amicizia; offre la possibilità di condividere facilmente informazioni e di informarsi su quello che succede ai quattro angoli del globo. In tempi più recenti, per esempio, la presenza di Internet nelle nostre vite ha permesso di vivere e di gestire in una maniera completamente inedita l'isolamento a cui molti sono stati sottoposti per via della pandemia da Sars Cov-2. Durante il lockdown, Internet ha permesso di tenere unite le famiglie e di lavorare e studiare da casa, anche se l'isolamento forzato e la mancanza di interazioni al di fuori del mondo digitale ha messo in luce anche aspetti problematici legati alla presenza della rete nella vita di tutti.

L'utilizzo di Internet può infatti presentare insidie per tutti i suoi utilizzatori, perfino per i “*nativi digitali*” (Prensky, 2001), abituati fin da piccoli a barcamenarsi in questa tecnologia. In particolare, i ragazzi possono incorrere in contenuti multimediali non adatti alla loro età, oppure possono essere vittime o autori di atti di cyberbullismo (Fernández, 2011). All'interno di contesti come questo, la pervasività della rete e la velocità di trasmissione delle informazioni rivelano tutti i loro lati oscuri: essere perennemente connessi permette infatti di essere raggiunti in qualsiasi momento e in qualsiasi contesto da

insulti, foto indesiderate o aggressioni. Gli atti di violenza che costituiscono il cyberbullismo vengono spesso compiuti in forma anonima e perdurano nel tempo poiché, essendo in forma digitale, risultano pubblici e non possono essere facilmente cancellati (Tokunaga, 2010, Sorrentino et al., 2019). La pressione esercitata dai Social Network può inoltre spingere i ragazzi più fragili a mettere in atto comportamenti rischiosi e/o autolesionisti che, come per esempio nel caso delle “*challenge*” o sfide online, vengono registrati e condivisi con gli altri (Lupariello et al., 2019; Villani et al., 2019).

Parlando in generale, Internet è uno strumento potente e multiforme, con tutte le caratteristiche necessarie per imporsi nella vita delle persone ma anche per diventare una dipendenza.

A questo proposito la letteratura scientifica non ha ancora raggiunto un accordo riguardo a cosa si intenda per “*Internet addiction*” (IA) (Su et al., 2020; Widyanto & Griffiths, 2006) che viene generalmente definita come una dipendenza psicologica caratterizzata da un crescente investimento di risorse in attività su Internet; sentimenti spiacevoli come ansia e irritabilità mentre non si è online; bisogno di rimanere sempre più tempo connessi a Internet e tendenza a negare i comportamenti problematici (Kandell, 1998). Tuttavia non è ancora chiaro quali specifiche caratteristiche del mondo di Internet creino dipendenza, né se esso stesso possa essere un mezzo per alimentare altre dipendenze (Widyanto & Griffiths, 2006). Il termine “*Internet Addiction*” comprende infatti diverse tipologie di comportamenti problematici (Widyanto & Griffiths, 2006; Young, 1999):

- Dipendenza da sesso virtuale: uso compulsivo di siti Web per adulti e/o coinvolgimento in chatroom dedicate.
- Dipendenza da relazione virtuali: coinvolgimento eccessivo in relazioni online al punto da trascurare quelle reali.

- Compulsioni in rete: gioco d'azzardo online ossessivo, dipendenza da shopping compulsivo online.
- Dipendenza dai videogame.

Nel 2013, l'American Psychiatric Association (APA) ha inserito una specifica tipologia di dipendenza da Internet nel Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5), denominata "*Internet Gaming Disorder*", che include soltanto l'utilizzo problematico di giochi online e risulta ancora in fase di sperimentazione (APA, 2013).

La letteratura ha inoltre evidenziato diversi possibili fattori di rischio per la dipendenza da Internet, fra questi troviamo variabili individuali, come la presenza di pregressi sintomi psicopatologici (quali ansia o depressione) e il rendimento scolastico; fattori legati al contesto familiare e altre variabili ambientali come la facilità di accesso a Internet e le ore passate a utilizzarlo (Lam, 2014; Malak et al., 2017; Widyanto & Griffiths, 2006).

A partire da queste considerazioni la presente ricerca ha indagato i principali pattern di utilizzo di Internet fra gli studenti di età compresa fra i 15 e i 19 anni evidenziando come la rete sia entrata a far parte della quotidianità di tutti i ragazzi che utilizzano soprattutto lo smartphone per chattare o visitare i social network, fare ricerche e leggere quotidiani, scaricare film o musica e giocare a giochi di ruolo.

È inoltre emerso che circa il 10% degli studenti fa un uso problematico di Internet, misurato mediante il test di screening *SPIUT – Short Problematic Internet Use Test* (Siciliano et al., 2015). A questo si associano ulteriori fattori di rischio come un peggior rendimento scolastico, un minor monitoraggio da parte dei genitori, un peggior rapporto con sé stessi, i familiari e gli amici e una minore soddisfazione della propria salute e della propria condizione economica.

Per quanto riguarda invece il coinvolgimento in fenomeni di cyberbullismo il 36% degli adolescenti afferma di esserne stato vittima in prima persona mentre il 22% ne è stato autore. In particolare, gli studenti di genere maschile sono più spesso cyberbulli mentre le studentesse risultano più spesso vittime.

Il 15% degli adolescenti riferisce invece di aver sentito parlare delle "*challenge*" con percentuali più elevate fra le ragazze. Circa il 3% ha inoltre ricevuto la proposta di partecipare e, fra questi, il 19% ha accettato.

Il coinvolgimento in entrambi i fenomeni è risultato essere più comune fra gli studenti con un profilo problematico di utilizzo di Internet.

I dati emersi evidenziano dunque l'importanza di Internet nella vita degli adolescenti ma anche le insidie che esso può nascondere sottolineando la necessità di un monitoraggio continuo e una corretta informazione sul tema.

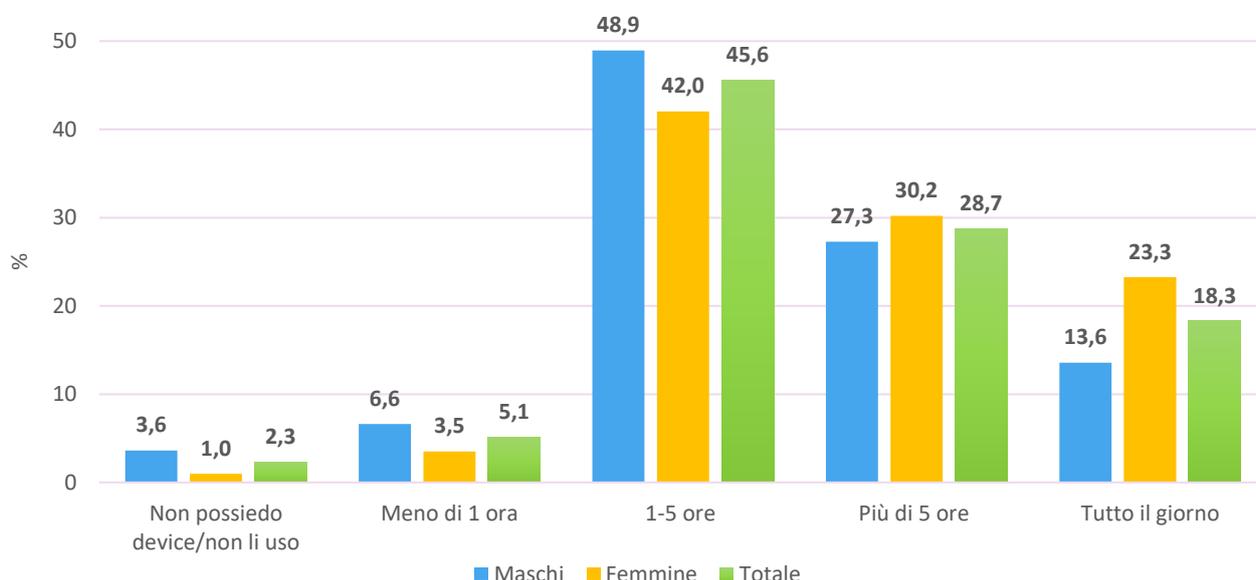
## 2.2 Internet: diffusione, contesti e impatto durante il lockdown

Quasi la totalità degli studenti intervistati utilizza Internet, strumento indispensabile durante la quarantena e lo fa attraverso smartphone. Nei giorni di scuola quasi il 20% rimane collegato per oltre 6 ore, utilizzando la rete soprattutto per chat e social network, per fare ricerche e leggere quotidiani, per scaricare film o musica e per giocare a giochi di ruolo.

L'utilizzo di Internet risulta essere largamente diffuso fra gli studenti di età compresa fra i 15 e i 19 anni. Quasi tutti (98%) riferiscono di possedere un device atto a navigare in rete e meno dell'1% afferma che, pur avendo un device, non lo utilizza per connettersi.

Circa la metà degli adolescenti (46%) trascorre da 1 a 5 ore sul web, il 29% utilizza Internet per più di 5 ore e il 18% rimane collegato per tutto il giorno. In particolare, sono le studentesse a rimanere connesse più a lungo.

Figura 2.1: Quanto tempo in un giorno usi questi strumenti per connetterti ad Internet? Distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020



ESPAD #iorestoacasa 2020

Quasi tutti gli studenti (98%) riferiscono inoltre di possedere uno smartphone mentre più della metà (57%) possiede un tablet. La maggior parte degli studenti (91%) possiede inoltre un computer fisso o portatile, di fondamentale importanza durante il periodo di lockdown che ha previsto lezioni a

distanza. Tuttavia, circa il 9% degli adolescenti afferma di non possederlo e, nonostante gli aiuti messi a disposizione, questo può aver rappresentato una fonte di disagio durante questo delicato periodo.

**Tabella 2.1: Quante volte al giorno usi questi strumenti per connetterti ad Internet? Distribuzione percentuale per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

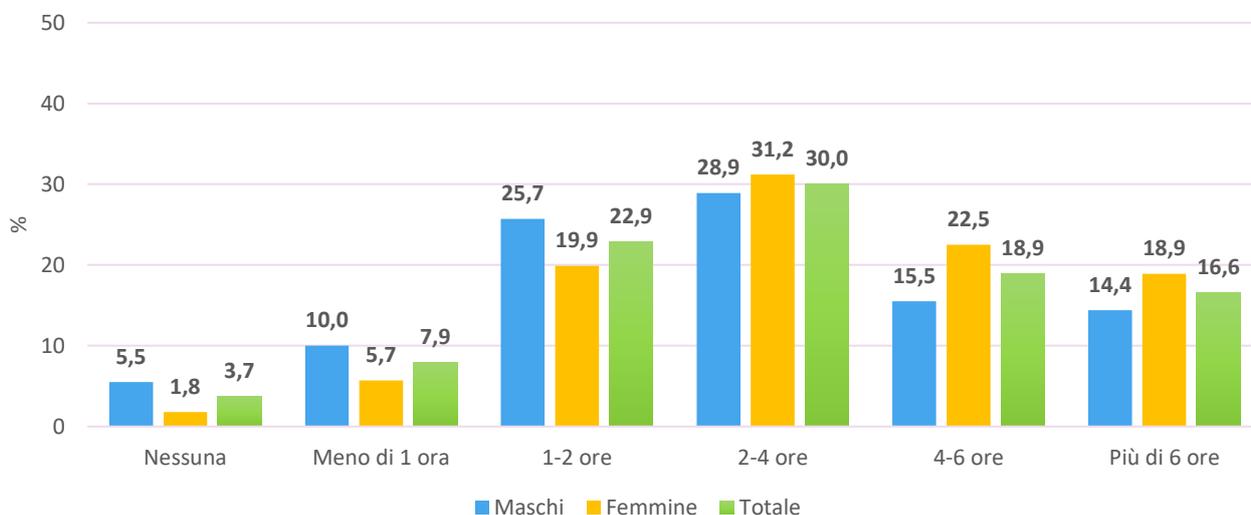
Tempo trascorso in Internet in un giorno		Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
PC (fisso o portatile)	Non possiedo il device	10,6	7,9	9,3	9,3	9,3
	Non lo uso per connettermi	18,1	20,7	19,3	19,7	18,7
	Meno di 1 ora	29,4	27,3	28,3	28,4	28,1
	1-5 ore	30,7	34,2	32,5	32,0	33,3
	Più di 5 ore	7,5	7,8	7,7	7,9	7,3
	Tutto il giorno	3,7	2,1	2,9	2,7	3,3
Smartphone	Non possiedo il device	3,1	,6	1,9	2,1	1,7
	Non lo uso per connettermi	1,3	,7	1,0	,8	1,4
	Meno di 1 ora	9,9	4,5	7,2	7,6	6,7
	1-5 ore	50,1	43,1	46,7	47,4	45,6
	Più di 5 ore	23,9	28,4	26,1	26,0	25,9
	Tutto il giorno	11,7	22,7	17,1	16,1	18,7
Tablet	Non possiedo il device	47,4	38,9	43,4	40,9	47,3
	Non lo uso per connettermi	27,3	29,4	28,3	29,5	26,4
	Meno di 1 ora	14,3	17,7	15,9	16,9	14,4
	1-5 ore	8,7	11,2	9,9	10,3	9,3
	Più di 5 ore	1,4	2,0	1,7	1,8	1,4
	Tutto il giorno	0,9	0,8	0,8	0,6	1,2

ESPAD #iorestoacasa 2020

Oltre il 96% degli studenti rispondenti al questionario utilizza Internet nei giorni di scuola. In particolare viene maggiormente utilizzato dalle studentesse (98%) e dagli adolescenti maggiorenni (98%).

Nello specifico, la maggior parte degli studenti (65%) lo utilizza in media per oltre due ore al giorno e circa il 17% per più di sei ore giornaliere, con prevalenze che rimangono superiori fra le ragazze.

**Figura 2.2: Quante ore passi, in media, in un giorno di scuola a svolgere attività in Internet? Distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

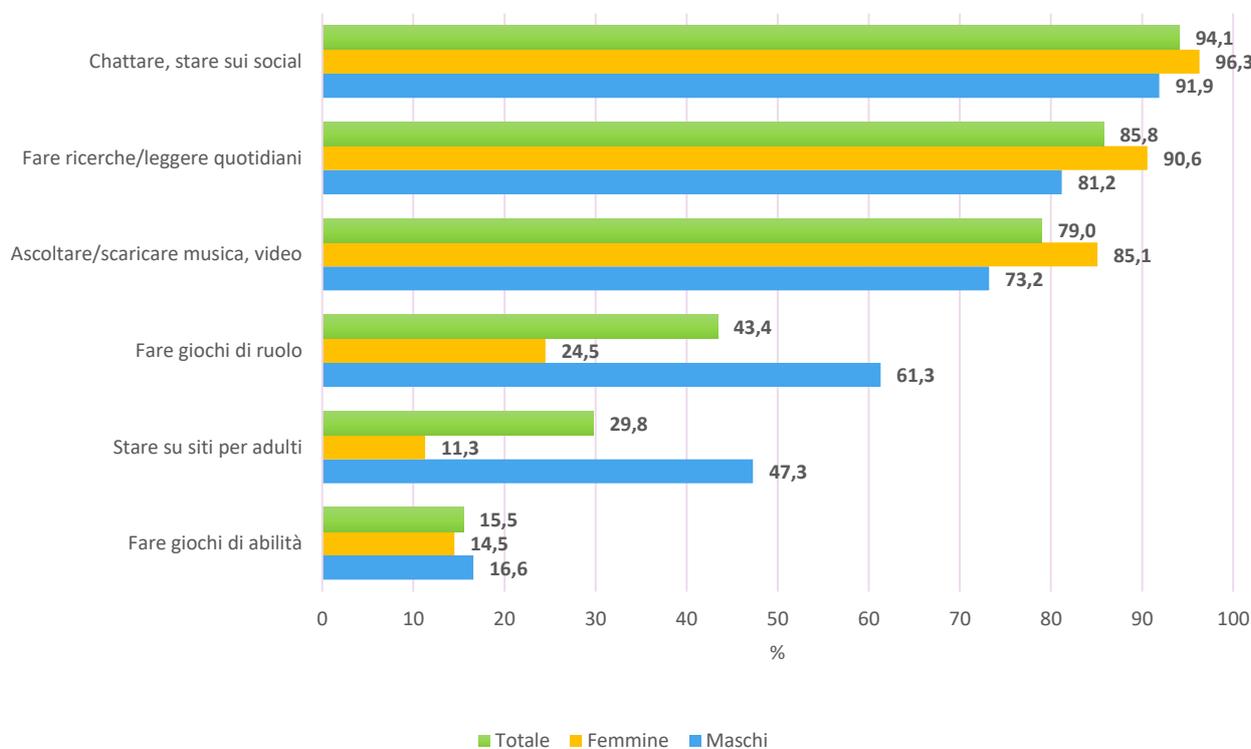
Nei giorni di scuola, l'attività che viene svolta dal maggior numero di adolescenti su Internet è l'utilizzo di chat e social network (94%); seguita dal fare ricerche e/o leggere quotidiani (86%); scaricare film e musica (79%) e fare giochi di ruolo (43%), preferiti rispetto a quelli di abilità (16%). Quasi un terzo degli studenti rispondenti al

questionario afferma invece di utilizzare Internet per navigare su siti per adulti (30%) e, nonostante questi siano vietati ai minori di 18 anni, il 26% degli adolescenti minorenni afferma di utilizzarli. Per quanto riguarda le differenze di genere, le studentesse preferiscono utilizzare chat e social network, fare ricerche e/o leggere quotidiani e

scaricare film e musica, mentre gli studenti di genere maschile prediligono i giochi di ruolo e di abilità. Inoltre, i ragazzi utilizzano i siti per adulti 4 volte di più rispetto alle ragazze.

Tutte le tipologie di attività esaminate sono svolte più frequentemente dagli adolescenti maggiorenni, a esclusione dei giochi di ruolo/abilità.

**Figura 2.3: Quali attività in un giorno di scuola svolgi in Internet? Distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

In termini di tempo trascorso online nei giorni di scuola, l'attività che gli adolescenti svolgono per più tempo su Internet risulta essere ancora una volta l'utilizzo di chat e social network (il 55% degli

studenti afferma di utilizzarli per più di due ore e il 13% li usa per oltre 6 ore al giorno), seguita dallo scaricare film o musica e dal giocare a giochi di ruolo.

**Tabella 2.2: Quante ore passi, in media, in un giorno di scuola a svolgere le seguenti attività? Distribuzione percentuale per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

		Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Chat, social network	Nessuna	8,1	3,7	5,9	7,0	4,5
	Meno di 1 ora	18,5	9,1	13,9	14,0	13,7
	1-2 ore	28,1	22,0	25,2	24,0	27,1
	2-4 ore	23,3	28,9	26,0	26,4	25,4
	4-6 ore	12,4	19,5	15,9	15,8	15,7
	Più di 6 ore	9,6	16,9	13,1	12,8	13,7
Ricerche, leggere quotidiani	Nessuna	18,8	9,4	14,2	16,3	10,9
	Meno di 1 ora	44,8	40,9	42,9	42,6	43,3
	1-2 ore	24,8	30,3	27,5	27,4	27,8
	2-4 ore	8,3	13,2	10,7	9,8	12,2
	4-6 ore	1,6	4,3	2,9	2,4	3,7
	Più di 6 ore	1,7	1,8	1,7	1,5	2,3
Scaricare film, musica	Nessuna	26,8	14,9	21,0	21,5	20,4
	Meno di 1 ora	29,6	26,7	28,1	27,4	29,0
	1-2 ore	22,8	24,9	23,9	23,6	24,4
	2-4 ore	12,6	18,8	15,6	15,5	15,8
	4-6 ore	3,9	9,4	6,6	7,0	5,9
	Più di 6 ore	4,3	5,3	4,8	5,0	4,6
Siti per adulti	Nessuna	52,7	88,7	70,2	73,9	64,5
	Meno di 1 ora	38,0	8,8	23,8	21,0	28,1
	1-2 ore	5,3	1,5	3,4	3,1	4,0
	2-4 ore	1,9	0,5	1,2	1,0	1,6
	4-6 ore	0,6	0,2	0,4	0,4	0,4
	Più di 6 ore	1,4	0,4	0,9	0,6	1,5
Giochi di abilità	Nessuna	83,4	85,5	84,5	86,0	81,9
	Meno di 1 ora	11,2	10,8	11,0	9,9	12,6
	1-2 ore	3,0	2,3	2,7	2,5	2,9
	2-4 ore	1,3	0,9	1,1	1,2	1,1
	4-6 ore	0,3	0,3	0,3	0,2	0,5
	Più di 6 ore	0,7	0,2	0,5	0,2	0,9
Giochi di ruolo	Nessuna	38,7	75,5	56,6	53,7	61,3
	Meno di 1 ora	20,0	14,1	17,1	17,9	15,7
	1-2 ore	18,5	5,8	12,3	13,2	10,8
	2-4 ore	13,4	2,9	8,3	9,2	7,0
	4-6 ore	5,1	1,2	3,2	3,5	2,7
	Più di 6 ore	4,3	0,4	2,4	2,4	2,5

ESPAD #iorestocasa 2020

## 2.3 Caratteristiche dei net-surfer

*Quasi il 10% degli studenti fra 15 e 19 anni, con particolare incidenza tra le ragazze, ha un profilo di utilizzo di Internet definibile “a rischio”, capace cioè di sviluppare una dipendenza. Gli appartenenti a questa categoria hanno un peggior rendimento scolastico, sono meno monitorati dai genitori, hanno un peggior rapporto con se stessi, i famigliari e gli amici e riferiscono di essere meno soddisfatti della propria salute e della propria condizione economica.*

I partecipanti alla ricerca ESPAD #iorestoacasa 2020 hanno risposto alle domande dello *Short Problematic Internet Use Test – SPIUT* (Siciliano et al., 2015), un test di screening validato nel 2015 e finalizzato all’individuazione di ragazzi che presentano un utilizzo di Internet considerato a rischio per lo sviluppo di una dipendenza.

Sulla base di questi dati, è emerso che quasi il 10% degli studenti di età compresa fra i 15 e i 19 anni risulta avere un profilo di utilizzo di Internet definibile “a rischio”. In particolare le prevalenze maggiori si riscontrano fra le ragazze e fra i minorenni.

**Tabella 2.3: Profili di rischio nell’utilizzo Internet secondo il test SPIUT: distribuzione percentuale per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non a rischio	92,6	88,3	90,5	89,6	91,9
A rischio	7,4	11,7	9,5	10,4	8,1

ESPAD #iorestoacasa 2020

A differenza degli utilizzatori di Internet “non a rischio”, la maggior parte di coloro che hanno un profilo di utilizzo “a rischio” (71%) ha navigato in Internet per più di quattro ore al giorno e quasi il 47% ha navigato per più di sei ore per chattare, frequentare i social, giocare, leggere o cercare informazioni, ascoltare o scaricare musica o video. Tale percentuale risulta più che triplicata rispetto a quella degli utilizzatori non a rischio.

Gli studenti “a rischio” presentano inoltre un peggior andamento scolastico; coloro che hanno

un rendimento basso (insufficiente o gravemente insufficiente) sono più del doppio rispetto agli studenti “non a rischio”.

Per quanto riguarda le variabili legate al contesto familiare, chi utilizza Internet in maniera problematica riferisce di sentirsi meno sostenuto affettivamente dalla madre e/o dal padre; di avere genitori che non sanno dove e con chi trascorre le serate, che non li monitorano il sabato sera e che fissano maggiori regole dentro e fuori casa.

**Tabella 2.4: Utilizzatori di Internet e caratteristiche di contesto e familiari: distribuzione percentuale. Italia – Anno 2020**

		Utilizzatori non a rischio (%)	Utilizzatori a rischio (%)
Ore trascorse a navigare in Internet in un giorno di scuola	Nessuna	4,0	0,4
	< 1 ora	8,5	2,1
	1-2 ore	24,3	10,8
	2-4 ore	31,7	15,3
	4-6 ore	18,3	24,8
	> 6 ore	13,3	46,6
Andamento scolastico	Ottimo	13,6	6,2
	Buono/medio	84,5	88,5
	Basso	1,9	5,3
Avere genitori che fissano regole dentro/fuori casa	Quasi sempre/spesso	51,7	52,9
	Qualche volta/di rado/quasi mai	48,3	47,1
Avere genitori che sanno con chi/dove trascorrono la sera	Quasi sempre/spesso	89,1	83,1
	Qualche volta/di rado/quasi mai	10,9	16,9
Avere genitori che monitorano i figli il sabato sera	Sempre/abbastanza spesso	91,7	85,9
	Qualche volta/In genere non lo fanno	8,3	14,1
Sentirsi sostenuti affettivamente dai genitori	Quasi sempre/spesso	82,6	66,3
	Qualche volta/di rado/quasi mai	17,4	33,7

ESPAD #iorestoacasa 2020

Analizzando le caratteristiche individuali, si può osservare che gli studenti con un profilo “a rischio” sono generalmente meno soddisfatti del rapporto

con i familiari (madre, padre e fratelli) e meno soddisfatti di se stessi, della propria salute fisica e della propria condizione economica familiare.

**Tabella 2.5: Utilizzatori di Internet e caratteristiche individuali: distribuzione percentuale Italia – Anno 2020**

		Utilizzatori non a rischio (%)	Utilizzatori a rischio (%)
Essere soddisfatti del rapporto con la madre	Molto soddisfatto/soddisfatto	83,6	68,9
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	9,7	16,8
	Non tanto/per niente soddisfatto	5,6	12,7
	Non c'è questa persona	1,1	1,5
Essere soddisfatti del rapporto con il padre	Molto soddisfatto/soddisfatto	74,5	55,7
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	12,0	19,9
	Non tanto/per niente soddisfatto	10,7	19,7
	Non c'è questa persona	2,8	4,8
Essere soddisfatti del rapporto con gli amici	Molto soddisfatto/soddisfatto	87,6	79,5
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	8,3	13,1
	Non tanto/per niente soddisfatto	3,5	5,8
	Non c'è questa persona	0,7	1,5
Essere soddisfatti del rapporto con i fratelli/sorelle	Molto soddisfatto/soddisfatto	66,7	56,4
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	10,9	15,7
	Non tanto/per niente soddisfatto	6,4	12,2
	Non ci sono queste persone	16,0	15,7
Essere soddisfatti del rapporto con se stessi	Molto soddisfatto/soddisfatto	66,5	57,1
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	23,2	26,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	10,3	16,6
Essere soddisfatti delle proprie condizioni di salute	Molto soddisfatto/soddisfatto	85,3	78,1
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	10,9	12,5
	Non tanto/per niente soddisfatto	3,9	9,4
Essere soddisfatti della condizione economica familiare	Molto soddisfatto/soddisfatto	64,2	45,3
	Né soddisfatto, né insoddisfatto	21,7	23,0
	Non tanto/per niente soddisfatto	14,1	31,8

ESPAD #iorestoacasa 2020

Queste osservazioni evidenziano l'importanza di un continuo monitoraggio sulla popolazione adolescente al fine di comprendere e prevenire l'eventuale sviluppo di situazioni a rischio di

dipendenza da Internet. Emergono inoltre alcuni possibili fattori di rischio che possono contribuire a orientare le attività di monitoraggio e prevenzione fra gli studenti o fra gli adolescenti in generale.

## 2.4 Cyberbullismo

*Il cyberbullismo è un fenomeno relativamente nuovo ma relativamente comune fra gli adolescenti. Quasi un terzo del campione afferma di conoscere qualcuno che è stato vittima di cyberbullismo, il 22% ne è stato autore e il 36% ne è stato vittima in prima persona; i ragazzi sono più spesso cyberbulli mentre le ragazze hanno più frequentemente il ruolo di vittime.*

*I cyberbulli possono essere compagni di scuola o sconosciuti che inviano messaggi o e-mail offensivi; insultano nelle chat di gruppo ed escludono o bloccano le vittime dai gruppi online.*

*Il cyberbullismo è più comune fra gli adolescenti che fanno un utilizzo di Internet definibile "a rischio".*

La letteratura scientifica non ha ancora individuato una definizione precisa e universalmente riconosciuta di "Cyberbullismo". Tuttavia, questo fenomeno è generalmente riferito a qualsiasi comportamento perpetuato mediante un supporto digitale, da individui singoli o gruppi, al fine di infliggere danno o disagio ad altri

(Tokunaga, 2010). Con il crescente uso di Internet, è via via aumentata anche la probabilità di essere coinvolti in uno di questi comportamenti. Nel 2020, oltre il 30% degli studenti di età compresa fra i 15 e i 19 anni, afferma di conoscere qualcuno che ne è stato vittima, in particolare le studentesse e i maggiorenni.

**Tabella 2.6: Conosci qualcuno che è stato/a vittima di cyberbullismo? Distribuzione percentuale per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

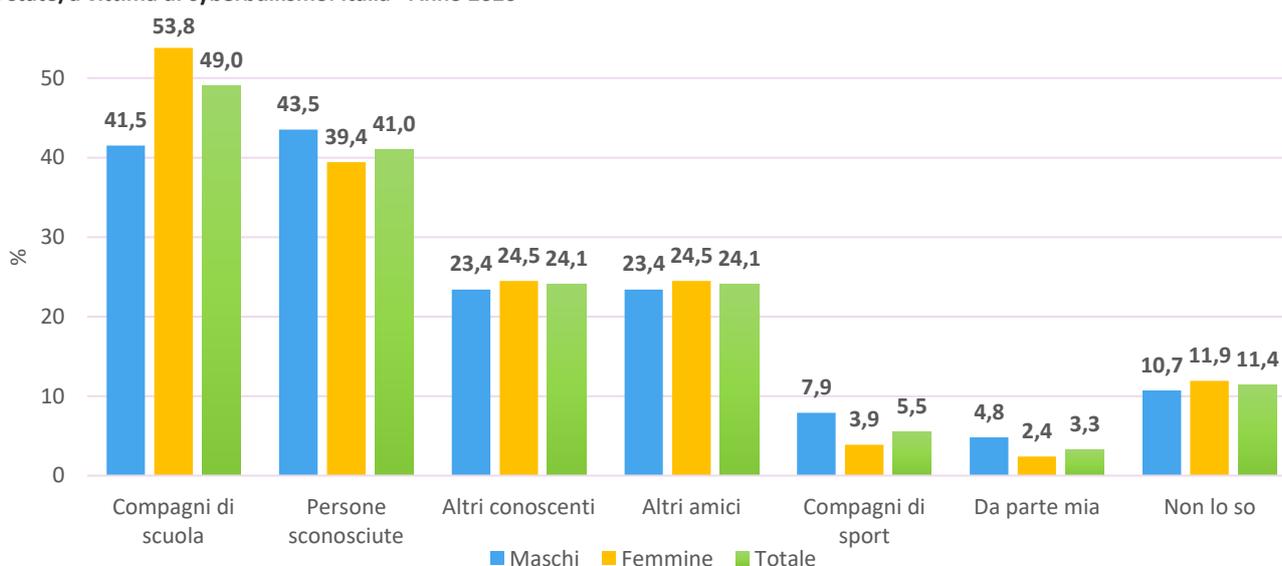
Conoscere vittime di cyberbullismo	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
No	76,2	61,5	69,0	69,3	68,5
Sì	23,8	38,5	31,0	30,7	31,5

ESPAD #iorestocasa 2020

Fra coloro che conoscono qualcuno che è stato vittima di cyberbullismo, quasi il 50% afferma che gli autori di tali episodi sono stati i compagni di classe; poco più del 40% riferisce invece che gli atti sono stati perpetuati da sconosciuti e il 24% da

conoscenti. Gli amici e i compagni di sport sono invece indicati più raramente come autori di cyberbullismo (rispettivamente il 12% e il 6%). Infine l'11% afferma di non sapere chi possa essere l'autore.

**Figura 2.4: Da parte di chi sono state vittime di cyberbullismo? Percentuale per genere degli studenti che conoscono qualcuno che è stato/a vittima di cyberbullismo. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestocasa 2020

Circa il 22% degli studenti afferma di aver perpetuato in prima persona atti di cyberbullismo. In particolare gli studenti di genere maschile e i minorenni.

Nella maggior parte dei casi, gli adolescenti hanno preso parte a questi episodi insieme ai compagni di

scuola (56%) mentre circa il 40% afferma di averlo fatto con gli amici. In misura minore i ragazzi affermano di essere stati in compagnia di conoscenti (26%) o sconosciuti (21%). Infine, solo il 5% lo ha fatto insieme ai compagni di sport.

**Tabella 2.7: Hai preso parte ad episodi di cyberbullismo verso altri ragazzi/e? Distribuzione percentuale per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

Aver preso parte ad episodi di cyberbullismo verso altri	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
No	75,7	79,5	77,6	76,7	79,0
Sì	24,3	20,5	22,4	23,3	21,0

ESPAD #iorestoacasa 2020

Almeno una volta al mese nel corso dell'ultimo anno, l'11% degli studenti italiani ha riferito di aver escluso o bloccato qualcuno da gruppi online e una pari quota di aver inviato insulti in chat di gruppo; il 7% ha inviato messaggi di testo e/o e-mail offensive, mentre il 5% ha minacciato, infastidito o deriso qualcuno via Internet oppure ha inviato in una chat di gruppo foto e/o video a insaputa della

vittima. Sono risultati invece meno comuni comportamenti come far girare in Internet foto e video a insaputa del/della protagonista (4%), inviare insulti o minacce su social network e forum (4%) e inviare video e/o foto offensive (3%).

Tali comportamenti sono risultati essere più comuni fra gli studenti di genere maschile rispetto alle studentesse.

**Tabella 2.8: Ripensa agli ultimi 12 mesi. Quante volte hai preso parte ad episodi di cyberbullismo verso altri ragazzi/e (almeno una volta al mese o più)? Distribuzione percentuale per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

Episodi di cyberbullismo verso altri	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Escludere/bloccare qualcuno da gruppi online	11,3	9,7	10,6	11,7	9,0
Inviare messaggi di testo e/o mail offensivi	8,9	5,8	7,4	7,5	7,2
Inviare insulti in una chat di gruppo	13,1	8,2	10,7	11,0	10,2
Inviare in una chat di gruppo foto e/o video ad insaputa del/la protagonista	5,5	5,0	5,3	5,1	5,6
Minacciare/infastidire/deridere via Internet	6,3	4,2	5,3	5,3	5,2
Far girare in Internet foto e video ad insaputa del/la protagonista	4,2	3,4	3,8	3,9	3,6
Inviare insulti/minacce su web/social network/forum	5,0	2,5	3,7	3,5	4,1
Inviare video/foto offensivi	3,7	2,0	2,9	2,8	3,0

ESPAD #iorestoacasa 2020

Il 36% degli studenti afferma di essere stato vittima di cyberbullismo. Si tratta più spesso di ragazze e di minorenni.

Per la maggior parte delle vittime di cyberbullismo, gli autori di tali episodi sono stati i compagni di classe (64%), seguiti da conoscenti e sconosciuti

(entrambi intorno al 32%) e da amici (25%). In misura minore si è trattato di adulti (6%) o di compagni di sport (7%). Infine, coerentemente con il fatto che il cyberbullismo possa essere perpetuato anche in forma anonima, il 3% delle vittime ha affermato di non sapere chi fosse l'autore degli atti.

**Tabella 2.9: Ti è successo di essere stato/a vittima di cyberbullismo? Distribuzione percentuale per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

Essere stato/a vittima di episodi di cyberbullismo	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
No	64,4	62,7	63,7	62,5	65,7
Sì	35,6	37,3	36,3	37,5	34,3

ESPAD #iorestoacasa 2020

In particolare, negli ultimi 12 mesi, il 17% degli studenti riferisce di aver ricevuto messaggi di testo e/o e-mail dai contenuti offensivi e una pari quota insulti in chat di gruppo; il 13% è stato escluso o bloccato da gruppi online; il 12% è stato minacciato, infastidito o deriso su Internet e quasi il 9% ha ricevuto insulti sul web o via social network.

Gli studenti che, a propria insaputa, hanno visto pubblicare foto/video personali in una chat di

gruppo e/o in Internet sono circa il 6%; infine, quelli che hanno ricevuto foto o video offensivi sono stati quasi il 6%.

Nello specifico, le studentesse sono state più spesso escluse o bloccate da gruppi online e hanno ricevuto foto o e-mail offensive, mentre i ragazzi hanno visto pubblicare a loro insaputa foto o video personali su chat di gruppo e hanno ricevuto insulti in chat di gruppo oppure su web o social network più spesso delle coetanee.

**Tabella 2.10: Ripensa agli ultimi 12 mesi. Ti sono capitate alcune di queste esperienze? Distribuzione percentuale per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

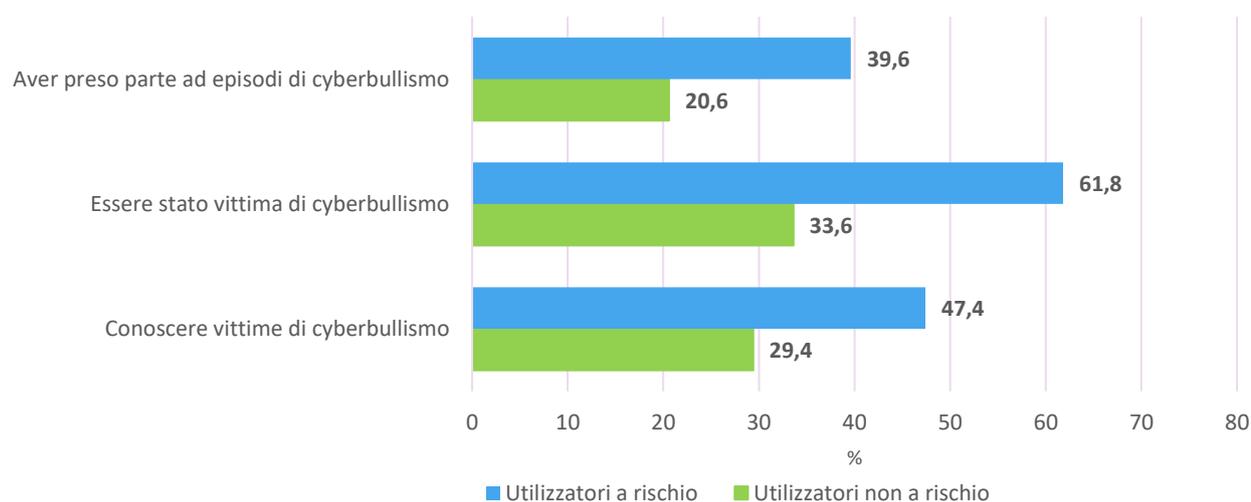
Esperienze vissute	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Aver ricevuto messaggi di testo e/o mail offensivi	17,0	17,1	17,1	17,5	16,6
Aver ricevuto insulti in chat di gruppo	17,7	15,3	16,5	17,3	15,3
Essere stato escluso/bloccato da gruppi online	11,6	13,4	12,5	13,6	10,3
Essere stato minacciato/infastidito/deriso via Internet	12,3	11,9	12,1	12,4	11,9
Aver ricevuto insulti sul web/social network	9,6	8,2	8,9	8,7	9,2
Aver ricevuto foto/video offensivi	4,2	6,9	5,5	5,1	6,2
A propria insaputa, hanno inviato in una chat di gruppo foto e/o video personali	6,7	5,6	6,2	6,3	5,8
A propria insaputa, hanno fatto girare in Internet foto e/o video personali	4,9	5,1	5,0	4,9	5,1

ESPAD #iorestoacasa 2020

È inoltre emerso che gli studenti che fanno un utilizzo di Internet definibile “a rischio” sono coinvolti in episodi di cyberbullismo più frequentemente degli utilizzatori non a rischio. In

particolare affermano in percentuale maggiore di conoscere vittime di cyberbullismo e di esserne stati in prima persona vittime e/o artefici.

**Figura 2.5: Profilo di utilizzo di Internet e cyberbullismo: distribuzione percentuale. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

## 2.5 Prove e sfide da affrontare online: “challenge”

Il 15% degli adolescenti ha sentito parlare delle “challenge”, sfide o prove che bisogna affrontare per poter entrare a far parte di un gruppo o di una community. A parlargliene sono stati spesso gli amici e i conoscenti, con percentuali maggiori fra le ragazze. Fra coloro che hanno ricevuto la proposta di partecipare, il 18% ha accettato.

Queste sfide sono maggiormente conosciute e praticate fra gli utilizzatori di Internet con un profilo a rischio.

Circa il 15% degli studenti italiani di età compresa fra i 15 e i 19 anni ha sentito parlare delle cosiddette “challenge”, le sfide e/o le prove che bisogna affrontare per poter entrare a far parte di un gruppo o di una community. Si tratta generalmente di sfide che i ragazzi devono dimostrare di aver superato, pubblicandole online sui social network o su forum. Ad averne sentito

parlare sono state soprattutto le ragazze (il 18% contro il 13% dei ragazzi) e i minorenni.

Nel 45% dei casi, sono stati gli amici a parlare ai ragazzi delle sfide online; nel 41% sono stati i conoscenti; nel 30% sconosciuti e infine, nel 14% dei casi, parenti.

**Tabella 2.11: Hai mai sentito parlare di prove/sfide che bisogna dimostrare di aver saputo affrontare, pubblicandole in Internet? Distribuzione percentuale per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

Hai mai sentito parlare di “prove/sfide” da superare per entrare a far parte di un gruppo?	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
No	87,4	82,0	84,8	83,7	84,8
Sì	12,6	18,0	15,2	16,3	15,2

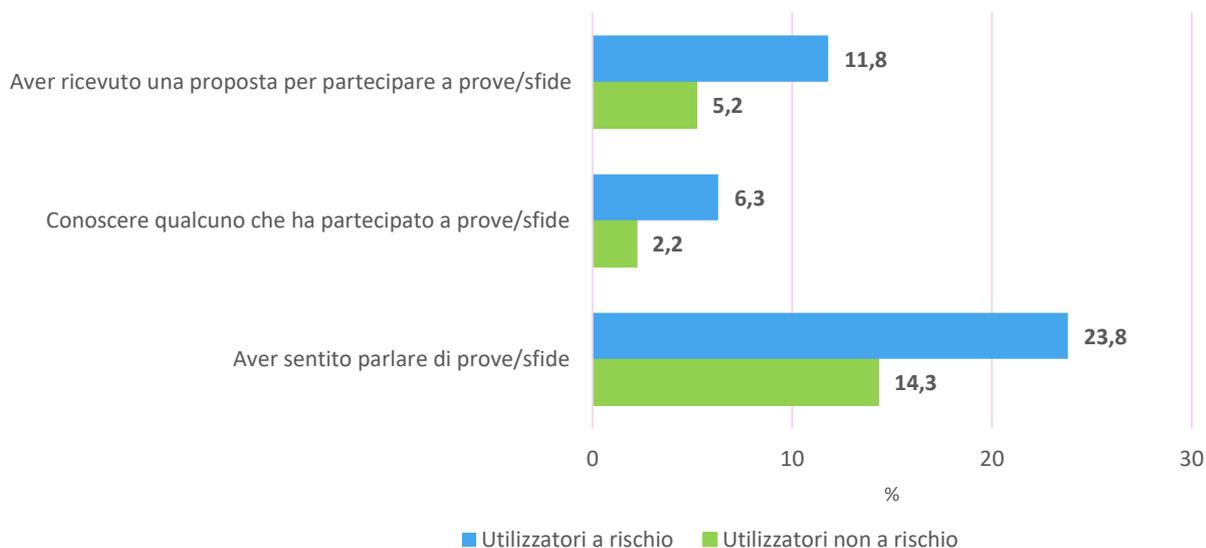
ESPAD #iorestoacasa 2020

Una piccola parte degli studenti rispondenti al questionario ha affermato di aver ricevuto una proposta di partecipare a questa tipologia di prove o sfide (3%) e, di questi, quasi un quinto (18%) ha deciso di accettare la proposta.

In particolare, si può osservare che gli studenti con un profilo “a rischio” nell’utilizzo di Internet hanno

sentito parlare delle challenge più spesso rispetto a quelli non a rischio. Inoltre hanno affermato di conoscere persone che hanno partecipato a prove o sfide e di aver ricevuto loro stessi delle proposte di partecipazione. Questo è accaduto più del doppio delle volte rispetto agli studenti che hanno un profilo di utilizzo di Internet non a rischio.

**Figura 2.6: Profilo di utilizzo di Internet e challenge: distribuzione percentuale. Italia - Anno 2020.**



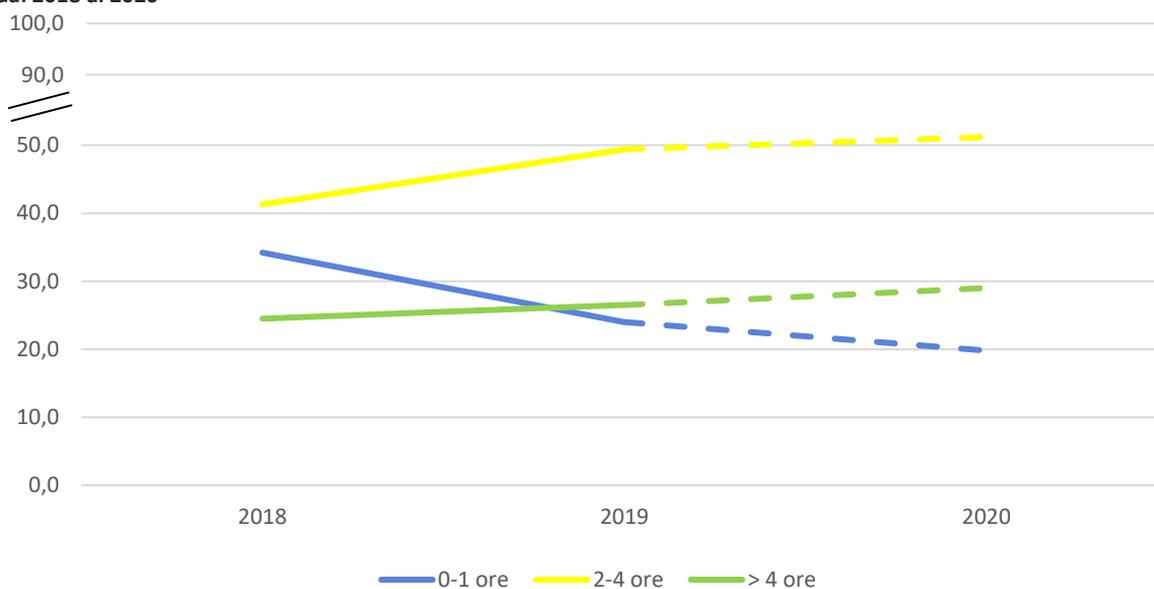
ESPAD #iorestoacasa 2020

## 2.6 L'andamento negli anni

L'utilizzo che gli adolescenti fanno di Internet è stato monitorato a partire dal 2018, all'interno del questionario *ESPAD®Italia*. In particolare, si può notare come l'utilizzo di chat, social-network e di messenger sia un fenomeno in espansione e come gli studenti tendano a spendere in media sempre più ore per svolgere questa tipologia di attività. In particolare, mentre diminuiscono coloro che

affermano di non passare tempo collegati a Internet per utilizzare i social o di starci per meno di un'ora (dal 34% al 20%), aumentano coloro che svolgono tali attività per un tempo compreso fra le due e le quattro ore (dal 41% al 51%). Infine, se pur in maniera più modesta, aumenta anche chi riferisce di restare collegato alle chat e ai social per più di quattro ore al giorno (dal 25% al 29%).

**Figura 2.7: Trend di prevalenza dell'uso medio di chat, messenger e social network nei giorni di scuola in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2018 al 2020<sup>1</sup>**



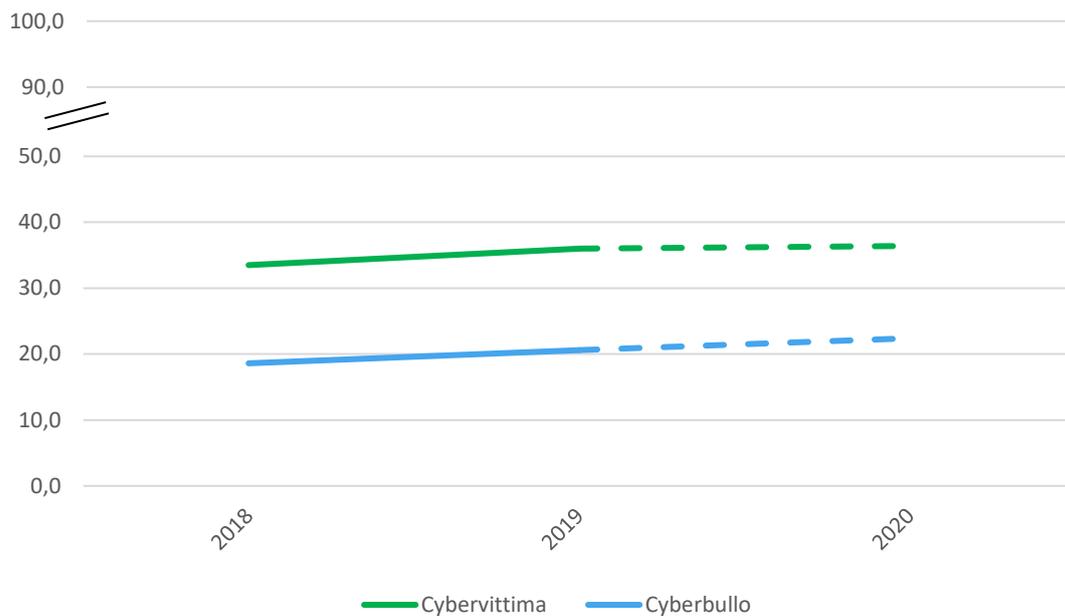
<sup>1</sup> I dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.  
*ESPAD #iorestoa casa 2020*

Sempre a partire dal 2018, il questionario *ESPAD®Italia* analizza la prevalenza dei comportamenti a rischio collegati al mondo di Internet quali il cyberbullismo e le così dette "challenge". Da queste osservazioni è emerso un generale aumento della prevalenza di quanti riferiscono di essere stati vittima o autori di cyberbullismo riflettendo una crescita del comportamento o della percezione che gli adolescenti hanno di esso come tale. Si tratta

infatti di un fenomeno relativamente recente a cui non è ancora stata data una definizione del tutto chiara (Tokunaga, 2010) e che necessita di un monitoraggio sempre maggiore al fine di prevenirli i potenziali effetti negativi.

In tutti e tre gli anni si sono registrate percentuali maggiori fra le ragazze per quanto riguarda le vittime di cyberbullismo e fra i ragazzi per quanto riguarda gli autori.

Figura 2.8: Trend di prevalenza del cyberbullismo in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2018 al 2020<sup>1</sup>



<sup>1</sup> I dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.  
ESPAD #iorestoacasa 2020

Focalizzandosi sulle challenge, gli studenti che affermano di aver sentito parlare di prove o sfide che bisogna dimostrare di aver superato pubblicandole su Internet, riportano un andamento percentuale piuttosto altalenante: in aumento fra il 2018 e il 2019 (dal 18% al 20%) e in calo nel corso di questi ultimo anno, attestandosi intorno al 15% nel 2020.

Ogni anno, sono soprattutto le studentesse che riferiscono di essere a conoscenza di questo fenomeno.

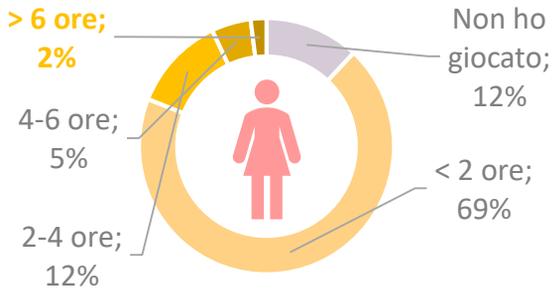
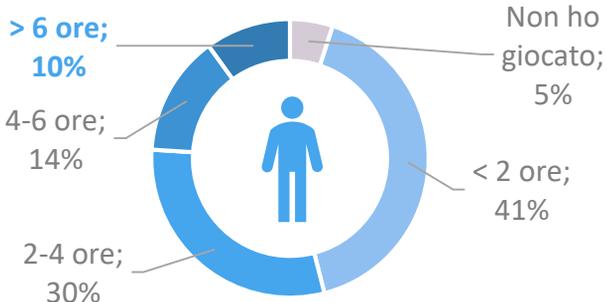
## 2.7 Bibliografía

- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®). *American Psychiatric Pub.*
- Fernández, A. (2011). Clinical Report: The impact of social media on children, adolescents and families. *Archivos de Pediatría del Uruguay, 82(1)*, 31-32.
- Kandell, J. J. (1998). Internet addiction on campus: The vulnerability of college students. *Cyberpsychology & behavior, 1(1)*, 11-17.
- Lam, L. T. (2014). Risk factors of Internet addiction and the health effect of internet addiction on adolescents: a systematic review of longitudinal and prospective studies. *Current psychiatry reports, 16(11)*, 508.
- Lupariello, F., Curti, S. M., Coppo, E., Racalbutto, S. S., & Di Vella, G. (2019). Self-harm Risk Among Adolescents and the Phenomenon of the “Blue Whale Challenge”: Case Series and Review of the Literature. *Journal of forensic sciences, 64(2)*, 638-642.
- Malak, M. Z., Khalifeh, A. H., & Shuhaiber, A. H. (2017). Prevalence of Internet Addiction and associated risk factors in Jordanian school students. *Computers in Human Behavior, 70*, 556-563.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the horizon, 9(5)*.
- Siciliano, V., Bastiani, L., Mezzasalma, L., Thanki, D., Curzio, O., Molinaro, S. (2015) Validation of a New Short Problematic Internet Use Test in a Nationally Representative Sample of Adolescents. *Computers in Human Behavior.*
- Sorrentino, A., Baldry, A. C., Farrington, D. P., & Blaya, C. (2019). Epidemiology of Cyberbullying across Europe: Differences between Countries and Genders. *Educational Sciences: Theory and Practice, 19(2)*, 74-91.
- Su, W., Han, X., Yu, H., Wu, Y., & Potenza, M. N. (2020). Do men become addicted to internet gaming and women to social media? A meta-analysis examining gender-related differences in specific internet addiction. *Computers in Human Behavior, 106480*.
- Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in human behavior, 26(3)*, 277-287.
- Villani, D., Florio, E., Sorgente, A., Castelli, I., Riva, G., Marchetti, A., & Massaro, D. (2019). Adolescents' beliefs about peers' engagement in an online self-harm challenge: exploring the role of individual characteristics through a latent class analysis. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 22(11)*, 684-691.
- Widyanto, L., & Griffiths, M. (2006). ‘Internet addiction’: a critical review. *International Journal of mental health and Addiction, 4(1)*, 31-51.
- Young, K. (1999). Internet addiction: Symptoms, evaluation and treatment. In L. VandeCreek & T.Jackson (Eds.), *Innovations in clinical practice: A source book, 17* (pp. 19–31). *Sarasota, Florida:Professional Resource Press.*



# Videogame

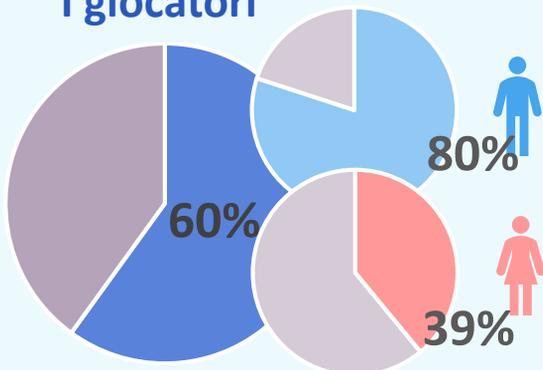
## Durante il lockdown



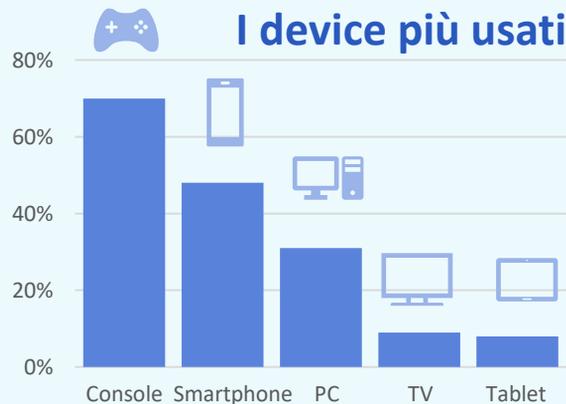
I ragazzi che giocano oltre 6 ore al giorno hanno un peggior rendimento scolastico e un peggior rapporto con sé stessi e i familiari.

## Nel 2020

### I giocatori



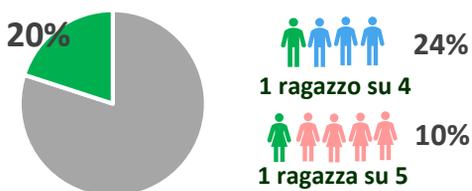
### I device più usati



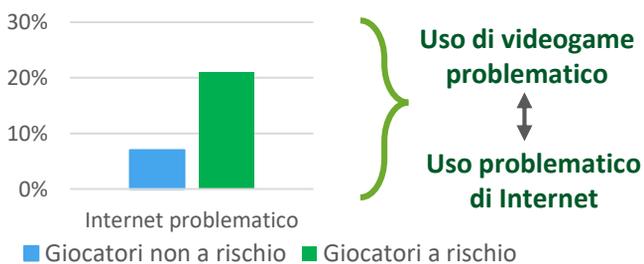
## Oltre il limite...

Il 9% dei giocatori spende oltre 50 euro al mese.

### Gioco a Videogame problematico\*:

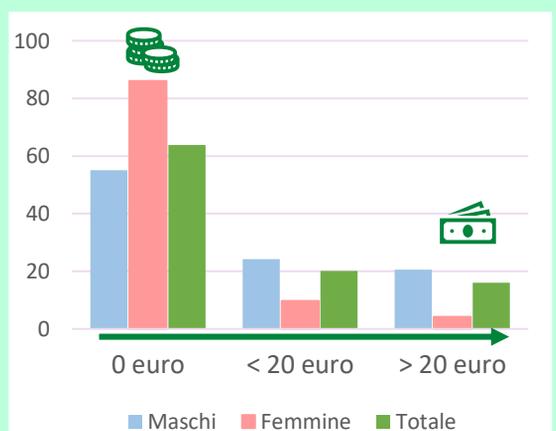


I giocatori problematici hanno un peggior rendimento scolastico e un peggior rapporto con sé stessi, con gli amici e con i genitori. \*Holstein et al., 2014



## La spesa

Quanto hai speso in media al mese, nel corso dell'ultimo anno?



Il principale metodo di pagamento è la carta di credito dei genitori (47%).



# Gaming

## 3.1 Introduzione

La rilevanza del mondo videoludico all'interno del dibattito pubblico e accademico sta acquistando sempre maggiore importanza. Si tratta di un settore in continua espansione, che coinvolge fasce ampie di popolazione e movimentata grandi flussi di denaro, finendo con l'influenzare l'intera coscienza collettiva e producendo conseguenze anche nelle vite dei "non-gamer". Dal mondo dei videogiochi provengono l'immaginario e i modi di dire delle giovani generazioni e, contemporaneamente, molti esponenti di quella cultura vengono sempre più spesso riconosciuti pubblicamente come modelli da imitare.

I videogiochi sono dunque un'attività molto comune fra gli adolescenti e benché molti li ritengano un passatempo inutile o dannoso, alcuni studi ne hanno evidenziato alcuni aspetti positivi: per esempio i giochi di azione risultano in grado di potenziare le capacità cognitive dei ragazzi come l'attenzione e le abilità visuospatiali (Bavelier et al., 2011; Pujol et al., 2016). Tuttavia, quando il tempo speso a giocare diventa eccessivo, può associarsi a una compromissione del rendimento scolastico (Simachyova, 2020), a ridotte capacità sociali (Pujol et al., 2016) e all'uso di sostanze psicoattive (Turel & Bechara, 2019) fino a diventare esso stesso una dipendenza (Gentile, 2009).

La possibilità di coniugare l'utilizzo di Internet ai videogame ha dato vita a giochi di ruolo online o "*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*" (MMORPGs), aumentando ulteriormente la componente attrattiva e additiva del gaming (Van Rooij et al., 2011) tanto che nel 2013 l'American Psychiatric Association (APA) ha inserito "*Internet Gaming Disorder*" (Dipendenza da Giochi Online - IGD) fra i "Disturbi correlati a sostanze e disturbi da addiction" all'interno del *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*.

La letteratura scientifica ha inoltre identificato alcune caratteristiche dei "gamer" e del loro ambiente che aumentano il rischio di maturare una dipendenza. Fra queste troviamo fattori di tipo relazionale come il conflitto parentale o lo scarso controllo da parte dei genitori sulle attività di gioco

dei ragazzi (Mardian & Hastono, 2019). Rientrano in questa categoria anche le problematiche legate al rapporto con i pari, come per esempio l'essere vittima di bullismo o altre forme di aggressione da parte di amici e/o compagni di scuola (Mardian & Hastono, 2019). Per quanto riguarda i fattori ambientali, rivestono una certa importanza la facilità di accesso ai device utilizzati per giocare e l'ambiente scolastico, in quanto, come precedentemente anticipato, lo scarso rendimento scolastico risulta associato a giocare in maniera eccessiva a videogiochi (Mardian & Hastono, 2019). Infine, per quanto riguarda le variabili individuali, la dipendenza da videogiochi si manifesta più facilmente in individui con difficoltà sociali e di attenzione (Mardian & Hastono, 2019).

Vale inoltre la pena notare che, in un periodo delicato come quello del *lockdown*, la possibilità di accedere ai videogame può aver rappresentato uno svago e un modo di evadere dalla realtà familiare, proiettando i videogiocatori all'interno di nuovi spazi di socialità ma rischiando contestualmente di aggravare fenomeni come isolamento sociale e dipendenza da gaming. Dai dati è emerso che in questo periodo il 68% degli adolescenti ha giocato, soprattutto i ragazzi (90%) con sessioni di gioco di oltre 4 ore, più frequenti nei giorni extrascolastici (19%) rispetto ai giorni scolastici (10%).

Dal presente studio è inoltre emerso che la prevalenza generale dell'uso di videogiochi si attesta intorno all'88% nella vita e al 60% nell'anno con percentuali più elevate fra i ragazzi. In particolare, la maggior parte degli studenti ha utilizzato una console e ha giocato a casa propria. Focalizzandosi su coloro che hanno giocato nel corso degli ultimi 12 mesi, è possibile osservare che il 36% ha dichiarato di aver speso soldi per acquistare e/o aggiornare videogame su Internet o per poter continuare a giocare e il 16% ha speso somme superiori a 20 euro. Ancora una volta si è riscontrata una prevalenza maggiore fra gli studenti di genere maschile.

Infine, sulla base di alcune domande tratte dal questionario *Problematic Online Gaming Questionnaire - Short Form (POGQ-SF)* (Pápay et al., 2013), circa il 20% degli adolescenti giocatori è risultato avere un profilo di gioco a rischio di sviluppare una dipendenza. Gli adolescenti appartenenti a questa categoria hanno un peggior rendimento scolastico; una minor soddisfazione di loro stessi e del rapporto con gli amici e un minor

controllo da parte dei genitori sul loro comportamento dentro e fuori casa rispetto agli adolescenti che giocano con modalità non a rischio. Sulla base di quest'ultima osservazione risulta quindi importante continuare a monitorare il fenomeno al fine di prevenire l'eventuale sviluppo di problematiche legate a una dipendenza da giochi online o ad altre tipologie di utilizzo problematico di videogame.

### 3.2 Gaming e lockdown

La maggior parte degli studenti che ha giocato ai videogiochi negli ultimi 12 mesi, ha giocato anche durante il lockdown, soprattutto i ragazzi. In particolare, il 10% ha giocato sessioni di oltre 4 ore nei giorni in cui c'erano lezioni online mentre un quinto lo ha fatto quando non c'erano.

Quest'ultimi risultano avere un peggior rendimento scolastico e sono meno soddisfatti di sé stessi e del rapporto con i propri genitori e/o con eventuali fratelli e sorelle.

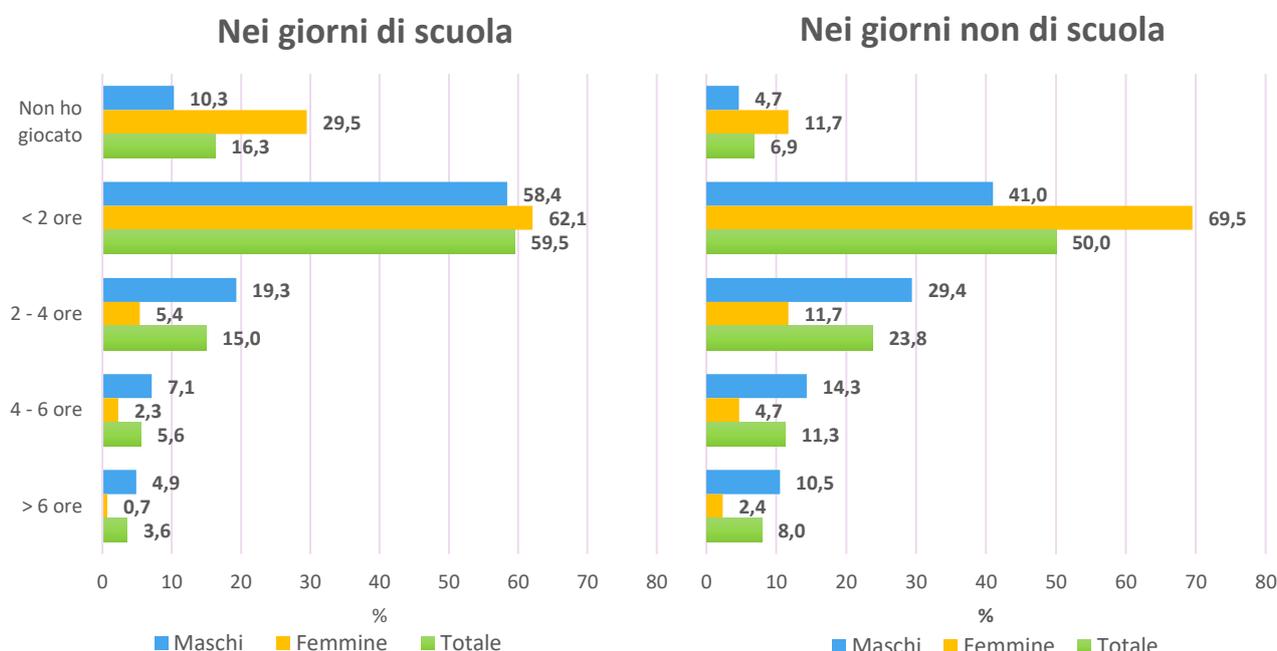
Nel periodo del lockdown, durante le giornate passate in casa, i videogiochi possono aver rappresentato una importante fonte di svago per gli adolescenti. Tra i ragazzi che hanno detto di aver giocato nel corso dell'ultimo anno, quasi il 68% afferma di averli utilizzati per almeno mezz'ora durante i giorni di scuola (in cui vi erano lezioni online); il 24% lo ha fatto per oltre due ore e quasi il 4% per oltre sei ore.

Per quanto riguarda le differenze di genere, le studentesse hanno riferito più frequentemente di aver giocato per meno di un'ora o non aver giocato affatto; al contrario, i ragazzi che hanno giocato per più di sei ore al giorno sono risultati essere sette volte di più rispetto alle ragazze.

Nei giorni in cui non erano previste lezioni, l'83% degli adolescenti che hanno giocato ai videogiochi nel corso dell'ultimo anno, dichiara di averli utilizzati per almeno mezz'ora; coloro che ci hanno giocato per oltre due ore hanno rappresentato il 43% e infine, coloro che lo hanno fatto per oltre sei sono stati l'8%. Le differenze di genere rimangono ancora una volta evidenti e ricalcano quelle registrate durante i giorni di scuola.

In generale, l'uso dei videogiochi è risultato essere più comune fra i minorenni, tuttavia percentuali più elevate di maggiorenni hanno affermato di giocare ai videogiochi per oltre sei ore al giorno.

**Figura 3.1: Tempo medio trascorso a giocare negli ultimi 30 giorni<sup>1</sup> (scolastici e non scolastici): distribuzione percentuale degli studenti giocatori ai videogame nell'anno per genere. Italia – Anno 2020.**



<sup>1</sup>Per i rispondenti gli ultimi 30 giorni coincidono con il periodo di lockdown. ESPAD #iorestoacasa 2020

Analizzando gli studenti giocatori, si può notare che coloro che hanno giocato in media per più di quattro ore al giorno riportano un peggior

rendimento scolastico, sia che lo abbiano fatto nei giorni con lezioni online che in quelli non di scuola.

Inoltre, gli adolescenti che hanno giocato meno di quattro ore riferiscono di essere maggiormente

soddisfatti di se stessi, del rapporto con i propri genitori e con eventuali fratelli e sorelle.

**Tabella 3.1: Tipologia di giocatori di videogame secondo la lunghezza della sezione di gioco nei giorni di scuola o non di scuola, contesto familiare ed altre variabili individuali: distribuzione percentuale. Italia - Anno 2020**

		Nei giorni di scuola		Nei giorni non di scuola	
		Aver giocato meno di 4 ore	Aver giocato per più di 4 ore	Aver giocato meno di 4 ore	Aver giocato più di 4 ore
Andamento scolastico	Ottimo	12,6	5,4	14,1	9,0
	Buono/medio	85,1	89,5	83,9	87,3
	Basso	2,3	5,1	2,0	3,7
Essere soddisfatti di sé stessi	Molto soddisfatto/soddisfatto	62,6	58,8	63,6	58,4
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	22,5	21,0	22,5	20,9
	Non tanto/per niente soddisfatto	14,9	20,2	13,9	20,7
Essere soddisfatti del rapporto con la madre	Molto soddisfatto/soddisfatto	82,8	83,4	82,8	82,3
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	10,5	8,5	11,0	9,4
	Non tanto/per niente soddisfatto	5,7	6,6	5,3	6,9
	Non c'è questa persona	1,0	1,5	0,9	1,4
Essere soddisfatti del rapporto con il padre	Molto soddisfatto/soddisfatto	74,5	71,6	74,4	73,3
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	12,1	13,3	12,6	12,4
	Non tanto/per niente soddisfatto	11,2	10,3	11,1	11,0
	Non c'è questa persona	2,2	4,8	1,9	3,3
Essere soddisfatti del rapporto con fratelli/sorelle	Molto soddisfatto/soddisfatto	64,4	64,2	65,4	60,4
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	11,8	14,8	11,5	13,6
	Non tanto/per niente soddisfatto	7,8	4,4	7,0	7,6
	Non c'è questa persona	16,0	16,6	16,1	18,4

ESPAD #iorestoacasa 2020

### 3.3 Diffusione e caratteristiche di gioco

L'88% degli adolescenti afferma di aver giocato ai videogiochi almeno una volta nella vita, mentre il 60% lo ha fatto nell'ultimo anno, con percentuali maggiori fra i ragazzi. La maggior parte ha utilizzato una console e ha giocato a casa propria.

Fra coloro che hanno giocato nel corso degli ultimi 12 mesi, il 36% ha speso soldi per acquistare e aggiornare videogame su Internet o per poter continuare a giocare e il 9% è arrivato a spendere somme superiori ai 50 euro.

Circa il 20% degli adolescenti giocatori è risultato avere un profilo di gioco a rischio di sviluppare una dipendenza e, ancora una volta, si ritrovano percentuali maggiori fra i ragazzi.

I videogame risultano molto diffusi fra gli adolescenti: nel 2020, l'88% degli studenti di età compresa fra i 15 e i 19 anni afferma di aver giocato ai videogiochi almeno una volta nella vita, mentre quasi il 60% lo ha fatto nell'ultimo anno. Il gioco è diffuso soprattutto fra gli studenti di genere maschile e le differenze diventano più

evidenti man mano che la frequenza aumenta. I nostri dati rivelano, per esempio, che l'84% dei ragazzi ha giocato più di 20 volte nella vita contro il 30% delle ragazze. Per quanto riguarda l'ultimo anno, le studentesse che dichiarano di aver giocato ai videogiochi sono state circa la metà rispetto ai coetanei.

**Tabella 3.2: Prevalenza dell'uso di videogame nella vita e nell'ultimo anno per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	94,8	81,6	88,4	89,3	87,4
Nell'anno	79,8	38,5	59,8	63,4	54,4

ESPAD #iorestoacasa 2020

In particolare, la maggior parte degli studenti (quasi il 70%) ha solitamente utilizzato una console per giocare ai videogiochi; il 48% ha usato lo smartphone e il 31% il computer. Il tablet e la TV vengono invece utilizzati in misura minore (rispettivamente dall'8% e dal 9% degli studenti). Anche per quanto riguarda il device utilizzato, emergono differenze di genere. Le ragazze utilizzano più spesso lo smartphone, la TV e il tablet mentre i ragazzi prediligono la console e il computer.

Rispetto ai luoghi di gioco, quasi tutti gli studenti affermano di giocare a casa (97%); inoltre, il 36% gioca a casa di amici, il 15% sui mezzi di trasporto; circa il 10% nei luoghi pubblici (chiusi o aperti) e una pari quota gioca addirittura tra i banchi di scuola. In particolare sono gli studenti di genere maschile ad approfittare delle ore scolastiche per dedicarsi anche a qualche gioco, mentre le studentesse giocano più spesso sui mezzi di trasporto.

**Tabella 3.3: Device utilizzati per giocare ai videogame e luoghi di gioco: distribuzione percentuale per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

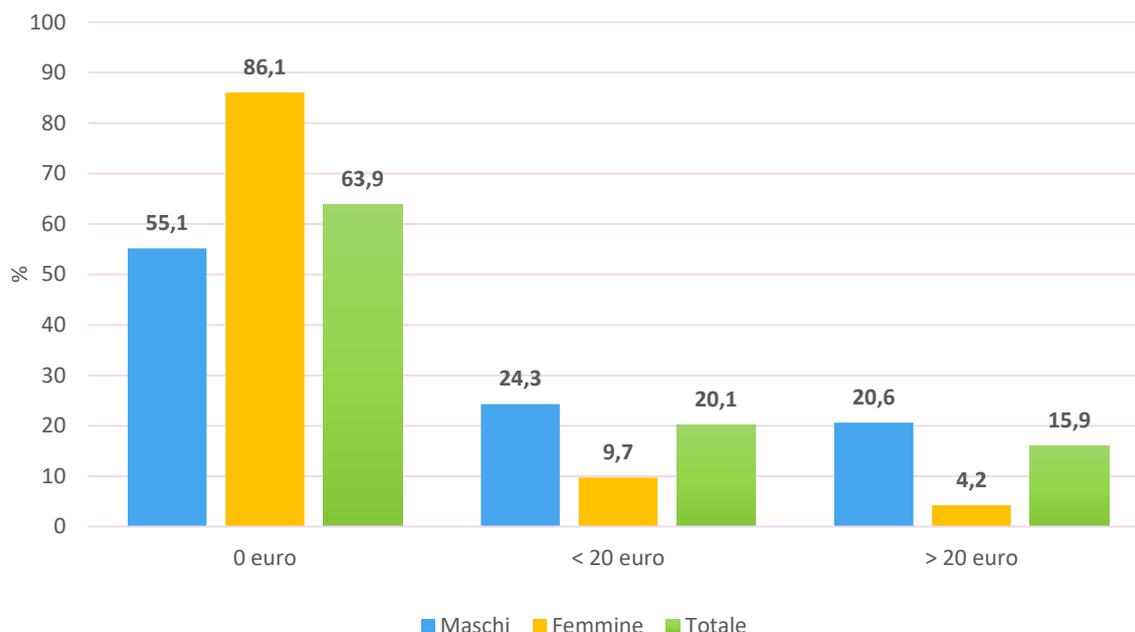
	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni	
Device	Smartphone	43,6	59,2	48,4	48,1	48,9
	Tablet	5,5	14,1	8,2	8,9	6,7
	Computer	34,1	24,7	31,1	30,6	32,6
	TV	6,2	15,3	9,1	9,5	8,3
	Console	76,3	55,6	69,8	70,3	68,6
Luoghi di gioco	A scuola	11,0	9,2	10,4	8,4	14,4
	A casa propria	97,9	94,8	96,9	97,1	96,6
	A casa di amici	38,8	30,7	36,2	35,3	38,0
	In luoghi pubblici chiusi	4,1	4,5	4,2	3,8	5,1
	In luoghi pubblici aperti	5,4	5,4	5,4	5,2	5,7
	Sui mezzi di trasporto	13,2	18,2	14,8	14,7	15,1

ESPAD #iorestoacasa 2020

Nel corso dell'ultimo anno, fra gli studenti giocatori di videogame, il 36% ha speso soldi per acquistare e/o aggiornare videogame su Internet o per poter continuare a giocare. Il 20% ha speso mediamente meno di 20 euro al mese, il 7% ha speso fra i 21 e i 50 euro e quasi il 9% ha speso oltre

50 euro al mese. Sono soprattutto gli studenti di genere maschile a spendere soldi per i videogiochi: i ragazzi che hanno speso in media più di 10 euro al mese sono quasi 5 volte le ragazze.

**Figura 3.2: Spesa mensile media sostenuta dagli studenti giocatori di videogame nell'anno per acquistare e/o aggiornare videogame su Internet o per poter continuare a giocare: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**

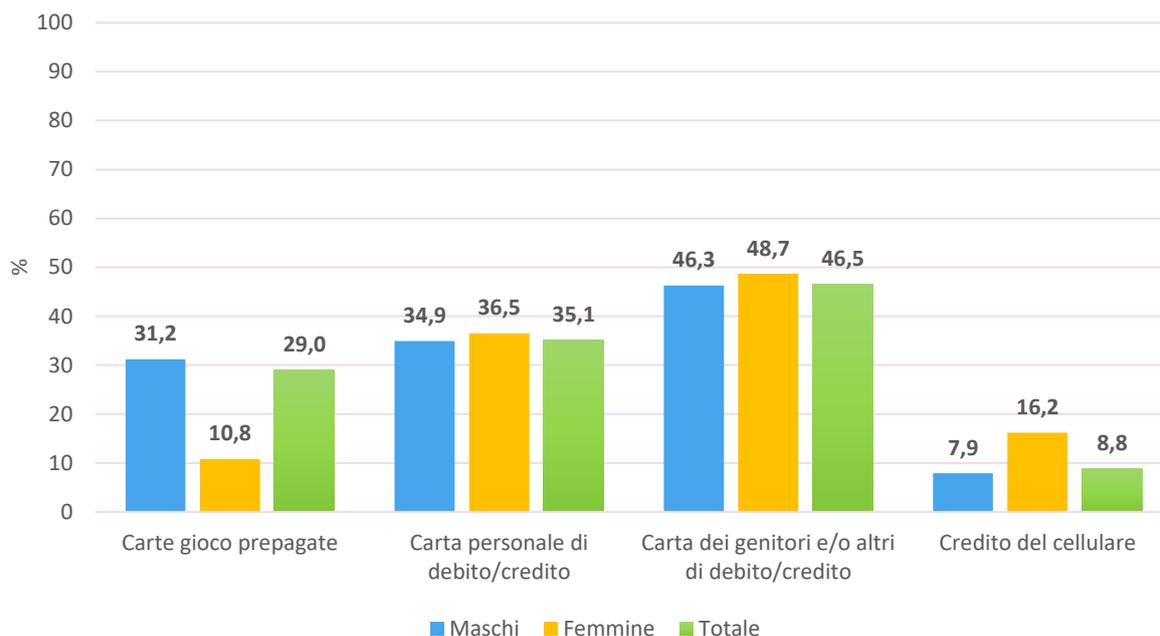


ESPAD #iorestoacasa 2020

Quasi la metà degli adolescenti afferma di aver pagato i propri acquisti collegati ai videogiochi online tramite la carta di debito/credito dei genitori e/o di altri; il 35% ha utilizzato la propria; il 29% ha usato carte gioco prepagate e, infine, il 9% ha utilizzato il credito del cellulare.

Mentre le carte da gioco prepagate sembrano essere molto più comuni fra gli studenti di genere maschile, le studentesse prediligono in quota superiore ai coetanei l'utilizzo del credito del cellulare come metodo di pagamento.

**Figura 3.3: Metodo di pagamento utilizzato per i giochi online: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

Tra coloro che riferiscono di aver giocato ai videogiochi durante l'ultimo anno, circa il 28% è totalmente o parzialmente d'accordo con l'affermazione "credo di passare troppo tempo a giocare"; il 9% riferisce di diventare di "cattivo umore" quando non può giocare e il 27% degli

studenti afferma che i propri genitori ritengono che passi troppo tempo a giocare ai videogiochi. In generale, le percentuali risultano più elevate fra i ragazzi e fra gli studenti minorenni.

**Tabella 3.4: Quanto sei d'accordo o in disaccordo con le seguenti affermazioni? distribuzione percentuale per genere e fasce di età degli studenti che hanno giocato a videogame nell'ultimo anno. Italia - Anno 2020**

		Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Credo di passare troppo tempo a giocare	Totalmente/parzialmente d'accordo	31,7	18,4	27,6	29,2	24,8
	Né in accordo, né disaccordo	29,8	19,5	26,5	27,5	24,7
	Parzialmente/totalmente in disaccordo	38,5	62,1	45,9	43,3	50,5
Divento di cattivo umore quando non posso giocare	Totalmente/parzialmente d'accordo	11,0	4,8	9,1	10,5	6,6
	Né in accordo, né disaccordo	11,4	5,4	9,5	10,5	7,7
	Parzialmente/totalmente in disaccordo	77,6	89,8	81,4	79,0	85,7
I miei genitori dicono che passo troppo tempo a giocare	Totalmente/parzialmente d'accordo	32,6	14,1	26,8	30,0	21,5
	Né in accordo, né disaccordo	20,7	11,5	17,8	19,2	15,0
	Parzialmente/totalmente in disaccordo	46,7	74,4	55,4	50,8	63,5

ESPAD #iorestoacasa 2020

Queste informazioni risultano di grande interesse. Esse fanno riferimento ad un test di screening, validato nel 2014, per individuare i ragazzi che sono considerati a rischio di sviluppare una dipendenza da videogame online, all'interno di una popolazione non clinica (Holstein et al., 2014). Dai dati è emerso che un quinto degli studenti presi in esame rientra nella suddetta categoria. In

particolare, l'uso problematico di videogame risulta essere più diffuso fra i ragazzi (24%) che fra le ragazze (10%).

Gli adolescenti giocatori a rischio hanno inoltre un peggior rendimento scolastico, sono meno soddisfatti di se stessi e del rapporto con gli amici e hanno genitori che fissano maggiormente regole sul proprio comportamento dentro e fuori casa.

Infine, un profilo di utilizzo di videogame a rischio si associa a un utilizzo di Internet anch'esso a rischio, in percentuali quasi tre volte superiori

rispetto a un utilizzo di videogame non problematico.

**Tabella 3.5: Tipologia di giocatore secondo le caratteristiche familiari e individuali: distribuzione percentuale. Italia - Anno 2020**

		Giocatori non a rischio	Giocatori a rischio
Andamento scolastico	Ottimo	14,4	8,6
	Buono/medio	83,5	88,4
	Basso	2,1	3,0
Avere genitori che fissano regole sul comportamento dentro/fuori casa	Quasi sempre/spesso	49,1	56,1
	Qualche volta	26,7	26,5
	Di rado/quasi mai	24,2	17,4
Essere soddisfatti di sé stessi	Molto soddisfatto/soddisfatto	62,9	60,0
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	22,4	22,2
	Non tanto/per niente soddisfatto	14,7	17,8
Essere soddisfatti del rapporto con gli amici	Molto soddisfatto/soddisfatto	88,4	85,0
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	8,3	8,9
	Non tanto/per niente soddisfatto	2,8	5,2
	Non c'è questa persona	0,5	0,9
Sentirsi sostenuti affettivamente dai genitori	Quasi sempre/spesso	82,3	78,6
	Qualche volta	12,4	14,0
	Di rado/quasi mai	5,3	7,4
Utilizzo di Internet	Problematico	7,1	20,9
	Non problematico	92,9	79,1

ESPAD #iorestoacasa 2020

I dati sopra illustrati sottolineano l'importanza di un continuo monitoraggio sugli adolescenti al fine di evitare lo sviluppo di patologie legate all'uso di

videogiochi e di individuare precocemente eventuali soggetti a rischio.

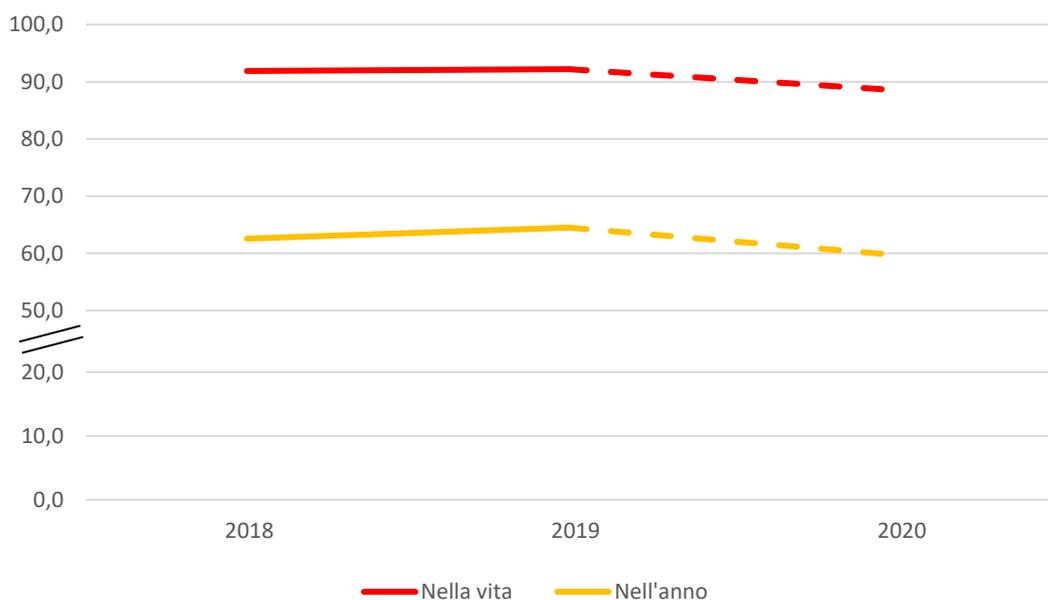
### 3.4 L'andamento negli anni

In relazione alla prevalenza di utilizzo di videogame fra gli studenti di età compresa fra i 15 e i 19 anni, il trend evidenzia un andamento costante per quanto riguarda coloro che hanno giocato almeno una volta nella vita con un calo nel corso del 2020 (dal 92% al 89%). La prevalenza del gioco negli ultimi 12 mesi risulta invece in aumento fra il 2018

e il 2019 (dal 63% al 65%) per poi calare al 60% nel 2020.

I videogame risultano maggiormente diffusi fra i ragazzi rispetto che fra le ragazze, con percentuali all'incirca doppie per quanto riguarda la prevalenza negli ultimi dodici mesi che riguardano tutti gli anni in cui il fenomeno è stato analizzato.

**Figura 3.4: Trend di prevalenza dell'uso di videogame nel corso degli ultimi 12 mesi in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2018 al 2020<sup>1</sup>**



<sup>1</sup> I dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.  
ESPAD #iorestoacasa 2020

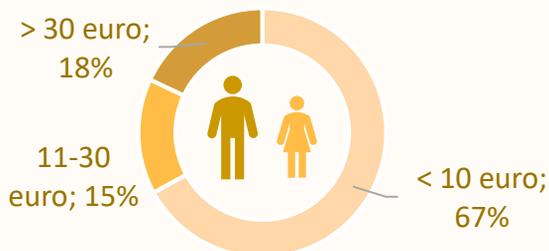
### 3.5 Bibliografia

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Bavelier, D., Green, C. S., Han, D. H., Renshaw, P. F., Merzenich, M. M., & Gentile, D. A. (2011). Brains on video games. *Nature reviews neuroscience*, *12*(12), 763-768.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, *20*(5), 594-602.
- Mardian, Y., & Hastono, S. P. (2019). Risk Factors of Internet Gaming Addiction in Adolescent: A Literature Review.
- Holstein, B. E., Pedersen, T. P., Bendtsen, P., Madsen, K. R., Meilstrup, C. R., Nielsen, L., & Rasmussen, M. (2014). Perceived problems with computer gaming and internet use among adolescents: measurement tool for non-clinical survey studies. *BMC Public Health*, *14*(1), 361.
- Pujol, J., Fenoll, R., Forn, J., Harrison, B. J., Martínez-Vilavella, G., Macià, D., ... & Sunyer, J. (2016). Video gaming in school children: How much is enough?. *Annals of neurology*, *80*(3), 424-433.
- Simachyova, V. (2020). Video-Gaming and Adolescent Academic Performance.
- Turel, O., & Bechara, A. (2019). Little video-gaming in adolescents can be protective, but too much is associated with increased substance use. *Substance use & misuse*, *54*(3), 384-395.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, *106*(1), 205-212.

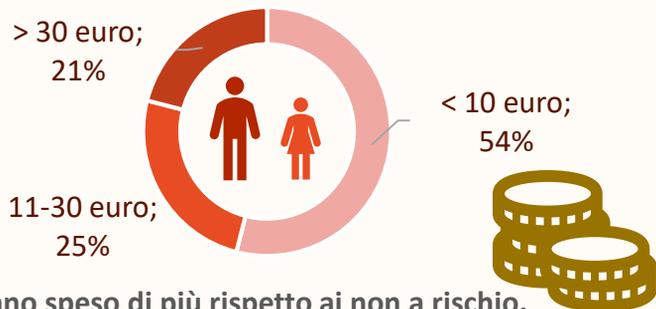
# Gioco d'azzardo

## Durante il lockdown

### Spesa in luoghi fisici



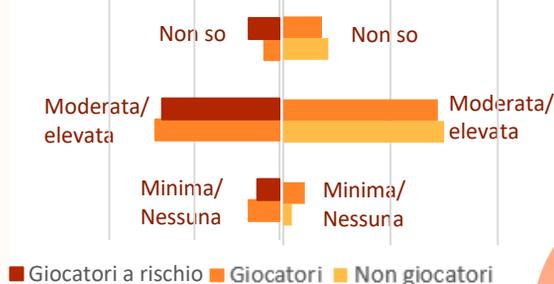
### Spesa online



I giocatori con un profilo di gioco a rischio hanno speso di più rispetto ai non a rischio.

### Percezione del rischio

Giocare più di una volta a settimana

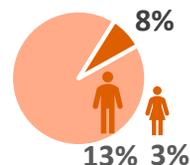


### Gioco online

Il device più usato è lo **smartphone (74%)**;

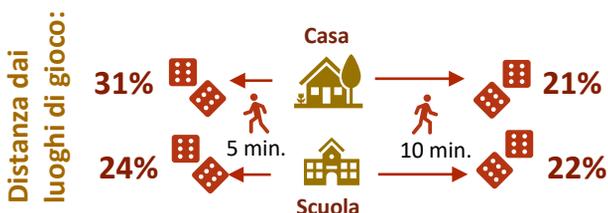
La maggior parte dei ragazzi gioca da **casa propria (66%)**.

Anche il **6%** dei minorenni gioca d'azzardo online.



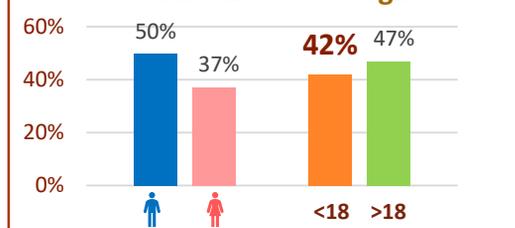
### Per quanto tempo, quanto lontano:

Il **75%** degli studenti giocatori ha giocato per **meno di mezz'ora**, il **6%** per **oltre due ore**.



**44%**  
Giocatori

### Prevalenze nel dettaglio



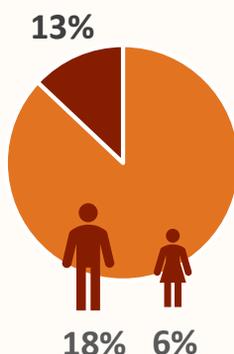
Il gioco più usato sono i **Gratta&Vinci (71%)**.

Giocano soprattutto **a casa propria (50%)** e nei **Bar o Tabacchi (43%)**.

## Giocatori d'azzardo problematici

### False credenze:

Credono sia possibile arricchirsi attraverso il gioco;  
Ritengono che l'abilità del giocatore abbia un peso nel determinare l'andamento del gioco;  
Hanno una minore percezione del rischio.



### Comportamenti a rischio



Hanno più amici o familiari che giocano;  
Percepiscono minor sostegno affettivo dai genitori;



# Gioco d'azzardo

## 4.1 Introduzione

Negli ultimi 20 anni il gioco d'azzardo ha visto un rapido aumento fra gli adolescenti (Frisone et al., 2020). Questo trend è particolarmente importante, specie se consideriamo il fatto che il gioco d'azzardo è vietato ai minori di 18 anni. I giovani, però, spesso invogliati dalla massiccia offerta e dalle numerose pubblicità in cui è facile imbattersi, riescono a eludere questo divieto e a entrare in contatto con il mondo del gioco attraverso diversi canali, prime fra tutti quello delle piattaforme online.

Quando parliamo di gioco d'azzardo intendiamo qualsiasi scommessa di denaro su di un evento il cui esito dipende completamente dal caso. In questa definizione sono dunque compresi i giochi di carte (poker, black jack ecc.), i giochi da casinò, le slot machine, il bingo, le lotterie (lotto, superenalotto, gratta e vinci), le scommesse sportive e i giochi online.

Se spesso giocare d'azzardo rimane un evento episodico e controllato, in alcuni casi può diventare un problema, arrivando a rappresentare una vera e propria dipendenza comportamentale. A partire dal 2013, con la pubblicazione del Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5), l'American Psychiatric Association (APA) ha infatti inserito il "Disturbo da gioco d'azzardo" nella sezione "Disturbo non correlato all'uso di sostanze", all'interno del capitolo "Disturbi correlati a sostanze e disturbi da addiction". Tale modifica è basata sull'evidenza che i comportamenti legati al gioco d'azzardo sono in grado di attivare meccanismi cerebrali simili a quelli implicati nella dipendenza da sostanze psicoattive e, allo stesso modo, i sintomi comportamentali legati al gioco d'azzardo patologico ricalcano quelli delle altre dipendenze (APA, 2013). Coerentemente con questo, alcuni studi hanno evidenziato un'associazione fra il gioco d'azzardo e il consumo di sostanze psicoattive (Molinari et al., 2018; Carbonneau et al., 2015). Da altri studi è inoltre emerso che alcuni fattori di rischio o di protezione sono analoghi per entrambi i fenomeni, sottolineando la loro affinità sul piano clinico (Dickson et al., 2002).

In generale, sono diverse le variabili che influenzano i comportamenti legati al gioco d'azzardo dei ragazzi; alcuni di questi fattori sono predisponenti, e quindi spingono i singoli a scommettere sempre di più e sempre più frequentemente, mentre altri sono protettivi, cioè dissuadono dal giocare in modo incontrollato. Fra queste variabili troviamo numerosi fattori ambientali come la prossimità e la facilità di accesso ai luoghi di gioco (Tong & Chimi, 2013) e le politiche nazionali in merito all'azzardo (Molinari et al., 2014); vi sono poi fattori relazionali legati al rapporto con i genitori e al controllo parentale (Molinari et al., 2014; Canale et al., 2016) e infine fattori individuali come le credenze riguardanti il gioco d'azzardo stesso (Canale et al., 2016).

Ciò considerato, questa ricerca ha analizzato la prevalenza del gioco d'azzardo fra gli studenti italiani di età compresa fra i 15 e i 19 anni, evidenziando come circa il 47% ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita mentre il 44% lo ha fatto nell'anno, soprattutto ragazzi. In particolare, il 17% ha giocato dalle 2 alle 4 volte al mese e il 2% più di 6 volte alla settimana. I Gratta&Vinci sono i giochi più praticati, seguiti dalle scommesse calcistiche e i luoghi più frequentati per giocare sono i bar e i tabacchi.

Si può inoltre osservare che il 9% degli studenti gioca d'azzardo online, una tipologia di gioco emergente e ancora relativamente inesplorata. In questo contesto risultano particolarmente diffuse le scommesse sportive e i giochi con le carte.

Più nel dettaglio, il questionario ESPAD #iorestoacasa 2020 indaga le opinioni, le conoscenze e la percezione del rischio riguardo il gioco d'azzardo e la contiguità dei luoghi dove poterlo praticare. In particolare, il 52% dei rispondenti afferma di poter raggiungere un luogo di gioco in meno di 10 minuti a piedi partendo dalla propria abitazione e il 34% può farlo dalla scuola che frequenta. La maggior parte degli studenti è a conoscenza delle normative sul gioco d'azzardo, tuttavia rimane una percentuale che non conosce i giochi vietati ai minori di 18 anni. Infine, per quanto riguarda la percezione del rischio associato

al giocare meno o più di una volta a settimana, il 48% e il 78% ritiene che sia moderatamente o molto rischioso con percentuali più elevate fra i non giocatori rispetto ai giocatori. Concentrandosi sugli adolescenti che hanno giocato d'azzardo nel corso dell'ultimo anno, emergono alcune differenze rispetto agli studenti non giocatori. I primi riferiscono in misura maggiore che sia possibile diventare ricchi grazie al gioco se si è bravi o se si è bravi e fortunati contemporaneamente; hanno più spesso amici o familiari che giocano a loro volta d'azzardo; hanno un peggior rendimento scolastico e sono maggiormente coinvolti in comportamenti a rischio o antisociali.

Basandosi sul questionario South Oaks Gambling Screen, Revised for Adolescents – SOGS – RA (Winters et al., 1993; Poulin, 2002; validazione italiana: Colasante et al., 2014), è stato possibile stabilire che il 9% degli studenti giocatori ha un profilo a rischio mentre il 4% un profilo problematico; con percentuali più elevate fra i ragazzi. Coloro che rientrano in queste categorie giocano a una quantità maggiore di giochi e con una frequenza nettamente maggiore rispetto ai non problematici. Riferiscono una presenza più elevata di luoghi dove poter giocare nei dintorni delle loro abitazioni e della scuola che frequentano e affermano di avere un maggior numero di amici

e familiari che gioca d'azzardo. Inoltre, ritengono sia meno rischioso giocare una o più volte alla settimana, affermano in percentuali maggiori che sia possibile arricchirsi attraverso di esso e che l'abilità del giocatore abbia un peso nel determinare l'andamento del gioco.

I profili di gioco sono stati analizzati anche rispetto ad altri comportamenti a rischio, evidenziando come essi risultino in generale più comuni fra i giocatori problematici e sottolineando l'importanza di un monitoraggio continuo del fenomeno.

Più nello specifico, il 2020 è stato caratterizzato dall'emergenza sanitaria legata al COVID-19 che ha portato alla chiusura di tutti i luoghi pubblici e al divieto di uscire di casa senza un'adeguata giustificazione. Questo ha indubbiamente creato un contesto particolare in cui alcune modalità di gioco sono risultate quasi inaccessibili mentre altre, come il gioco online, possono aver rappresentato una forte tentazione durante le giornate di isolamento. Ciò nonostante solo il 3% degli studenti ha dichiarato di aver speso soldi giocando online e circa il 6% ha affermato di aver giocato onsite, approfittando dei tabaccai rimasti aperti anche durante il periodo con maggiori restrizioni.

## 4.2 Gioco d'azzardo e lockdown

*Durante il lockdown non sono stati molti i ragazzi che hanno speso soldi per giocare d'azzardo online (3%) e/o in luoghi fisici (6%). Tra quelli che lo hanno fatto, il 33% ha speso più di 10 euro giocando onsite e il 46% giocando online.*

*I giocatori con un profilo a rischio o problematico hanno speso somme generalmente maggiori.*

*Gli adolescenti che hanno speso oltre 10 euro (sia online che onsite) riferiscono inoltre un peggior rendimento scolastico e una minore soddisfazione per quanto riguarda il rapporto con i familiari.*

Osservando gli studenti di età compresa fra i 15 e i 19 anni che hanno giocato d'azzardo negli ultimi mesi, emerge che in pochi hanno speso soldi per giocare nel periodo del lockdown. In particolare, il 6% lo ha fatto giocando onsite, approfittando dei bar e delle tabaccherie rimaste aperte ed il 3% online. Fra questi il 67% e il 54% hanno speso meno di 10 euro per giocare rispettivamente onsite ed online mentre un quarto ha speso oltre 30 euro

giocando su Internet e circa il 18% li ha spesi giocando in luoghi fisici.

Per entrambe le tipologie di gioco sono stati soprattutto i ragazzi e i maggiorenni a spendere le somme maggiori. Tuttavia, parlando del gioco online, le differenze di spesa fra minorenni e maggiorenni risultano meno ampie rispetto al gioco onsite.

**Tabella 4.1: Spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni<sup>1</sup> per giocare d'azzardo presso luoghi fisici e online: distribuzione percentuale. Italia - Anno 2020**

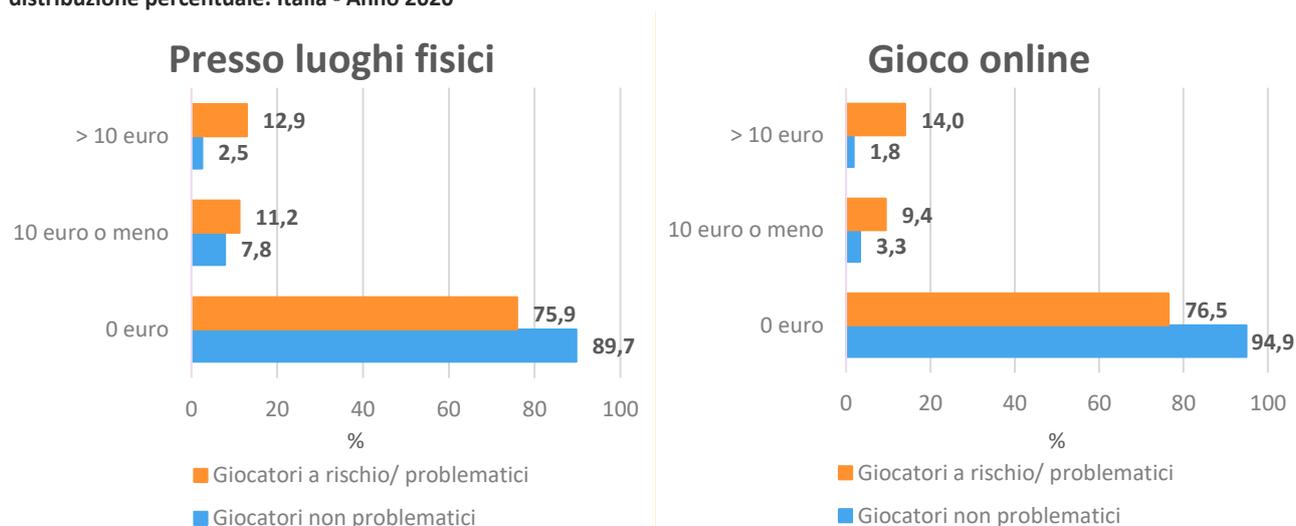
Spesa sostenuta		Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Presso luoghi fisici di gioco	10 euro o meno	60,8	85,7	67,4	69,7	64,0
	11-30 euro	17,6	5,7	14,4	13,4	16,0
	> 30 euro	21,6	8,6	18,2	16,9	20,0
Gioco online	10 euro o meno	51,0	76,5	53,8	55,7	51,6
	11-30 euro	21,7	11,7	20,6	18,6	22,0
	> 30 euro	27,3	11,8	25,6	25,7	26,4

<sup>1</sup>Per i rispondenti gli ultimi 30 giorni coincidono con il periodo di lockdown  
ESPAD #iorestoacasa 2020

Andando ad analizzare i profili di gioco distinti sulla base del questionario SOGS – RA si possono osservare importanti differenze: la quasi totalità dei giocatori non problematici non ha speso soldi per giocare presso luoghi fisici (90%) né per giocare online (93%) contro, rispettivamente, il 76% e il

77% dei giocatori a rischio o problematici. Tra di essi, infatti, il 11% ha speso non più di 10 euro per giocare presso luoghi fisici mentre il 10% oltre 30 euro. Infine sono stati il 14% coloro che hanno speso più di 10 euro per giocare online.

Figura 4.1: Profilo di giocatore e spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni<sup>1</sup> per giocare d'azzardo presso luoghi fisici e online: distribuzione percentuale. Italia - Anno 2020



<sup>1</sup>Per i rispondenti gli ultimi 30 giorni coincidono con il periodo di lockdown  
 ESPAD #iorestoacasa 2020

In generale, gli studenti che durante il lockdown hanno speso più di 10 euro giocando onsite o online risultano avere un peggior rendimento scolastico e riferiscono più spesso di non essere soddisfatti del proprio rapporto con la madre, il

padre ed eventuali fratelli o sorelle rispetto a coloro che hanno speso somme inferiori. Chi ha speso più di 10 euro giocando su Internet risulta inoltre meno soddisfatto di sé stesso.

Tabella 4.2: Profili di spesa sostenuta giocando d'azzardo onsite o online, contesto familiare e variabili individuali: distribuzione percentuale. Italia - Anno 2020

		Gioco onsite		Gioco online	
		Aver speso meno di 10 euro	Aver speso più di 10 euro	Aver speso meno di 10 euro	Aver speso più di 10 euro
Andamento scolastico	Ottimo	11,4	9,3	13,9	5,4
	Buono/medio	86,9	86,0	82,6	90,5
	Basso	1,7	4,7	3,5	4,1
Essere soddisfatti di sé stessi	Molto soddisfatto/soddisfatto	57,5	67,8	63,5	60,0
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	22,4	15,5	22,4	17,1
	Non tanto/per niente soddisfatto	20,1	16,7	14,1	22,9
Essere soddisfatti del rapporto con la madre	Molto soddisfatto/soddisfatto	79,7	70,6	79,5	65,3
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	11,6	12,9	15,7	15,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	8,7	10,6	3,6	11,1
	Non c'è questa persona	0,0	5,9	1,2	8,3
Essere soddisfatti del rapporto con il	Molto soddisfatto/soddisfatto	71,1	65,9	74,7	61,1
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	11,6	17,6	13,3	13,9
	Non tanto/per niente soddisfatto	15,6	10,6	6,0	16,7
	Non c'è questa persona	1,7	5,9	6,0	8,3
Essere soddisfatti del rapporto con fratelli/sorelle	Molto soddisfatto/soddisfatto	57,2	51,8	68,7	47,2
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	19,1	15,3	10,8	9,7
	Non tanto/per niente soddisfatto	6,9	17,6	3,6	19,5
	Non c'è questa persona	16,8	15,3	16,9	23,6

ESPAD #iorestoacasa 2020

### 4.3 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

Circa la metà degli studenti ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, soprattutto ragazzi. Il 17% gioca dalle 2 alle 4 volte al mese e il 2% più di 6 volte alla settimana. In particolare gli studenti prediligono i Gratta&vinci seguiti dalle scommesse calcistiche mentre il luogo più frequentato per giocare sono i bar e i tabacchi.

L'8% degli studenti gioca d'azzardo online, un fenomeno emergente che si sta sviluppando in virtù della facilità di accesso alla rete. Le attività comuni risultano essere le scommesse sportive e giochi con le carte fatti soprattutto tramite lo smartphone.

Il gioco d'azzardo, benché vietato ai minori di 18 anni, risulta piuttosto comune fra gli adolescenti. Quasi metà degli studenti di età compresa fra i 15 e i 19 anni ha giocato almeno una volta nella vita e il 44% lo ha fatto nell'ultimo anno. In generale il

comportamento risulta più comune fra i ragazzi e i maggiorenni ma le percentuali rimangono elevate anche fra i minorenni: il 44% degli adolescenti fra 15 e 17 anni ha infatti giocato almeno una volta nella vita mentre il 43% lo ha fatto nell'anno.

**Tabella 4.3: Prevalenza di gioco d'azzardo nella vita e nell'ultimo anno per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	53,3	40,8	47,2	44,3	51,6
Nell'anno	49,7	37,3	43,7	41,5	46,9

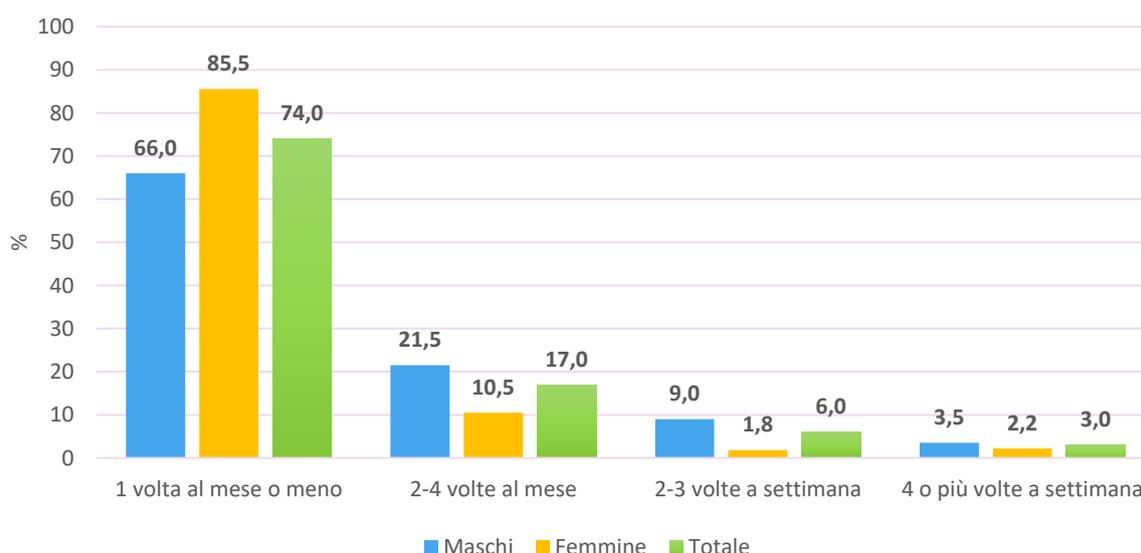
ESPAD #iorestocasa 2020

Il 74% degli studenti giocatori ha giocato d'azzardo in modo occasionale (meno di una volta il mese) durante l'anno, in particolare le studentesse e i minorenni. Osservando il gioco frequente, salgono le percentuali maschili: i ragazzi che hanno giocato

per più di 2 o 3 volte alla settimana sono infatti risultati essere il triplo rispetto alle ragazze (M=12,4%; F=4,1%).

Infine, circa il 2% degli adolescenti ha giocato sei o più volte alla settimana.

**Figura 4.2: Le frequenze di gioco tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestocasa 2020

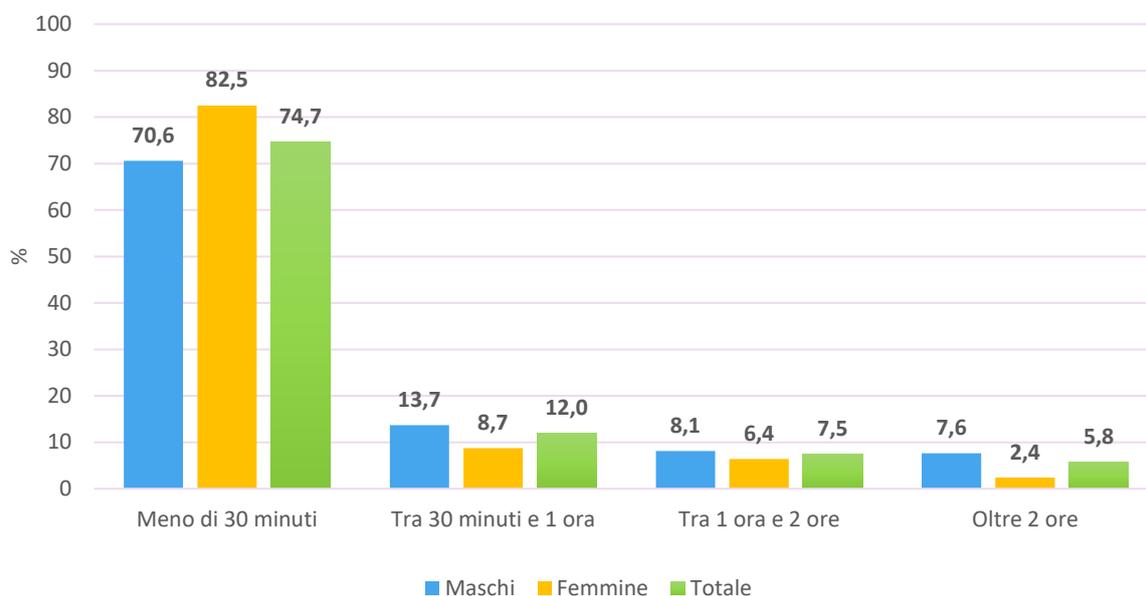
La maggior parte degli studenti che ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno (74%), lo ha fatto per tempi brevi (meno di mezz'ora). Tuttavia, circa il

13% ha giocato per più di un'ora e quasi il 6% per più di due ore.

Anche per quanto riguarda il tempo trascorso a giocare, le percentuali risultano più alte fra gli studenti di genere maschile e, in particolare, i

ragazzi che hanno giocato per oltre 2 ore sono risultati essere più del triplo rispetto alle ragazze.

**Figura 4.3: Il tempo di gioco in una giornata tipo tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoaacasa 2020

I giochi più diffusi fra gli studenti di età compresa fra i 15 e i 19 anni sono i Gratta&Vinci, utilizzati da oltre il 71% degli adolescenti e in particolare dalle ragazze e dai minorenni. Seguono, con percentuali più basse, le scommesse calcistiche (39%), diffuse

in modo più massiccio fra gli studenti di genere maschile (M=59%; F=9%) e i giochi di carte (28%) come poker e bridge, preferiti dalle studentesse e dai minorenni.

**Tabella 4.4: Le tipologie di giochi giocati dagli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno: percentuale per genere e per fasce di età. Italia - Anno 2020**

Tipologie di gioco	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Gratta&Vinci	63,5	82,5	71,4	72,4	70,1
Lotto	12,6	13,7	13,1	13,0	13,4
Superenalotto	12,1	17,5	14,4	14,7	14,0
10 e Lotto/Win for Life	5,9	5,3	5,8	5,0	6,8
Bingo	12,0	12,8	12,4	10,5	15,0
New slot machines/Videolottery	14,0	6,7	11,0	6,9	16,6
Scommesse calcistiche (Totocalcio/Totogol/ecc.)	58,8	9,0	38,2	32,9	45,5
Scommesse su altri sport (ippica, tennis, big race, ecc.)	14,9	2,7	9,8	7,5	12,9
Scommesse su altri eventi	9,7	3,7	7,2	6,3	8,5
Poker texano (Texas hold'em)	16,6	4,0	11,4	9,1	14,7
Altri giochi con le carte (poker, bridge, ecc)	27,8	29,4	28,4	28,8	27,9
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	11,1	6,3	9,2	7,7	11,1

ESPAD #iorestoaacasa 2020

Il luogo preferito dai ragazzi per giocare d'azzardo risulta essere la propria abitazione oppure casa di amici (50%) e i bar/tabacchi (43%), in particolare per i minorenni (per i quali i giochi d'azzardo sono vietati per legge). Seguono le sale scommesse

(25%), predilette soprattutto dai maggiorenni che frequentano in misura maggiore anche tutti gli altri luoghi presi in esame (sale Bingo, casinò, circoli ricreativi e sale giochi).

Per quanto riguarda le differenze di genere, le ragazze preferiscono giocare a casa (propria o di amici), nei bar e/o nei tabacchi e nelle sale bingo. I ragazzi prediligono in particolar modo le sale

scommesse (M=37%; F=5%) e riportano percentuali più elevate rispetto alle ragazze per i casinò, i circoli ricreativi e le sale giochi.

**Tabella 4.5: I luoghi frequentati per giocare onsite dagli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno: percentuali per genere e fasce d'età. Italia - Anno 2020**

Luoghi di gioco	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Sale scommesse	37,3	4,8	25,4	17,1	35,4
Sale Bingo	5,1	7,2	5,8	2,3	10,1
Casinò (no online)	4,5	2,9	3,9	2,1	6,0
Circoli ricreativi	4,1	1,8	3,2	2,9	3,7
Bar/tabacchi	38,7	51,2	43,3	41,3	45,8
Sale giochi	9,5	5,9	8,2	7,3	9,4
A casa propria e/o di amici	48,0	53,9	50,2	56,1	43,1

ESPAD #iorestoacasa 2020

Il 8% degli studenti rispondenti al nostro questionario ha affermato di aver giocato d'azzardo online nell'ultimo anno, soprattutto gli studenti di genere maschile (M=13%; F=3%) e i maggiorenni. Percentuale che raggiunge il 19% fra coloro che hanno giocato d'azzardo in generale nel corso dell'anno precedente allo svolgimento dell'indagine

Fra i device maggiormente utilizzati da coloro che hanno giocato nel corso dell'ultimo anno, troviamo lo smartphone (74%), seguito dal computer fisso o portatile (32%).

Per quanto riguarda i luoghi preferiti per giocare d'azzardo online, troviamo che il 66% afferma di giocare da casa propria mentre il 29% da casa di amici. Vi è anche una quota (15%) che riferisce di giocare mentre si trova a scuola.

Infine, per giocare, il 62% utilizza l'account personale (soprattutto fra i maggiorenni) mentre il 22% quello di un altro maggiorenne, per esempio parenti o amici.

Gli adolescenti giocatori di azzardo online si dedicano soprattutto alle scommesse sportive, il Totocalcio e/o il Totogol (60%), seguito dal Poker Texano e/o altri giochi di carte (24%) e dai Gratta&Vinci, 10 e lotto e/o Win fo Life (23%). Analizzando le differenze di genere, emerge che i ragazzi, rispetto alle ragazze, preferiscono di gran lunga le scommesse sportive, Totocalcio e/o Totogol (M=68%; F=25%) e le scommesse su altri eventi (M=11%; F=9%); seguite dal Poker Texano e/o altri giochi di carte e da altri giochi di casinò virtuali. Le ragazze invece, si concentrano maggiormente su Gratta&Vinci, 10 e lotto e/o Win fo Life (M=14%; F=54%); seguiti da Lotto e/o Superenalotto e dal Bingo.

**Tabella 4.6: Le tipologie di giochi giocati online dagli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno: percentuale per genere e per fasce di età. Italia - Anno 2020**

Giochi d'azzardo online	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	14,8	53,8	22,5	28,3	17,9
Lotto/ Superenalotto	6,9	17,2	8,9	11,7	6,9
Totocalcio/Totogol/scommesse sportive	68,3	24,7	59,7	56,1	62,6
Scommesse su altri eventi	11,3	8,6	10,8	13,0	8,9
Bingo	6,9	12,9	8,1	8,7	7,3
New slot machine/Videolottery	11,1	11,8	11,2	11,3	11,4
Poker texano/altri giochi con le carte	24,8	22,6	24,4	25,7	23,2
Altri giochi di casinò virtuali	18,5	11,8	17,2	18,3	15,9

ESPAD #iorestoacasa 2020

## 4.4 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze

La maggior parte dei rispondenti può raggiungere un luogo di gioco in meno di 10 minuti a piedi dalla propria abitazione e il 34% può farlo dalla scuola che frequenta.

Benché quasi l'84% degli studenti sia a conoscenza delle normative sul gioco d'azzardo, rimane una percentuale consistente di adolescenti che non sanno quali siano i giochi vietati ai minori di 18 anni.

Il 48% degli studenti ritiene che sia moderatamente rischioso o molto rischioso giocare d'azzardo meno di una volta a settimana mentre il 78% ritiene che lo sia giocare più di una volta alla settimana.

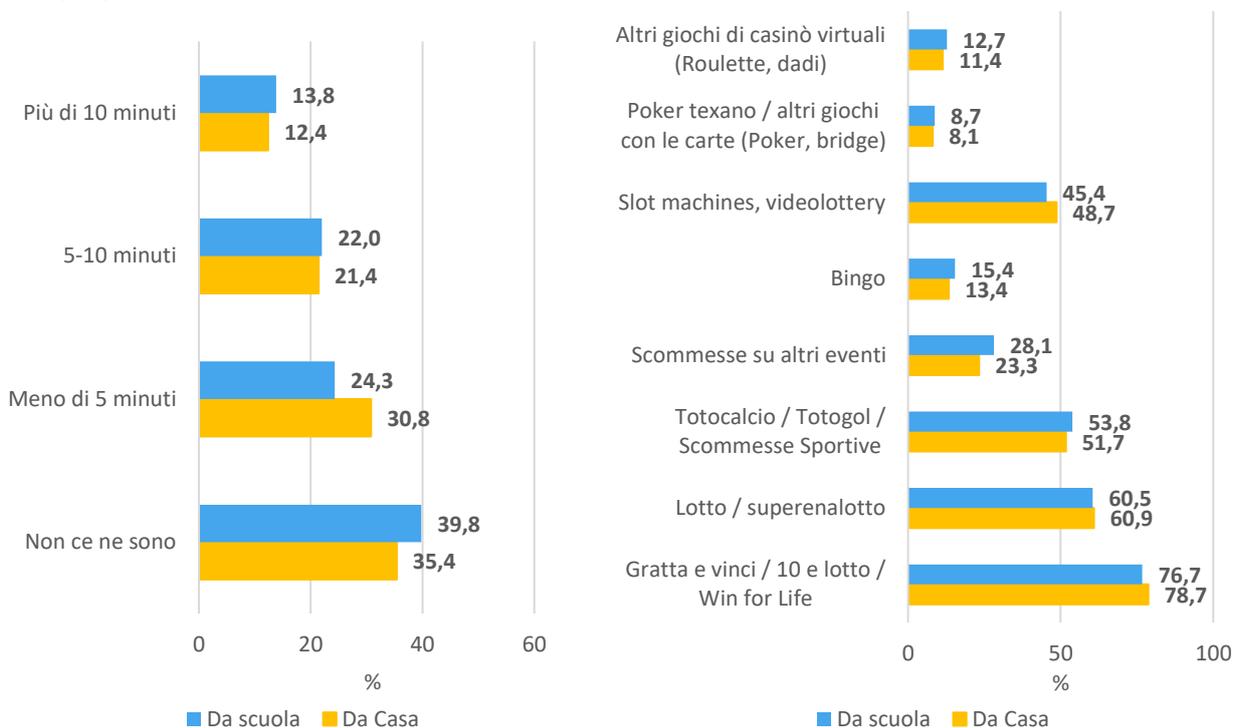
Per quanto riguarda la disponibilità di luoghi di gioco nei pressi della propria abitazione, oltre la metà degli studenti (52%) afferma che il luogo più vicino dove poter giocare d'azzardo si trova a meno di 10 minuti a piedi da casa; il 12% riferisce di dover camminare per più di 10 minuti mentre il 35% afferma che non ci sono luoghi in cui poter giocare d'azzardo nella zona.

Per quanto riguarda, invece, la distanza dalla scuola frequentata, quasi il 34% può recarsi in un luogo di gioco in meno di 10 minuti; il 14%

dovrebbe camminare per oltre 10 minuti mentre quasi il 40% riferisce che non ci sono luoghi di gioco nei pressi della scuola.

Inoltre, nei luoghi raggiungibili a piedi, sono i giochi come Gratta & Vinci, 10 e Lotto e/o Win for Life a essere maggiormente disponibili (77% da scuola e 78% da casa), seguiti da Lotto e/o Superenalotto (61% da casa e da scuola), Totocalcio e/o scommesse sportive (54% da scuola e 52% da casa) e New slot machine e/o Videolottery (45% da scuola e 49% da casa).

Figura 4.4: La distanza da un luogo di gioco e i giochi che si possono fare nel luogo più vicino: distribuzione percentuale degli studenti per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020



ESPAD #iorestoaacasa 2020

Generalmente, la maggior parte degli studenti di età compresa fra i 15 e i 19 anni è a conoscenza del fatto che il gioco d'azzardo sia vietato ai minori di 18 anni. In particolare per quanto riguarda giochi

come le roulette, i dadi e altri (85%); le New slot machine e /o le Videolottery (84%) e il Poker texano e/o altri giochi di carte (82%). Risulta invece un po' meno conosciuto il divieto per i minorenni

di praticare giochi come il Bingo e il Totocalcio, Totogol e/o le scommesse sportive.

Per la maggior parte dei giochi d'azzardo analizzati, la conoscenza della normativa è più diffusa fra gli studenti di genere maschile e fra i maggiorenni.

**Tabella 4.7: La conoscenza del divieto di gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per tipologia di gioco, genere e fasce d'età. Italia - Anno 2020**

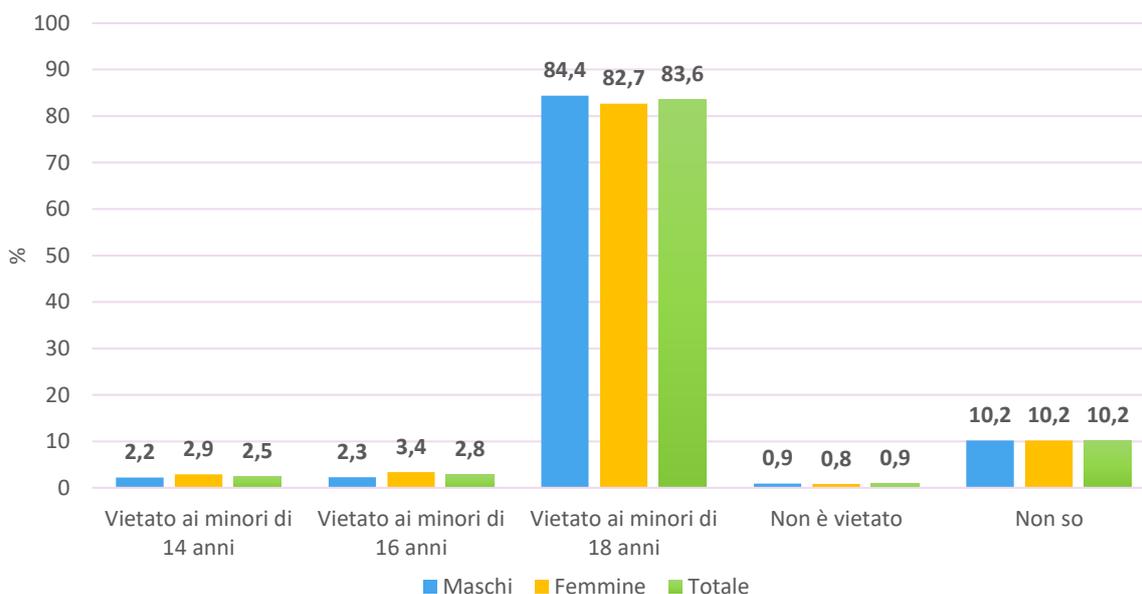
	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Gratta & Vinci	77,6	68,5	73,2	70,7	77,1
Lotto/Superalotto	77,5	72,1	74,9	73,0	78,2
Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive	75,2	64,5	70,0	66,7	75,4
Scommesse su altri eventi	76,7	69,6	73,3	71,1	76,9
Bingo	71,7	67,1	69,5	67,9	72,4
New slot machine/Videolottery	84,0	84,4	84,2	83,5	85,5
Poker texano/ Altri giochi con le carte	82,9	81,3	82,1	82,0	82,9
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	84,4	85,9	85,2	85,0	86,0

ESPAD #iorestoacasa 2020

Per quanto riguarda il gioco d'azzardo online, quasi l'84% degli studenti afferma che sia vietato ai minori di 18 anni, il 3% ritiene sia vietato ai minori di 16 anni e per una pari quota il divieto riguarda i minori di 14 anni.

Circa il 10% riferisce di non sapere se sia vietato ai minorenni o meno. I più informati risultano essere i maggiorenni.

**Figura 4.5: La conoscenza del divieto di gioco d'azzardo: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

L'11% degli adolescenti riferisce di essere a conoscenza di regolamentazioni/normative per la limitazione del gioco d'azzardo emanate dal proprio comune di residenza, in particolare gli studenti di genere maschile. Di questi, il 59% è a conoscenza di limitazioni orarie imposte per le New slot machine e/o Videolottery; il 42% del controllo della distanza dai luoghi sensibili come le scuole; il 41% delle penalizzazioni attribuite alle

attività commerciali che offrono opportunità di gioco e il 30% degli incentivi erogati ai commercianti che rinunciano a offrirne

Poco più del 30% degli studenti ritiene che giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana implichi un rischio minimo o nullo di danneggiarsi (per esempio economicamente), per il 48% tale comportamento comporta un rischio moderato o

elevato e il 21% non esprime alcuna opinione in merito. In generale, sono soprattutto le ragazze a ritenere che si tratti di un comportamento potenzialmente pericoloso.

Quando si fa riferimento a un comportamento di gioco ripetuto più di una volta alla settimana, la percentuale dei rispondenti con la percezione di un

rischio molto basso o assente si attesta intorno al 7% contro un 74% (in particolare studentesse) che percepisce un rischio più elevato.

Il 20% degli adolescenti riferisce invece di non saper definire il grado di rischio associato a tale comportamento e si tratta in quota maggiore di studenti di genere maschile.

**Tabella 4.8: Il rischio percepito nel giocare meno o più di una volta alla settimana: distribuzione percentuale per genere e fasce di età Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni	
Giocare soldi meno di una volta la settimana	Non so	22,7	18,8	20,8	20,9	20,5
	Rischio elevato	20,6	24,8	22,7	22,7	22,8
	Rischio moderato	23,4	27,9	25,6	25,7	25,4
	Rischio minimo	25,9	24,3	25,1	24,8	25,6
	Nessun rischio	7,4	4,2	5,8	5,9	5,7
Giocare soldi più volte la settimana	Non so	22,0	17,4	19,7	20,1	19,1
	Rischio elevato	44,4	53,4	48,8	47,9	50,3
	Rischio moderato	25,4	24,5	24,9	25,1	24,7
	Rischio minimo	6,5	3,5	5,0	5,4	4,3
	Nessun rischio	1,8	1,3	1,6	1,5	1,6

ESPAD #iorestoacasa 2020

Le New slot machine e /o Videolottery sono i giochi d'azzardo ritenuti molto o moltissimo rischiosi dal punto di vista economico dalla maggioranza degli studenti (65%), seguite dalle roulette e i dadi (62%), dal Poker texano (57%) e dagli altri giochi con le carte (54%). In generale, i maggiorenni ritengono più frequentemente che i giochi d'azzardo siano pericolosi.

Per quanto riguarda le differenze di genere, i ragazzi hanno riferito più spesso che i Gratta&Vinci, le lotterie, il 10 e Lotto e il Win for Life siano molto o moltissimo pericolosi. Al contrario, le femmine ritengono che siano più pericolose le scommesse (calcistiche e non); il Bingo; le New Slot Machine e /o le Videolottery; il Poker texano e i giochi di carte e altri giochi come roulette e dadi.

**Tabella 4.9: Studenti che ritengono sia "molto/moltissimo" rischioso giocare d'azzardo: percentuale per tipologia di gioco, genere e fasce d'età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Gratta & Vinci	30,5	25,7	28,2	26,5	30,7
Lotto	32,7	29,0	30,9	30,2	32,2
Superenalotto	34,4	31,2	32,9	32,5	33,4
10 e Lotto/Win for Life	34,8	33,4	34,1	33,9	34,5
Bingo	35,3	37,6	36,5	35,8	37,2
New slot machine/Videolottery	64,1	65,0	64,6	63,0	67,1
Scommesse calcistiche	37,4	47,2	42,0	41,1	43,8
Scommesse su altri sport	37,4	46,6	41,9	40,6	43,9
Scommesse su altri eventi	37,7	45,4	41,4	40,4	43,1
Poker texano	55,9	58,8	57,3	57,0	58,1
Altri giochi con le carte	53,2	55,5	54,3	53,5	55,8
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	60,9	63,6	62,2	61,7	63,3

ESPAD #iorestoacasa 2020

La maggior parte degli studenti di età compresa fra i 15 e i 19 anni (79%), ritiene che nel Poker texano e negli altri giochi di carte conti anche l'abilità del giocatore, mentre il 46% ha la stessa opinione riguardo al Totocalcio, Totogol e alle scommesse

sportive. In particolare, gli studenti di genere maschile, riferiscono più spesso che l'abilità conti per vincere a Totocalcio, Totogol e scommesse (sportive o su altri eventi). Le studentesse ritengono invece che l'abilità possa influenzare

l'andamento di giochi come il Bingo; le New slot machine e /o le Videolottery; il Poker texano e i giochi di carte e altri giochi come roulette e dadi.

**Tabella 4.10: Convinzione che l'abilità del giocatore conti per vincere nel gioco d'azzardo: percentuale per tipologia di gioco, genere e fasce d'età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Gratta & Vinci	7,9	7,1	7,5	7,2	8,0
Lotto/Superenalotto	5,0	6,0	5,4	5,1	5,9
Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive	54,2	36,1	45,6	42,4	50,4
Scommesse su altri eventi	31,2	27,5	29,4	27,7	31,9
Bingo	9,5	18,7	13,9	14,6	12,7
New slot machine/Videolottery	7,6	18,2	12,6	13,0	11,9
Poker texano/Altri giochi con le carte	76,8	81,0	78,8	77,6	80,7
Altri giochi (roulette, dadi, ecc.)	24,1	37,8	30,6	32,3	28,0

ESPAD #iorestoacasa 2020

Il 43% degli adolescenti, in particolare le ragazze, ritiene che una persona "molto fortunata", anche se raramente, possa arricchirsi giocando d'azzardo; circa un quarto degli studenti ritiene invece che la persona debba essere "molto brava"

e il 16%, in particolare gli studenti di genere maschile, ritiene che debba essere sia molto fortunata che molto brava.

Infine il 17% ritiene che sia impossibile arricchirsi con il gioco d'azzardo.

**Tabella 4.11: È possibile arricchirsi col gioco d'azzardo? Distribuzione percentuale per genere e fascia di età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
È impossibile	17,0	16,0	16,5	16,5	16,3
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto bravi	26,3	24,0	25,2	24,4	26,4
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto fortunati	39,3	46,1	42,6	43,0	41,9
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto bravi e fortunati	17,4	14,0	15,8	16,1	15,5

ESPAD #iorestoacasa 2020

Quasi il 17% degli studenti riferisce che il proprio padre gioca d'azzardo e nel 9% dei casi sono entrambi i genitori a giocare. Il 42% riferisce inoltre di avere pochi o alcuni amici che giocano d'azzardo mentre il 6% afferma che a farlo sono la maggior parte o tutti gli amici.

In particolare i ragazzi, rispetto alle ragazze, riferiscono più spesso di avere amici che giocano d'azzardo e riportano percentuali maggiori anche per quanto riguarda il gioco da parte del padre o di entrambi i genitori.

**Tabella 4.12: Avere persone vicine che giocano d'azzardo: distribuzione percentuale per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

Persone che giocano d'azzardo		Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Fratelli/ sorelle maggiori	Non ho fratelli/sorelle maggiori	51,4	50,8	51,1	50,6	51,9
	Sì giocano	3,5	3,9	3,7	3,6	3,9
	No non giocano	39,4	41,1	40,2	40,5	39,8
	Non so	5,7	4,2	4,9	5,3	4,4
Genitori	Nessuno	54,6	59,1	56,8	57,3	56,1
	Solo padre	18,1	14,9	16,5	15,5	17,9
	Solo madre	2,4	2,1	2,2	1,9	2,7
	Entrambi	9,9	8,8	9,3	9,2	9,5
Amici	Non so	15,1	15,1	15,1	16,1	13,7
	Nessuno	45,7	59,9	52,7	59,3	43,2
	Pochi/alcuni	46,2	36,7	41,5	37,0	48,0
	Maggior parte/tutti	8,1	3,4	5,8	3,7	8,7

ESPAD #iorestoacasa 2020

## 4.5 Caratteristiche individuali, ambientali, sociali e familiari dei giocatori d'azzardo

*Gli studenti giocatori mostrano una buona conoscenza delle norme in vigore riguardo al limite di età per il gioco d'azzardo. Tuttavia, se paragonati ai non giocatori, una quota maggiore ritiene che giocare una o più volte alla settimana sia poco pericoloso e che, attraverso il gioco d'azzardo, sia possibile arricchirsi.*

*Questi ragazzi indicano spesso la presenza di luoghi dove poter giocare sia nelle vicinanze della propria abitazione che della scuola che frequentano. Riferiscono inoltre che i propri amici o familiari giocano a loro volta d'azzardo, hanno risultati accademici più bassi e sono più spesso coinvolti in comportamenti antisociali o a rischio rispetto ai non giocatori.*

Gli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno si distinguono dai non giocatori per alcuni aspetti individuali, quali conoscenze, opinioni,

percezione del rischio, ma anche per la contiguità di luoghi dove poter giocare e per il contesto familiare.

### Conoscenze, percezione del rischio e opinioni

In generale, fra gli studenti giocatori di azzardo si riscontra una quota maggiore di adolescenti che sanno quali giochi sono vietati ai minori di 18 anni,

ad esclusione del Gratta&Vinci, 10 e lotto e/o Win for Life e dei giochi di carte in cui si ritrovano frequenze maggiori fra i non giocatori.

**Tabella 4.13: Conoscenza delle tipologie di gioco d'azzardo vietate ai minori di 18 anni: percentuale per tipologia di soggetti. Italia - Anno 2020**

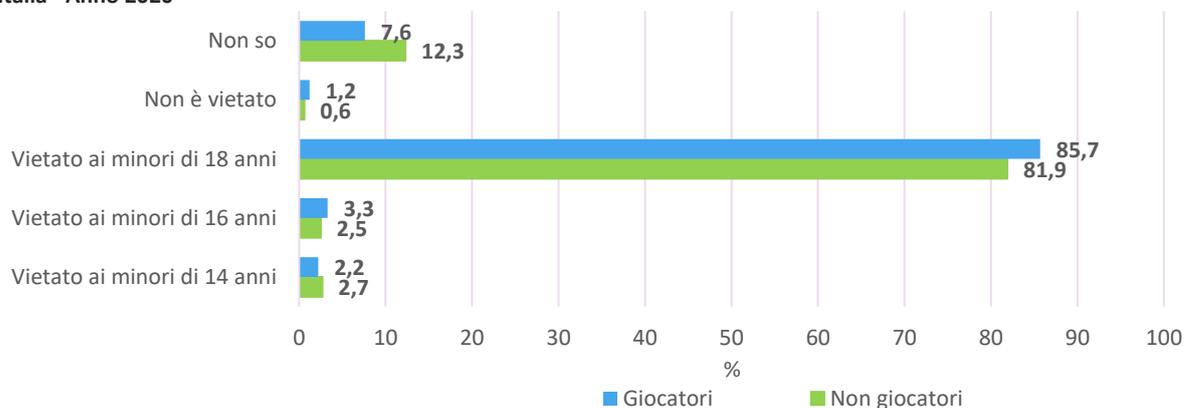
	Non giocatori	Giocatori
Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for Life	74,5	71,9
Lotto/Superalotto	74,6	75,2
Totocalcio/Totogol/scommesse sportive	67,8	72,4
Scommesse su altri eventi	71,3	75,2
Bingo	68,5	70,7
New slot machines/Videolottery	83,5	85,1
Poker texano/Altri giochi con le carte	82,8	81,6
Altri giochi di casinò virtuali	84,6	86,0

ESPAD #iorestoaacasa 2020

Fra i giocatori si riscontra una quota maggiore di studenti a conoscenza del limite di età collegato al gioco d'azzardo online mentre fra i non giocatori vi

è una quota maggiore di adolescenti che non ha saputo riferire un'opinione a riguardo.

**Figura 4.6: Conoscenza del divieto del gioco d'azzardo on line ai minori di 18 anni: distribuzione percentuale per tipologia di soggetti. Italia - Anno 2020**

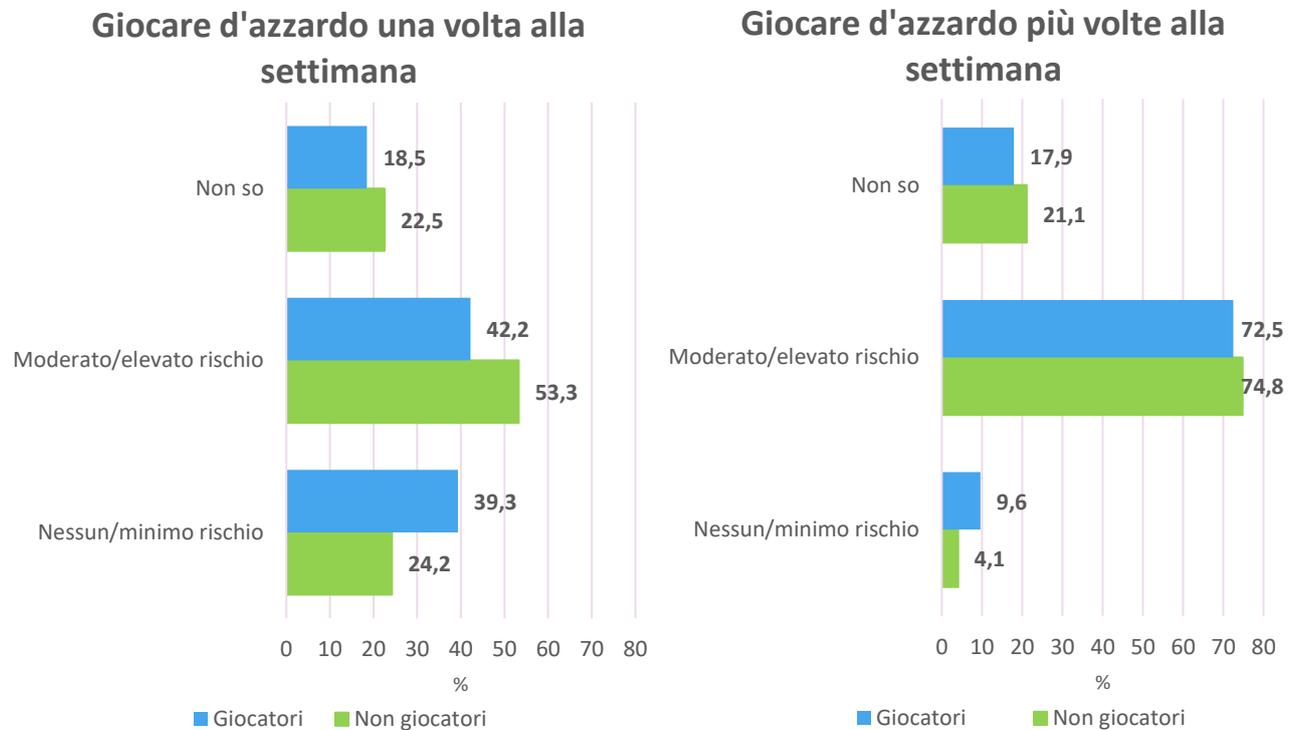


ESPAD #iorestoaacasa 2020

Sono soprattutto gli studenti non giocatori a ritenere che sia rischioso giocare d'azzardo più di una volta che più di una volta alla settimana. Allo stesso tempo vi è anche una quota maggiore

di adolescenti non giocatori che riferisce di non avere un'opinione riguardo al rischio collegato al giocare una volta alla settimana o più.

**Figura 4.7: Il rischio percepito nel giocare meno o più di una volta alla settimana: distribuzione percentuale per tipologia di soggetti. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

I giocatori di azzardo ritengono che l'abilità del giocatore sia importante per determinare l'esito di giochi come il totocalcio, totogol e le scommesse sportive o le scommesse in generale. Al contrario, i non giocatori ritengono più spesso che l'abilità sia importante per giochi come il Gratta&Vinci, 10 e Lotto e Win for Life o per le New Slot Machine e Videolottery.

In generale una quota elevata sia di giocatori che di non giocatori (entrambi intorno al 79%) ritiene che l'abilità del giocatore determini l'andamento

dei giochi di carte come il Poker Texano e il Texas hold'em.

Si può inoltre notare che i non giocatori ritengono, in percentuale più che doppia rispetto ai giocatori, che sia impossibile arricchirsi grazie al gioco d'azzardo oppure ritengono che sia possibile se si è fortunati. Al contrario gli adolescenti giocatori riferiscono più spesso che sia possibile arricchirsi se si è bravi oppure se si è bravi e fortunati contemporaneamente.

**Tabella 4.14: Quant'è importante l'abilità del giocatore? È possibile arricchirsi giocando? Percentuale per tipologia di soggetti. Italia - Anno 2020**

		Non giocatori	Giocatori
Abilità del giocatore	Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for Life	8,1	7,0
	Lotto/Superenalotto	5,6	5,3
	Totocalcio/Totogol/scommesse sportive	37,1	54,0
	Scommesse su altri eventi	25,8	32,9
	Bingo	14,2	13,6
	New slot machines/Videolottery	13,2	12,0
	Poker texano (Texas hold'em)/altri giochi con le carte	78,8	79,0
	Altri giochi di casinò virtuali	30,5	30,7
Possibilità di arricchirsi giocando	No, è impossibile	21,5	10,7
	Si, è possibile se un giocatore è molto bravo	21,4	29,5
	Si, è possibile se un giocatore è molto fortunato	44,2	40,4
	Si, è possibile se un giocatore è molto bravo e fortunato	12,9	19,5

ESPAD #iorestoacasa 2020

### Contiguità e contesto familiare

Tra gli studenti non giocatori risulta una quota maggiore di coloro che riferiscono di non avere luoghi di gioco vicino a casa e/o alla scuola frequentata, mentre tra i giocatori d'azzardo

risulta maggiore la quota di coloro che riferiscono la presenza di luoghi di gioco nei pressi della propria scuola e/o della propria abitazione raggiungibili al massimo in 10 minuti.

**Tabella 4.15: La distanza da un luogo di gioco da casa e da scuola: distribuzione percentuale per tipologia di soggetti. Italia - Anno 2020**

		Non giocatori	Giocatori
Luoghi di gioco da casa	Non ce ne sono	46,3	23,1
	Meno di 5 minuti	25,4	36,9
	Dai 5 ai 10 minuti	18,9	24,3
	Più di 10 minuti	9,4	15,7
Luoghi di gioco da scuola	Non ce ne sono	50,5	28,0
	Meno di 5 minuti	19,6	29,6
	Dai 5 ai 10 minuti	18,1	26,4
	Più di 10 minuti	11,8	16,0

ESPAD #iorestoacasa 2020

Fra gli adolescenti giocatori troviamo inoltre una percentuale maggiore di studenti che riferisce di avere degli amici o i genitori che giocano

d'azzardo; evidenziando una maggiore prossimità con il gioco dei giocatori rispetto ai non giocatori.

**Tabella 4.16: Avere persone vicine che giocano d'azzardo: distribuzione percentuale per tipologia di soggetti. Italia - Anno 2020**

Persone vicine che giocano d'azzardo		Non giocatori	Giocatori
Amici	Nessuno	71,6	46,3
	Pochi/Alcuni	27,0	47,7
	La maggior parte/Tutti	1,4	5,9
Genitori	Nessuno	72,1	51,8
	Solo il padre	9,6	17,7
	Solo la madre	0,9	1,9
	Entrambi	5,0	14,4
	Non so	12,3	14,2

ESPAD #iorestoacasa 2020

Non vi sono particolari differenze fra giocatori e non giocatori per quanto riguarda lo status occupazionale dei genitori. Tuttavia, fra gli studenti giocatori, si registrano percentuali

inferiori di coloro che riferiscono di avere genitori laureati e superiori di coloro che indicano licenza elementare o media come titolo di studio del proprio padre o della propria madre.

Infine, per quanto riguarda la percezione della situazione economica della propria famiglia, gli

adolescenti giocatori d'azzardo riferiscono di percepirsi al di sopra della media nazionale.

**Tabella 4.17: Tipologia di giocatore secondo il contesto socio-economico familiare: distribuzione percentuale per tipologia di soggetti. Italia - Anno 2020**

		Non giocatori	Giocatori
Status occupazionale padre	Occupato	81,0	80,8
	Casalingo/Altra occupazione	7,4	7,5
	Disoccupato	2,1	2,1
	Pensionato/inabile	3,4	4,1
	Non so	2,2	1,5
	Non posso rispondere alla domanda	4,0	4,0
Status occupazionale madre	Occupata	61,9	61,4
	Casalinga/ Altra occupazione	28,3	30,0
	Disoccupata	3,4	3,0
	Pensionata/inabile	1,7	1,7
	Non so	1,5	1,0
	Non posso rispondere alla domanda	3,2	2,8
Titolo di studio conseguito padre	Licenza elementare	4,9	7,0
	Licenza media	38,6	39,2
	Diploma di istruzione secondaria superiore	29,7	31,7
	Laurea	18,3	16,1
	Non so	5,5	3,7
	Non posso rispondere alla domanda	2,9	2,2
Titolo di studio conseguito madre	Licenza elementare	4,4	5,9
	Licenza media	31,7	35,0
	Diploma di istruzione secondaria superiore	33,6	33,3
	Laurea	23,4	21,7
	Non so	4,6	3,3
	Non posso rispondere alla domanda	2,5	1,8
Percezione condizione economica familiare	Tantissimo/molto/al di sopra della media	22,5	25,0
	Nella media	68,4	65,6
	Tantissimo /molto/al di sotto della media	9,1	9,5

ESPAD #iorestoaacasa 2020

Gli studenti non giocatori riferiscono di essere maggiormente soddisfatti del rapporto che hanno con la madre, con il padre e con i fratelli mentre i giocatori risultano più soddisfatti del rapporto con i propri amici.

Gli studenti giocatori risultano inoltre più soddisfatti di sé stessi ma meno della propria salute e riportano di avere un peggior andamento scolastico rispetto ai non giocatori.

**Tabella 4.18: Tipologia di giocatore secondo le caratteristiche individuali: distribuzione percentuale per tipologia di soggetti. Italia - Anno 2020**

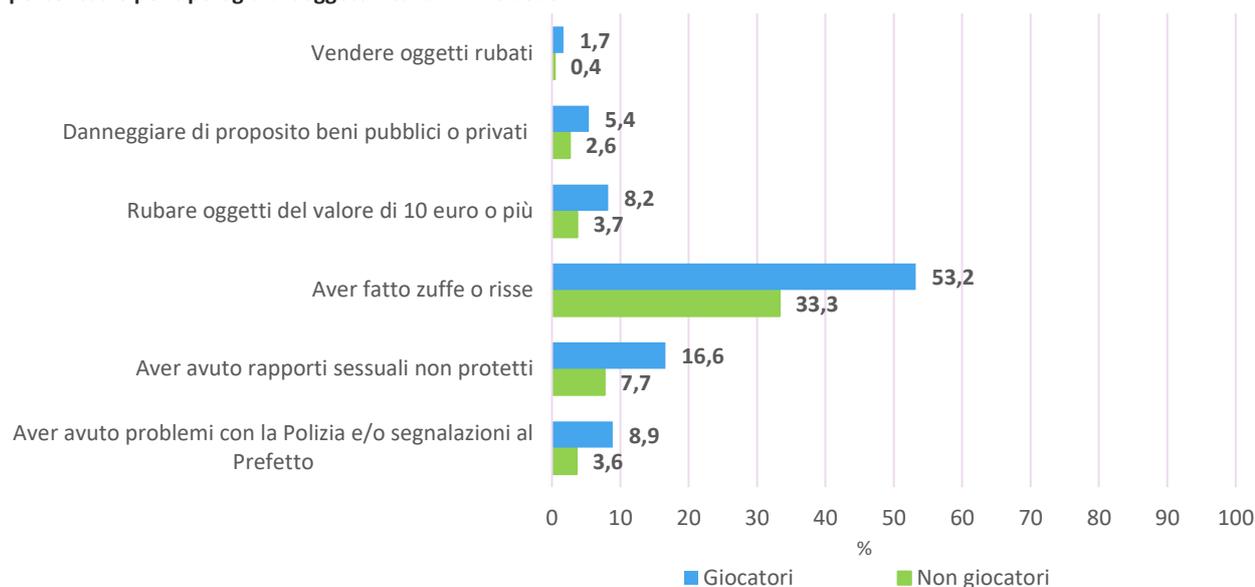
		Non giocatori	Giocatori
Essere soddisfatti del rapporto con la madre	Molto soddisfatto/soddisfatto	82,9	81,3
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	9,6	11,2
	Non tanto/per niente soddisfatto	6,4	6,2
	Non c'è questa persona	1,1	1,3
Essere soddisfatti del rapporto con il padre	Molto soddisfatto/soddisfatto	73,2	72,4
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	11,9	13,8
	Non tanto/per niente soddisfatto	11,8	11,2
	Non c'è questa persona	3,1	2,7
Essere soddisfatti del rapporto con gli amici	Molto soddisfatto/soddisfatto	86,2	87,5
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	8,6	8,8
	Non tanto/per niente soddisfatto	4,3	3,0
	Non c'è questa persona	0,9	0,7
Essere soddisfatti del rapporto con i fratelli/sorelle	Molto soddisfatto/soddisfatto	66,6	64,7
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	10,4	12,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	7,1	6,9
	Non ci sono queste persone	15,9	16,1
Essere soddisfatti della situazione finanziaria familiare	Molto soddisfatto/soddisfatto	66,2	65,0
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	23,2	23,7
	Non tanto/per niente soddisfatto	10,5	11,4
Essere soddisfatti delle proprie condizioni di salute	Molto soddisfatto/soddisfatto	84,9	84,2
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	11,0	11,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	4,2	4,6
Essere soddisfatti di se stessi	Molto soddisfatto/soddisfatto	61,7	63,4
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	22,2	21,4
	Non tanto/per niente soddisfatto	16,0	15,2
Andamento scolastico	Ottimo/buono	62,9	59,5
	Medio/basso	37,1	40,5

ESPAD #iorestoacasa 2020

Tra i giocatori si osservano percentuali più elevate di studenti che tendono a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi. Infatti, più del doppio degli adolescenti giocatori riferisce di aver avuto rapporti sessuali non protetti; aver

partecipato a zuffe o risse; di aver rubato oggetti del valore superiore a 10 euro; di aver danneggiato di proposito beni pubblici o privati e di aver venduto degli oggetti rubati.

**Figura 4.8: Tipologia di giocatore e tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi: distribuzione percentuale per tipologia di soggetti. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestocasa 2020

Gli studenti giocatori d'azzardo riferiscono in percentuale maggiore di aver fumato sigarette (sia occasionalmente che continuativamente nel corso dell'ultimo anno), di aver bevuto alcolici e di aver consumato *energy drinks*. Riferiscono inoltre in quota maggiore di aver fatto delle abbuffate

alcoliche (*binge drinking*) e di aver consumato almeno una sostanza illecita nel corso della vita, dell'ultimo anno e dell'ultimo mese. Infine, i giocatori hanno fatto uso di farmaci senza prescrizione medica in percentuali doppie rispetto ai non giocatori.

**Tabella 4.19: Tipologia di giocatore secondo il consumo di sostanze psicoattive: distribuzione percentuale. Italia - Anno 2020**

		Non giocatori	Giocatori
Sigarette	Nella vita	39,4	54,2
	Almeno una al giorno negli ultimi 12 mesi	11,5	17,9
Alcolici	Nella vita	76,0	89,6
	Ultimi 12 mesi	68,8	84,4
	Ultimi 30 giorni	35,7	52,4
Binge drinking	Ultimi 30 giorni	11,8	20,8
Energy drink	Nella vita	48,2	69,7
	Ultimi 12 mesi	30,7	51,2
	Ultimi 30 giorni	10,1	20,2
Almeno una sostanza illecita	Nella vita	20,3	32,1
	Ultimi 12 mesi	14,4	23,4
	Ultimi 30 giorni	4,1	8,7
Psicofarmaci senza prescrizione medica	Nella vita	7,1	14,0
	Ultimi 12 mesi	4,0	8,4

ESPAD #iorestocasa 2020

Il gioco d'azzardo risulta dunque associato a diversi comportamenti che possono essere rischiosi per la salute ed il benessere dei ragazzi, evidenziando

l'importanza di un continuo monitoraggio sull'evoluzione del fenomeno.

## 4.6 Gioco di azzardo problematico

*Benché la maggior parte degli studenti giocatori (87%) abbia una modalità di gioco non problematica, il 9% risulta avere un profilo a rischio mentre il 4% un profilo problematico; con percentuali maggiori fra i ragazzi.*

*Gli adolescenti con profilo a rischio/problematico giocano a una quantità maggiore di giochi e con una frequenza nettamente maggiore.*

Lo studio ESPAD #iorestoacasa 2020, da cui sono tratti i nostri dati, include un test di screening sul gioco d'azzardo specificatamente rivolto agli adolescenti *South Oaks Gambling Screen, Revised for Adolescents – SOGS – RA* (Winters et al., 1993; Poulin, 2002; validazione italiana: Colasante et al., 2014), che permette di definire il grado potenziale di problematicità del comportamento di gioco sulla base del punteggio conseguito.

La compilazione del test da parte degli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno ha

rilevato che circa l'87% ha un comportamento esente da rischi, il 9% è invece definibile "a rischio" e il 4% presenta un comportamento che può essere definito "problematico". È soprattutto tra gli studenti di genere maschile e tra i maggiorenni che si rilevano le quote più consistenti sia di giocatori a rischio sia problematici. In particolare, i ragazzi che giocano d'azzardo in modo "problematico" sono quasi il quadruplo delle ragazze.

**Tabella 4.20: I profili di giocatore tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno: distribuzione percentuale per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

Profili di giocatore	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non problematico	82,1	93,6	86,8	90,6	81,7
A rischio	12,4	4,9	9,3	7,1	12,2
Problematico	5,5	1,5	3,9	2,3	6,1

ESPAD #iorestoacasa 2020

A eccezione dei Gratta & Vinci, i giocatori a rischio/problematici praticano in percentuale superiore tutte le tipologie di giochi d'azzardo. In particolare il 10 e Lotto e/o il Win for Life e il Poker Texano (Texas hold'em) sono giocati da una quota più che doppia rispetto ai giocatori non problematici; le New Slot Machine e/o

Videolottery e altri giochi come le roulette e i dadi sono praticati il quadruplo delle volte; infine, le scommesse su altri sport ed altri eventi hanno una frequenza 5 volte maggiore fra i giocatori con profilo a rischio/problematico rispetto ai giocatori non problematici.

**Tabella 4.21: I giochi praticati negli ultimi 12 mesi: percentuale per tipologia di soggetti secondo i profili di gioco. Italia - Anno 2020**

Tipologie di gioco	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Gratta&Vinci	71,1	69,7
Lotto	11,9	20,6
Superenalotto	14,1	16,7
10 e lotto/Win for Life	4,8	12,1
Bingo	11,1	21,4
New slot machines/Videolottery	8,3	29,7
Scommesse calcistiche (Totocalcio/Totogol/ecc.)	33,2	71,5
Scommesse su altri sport (ippica, tennis, big race, ecc.)	6,4	32,2
Scommesse su altri eventi	4,7	23,1
Poker texano (Texas hold'em)	9,8	23,0
Altri giochi con le carte (poker, bridge, ecc.)	26,8	40,3
Altri giochi (roulette, dadi, ecc.)	6,2	27,6

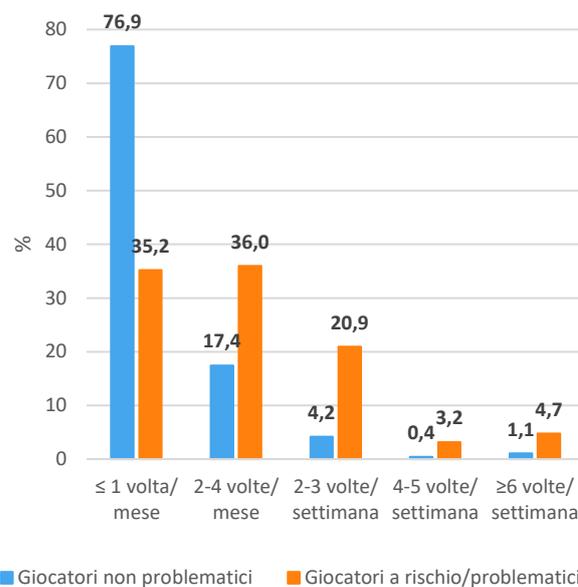
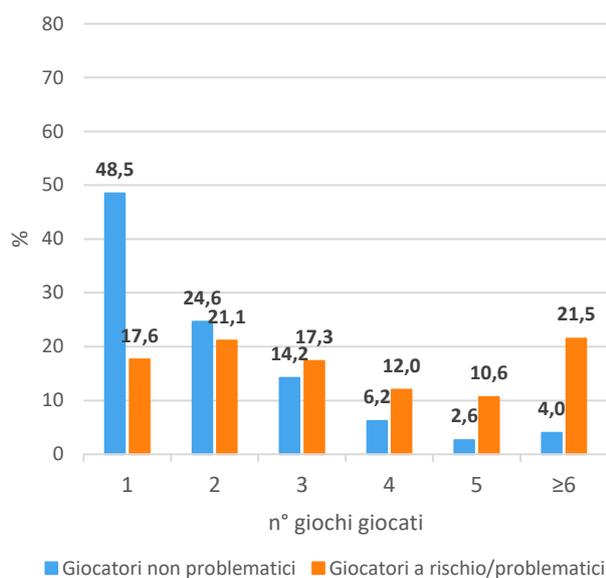
ESPAD #iorestoacasa 2020

Il 46% dei giocatori a rischio/problematici ha giocato d'azzardo online durante l'anno, contro il 18% dei giocatori non problematici.

I giocatori a rischio/problematici si distinguono anche per il numero di giochi praticati e la frequenza di gioco. La maggior parte dei giocatori non problematici (73%) ha praticato al massimo 2 giochi, mentre quasi il 22% dei giocatori a rischio/problematici ne ha fatti almeno 6 (contro

appena il 4% dei giocatori non problematici). Inoltre, i giocatori non problematici giocano prevalentemente (77%) in maniera occasionale, poche volte l'anno. Al contrario, per quasi il 30% di coloro che hanno una modalità di gioco a rischio o problematica la frequenza di gioco è almeno di due o tre volte alla settimana con un quasi 5% che riferisce di giocare per oltre sei volte alla settimana.

**Figura 4.9: Il numero di giochi praticati e la frequenza di gioco negli ultimi 12 mesi: distribuzione percentuale per profilo di gioco. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

In generale, circa un terzo degli studenti giocatori (37%) riferisce che è stato impedito di giocare d'azzardo in quanto minorenni, la percentuale

raggiunge il 56% tra i giocatori a rischio e il 69% fra i problematici (contro il 33% di quelli non problematici).

## 4.7 Gioco d'azzardo problematico e caratteristiche individuali e socio-familiari

*I giocatori d'azzardo problematici ritengono sia meno rischioso giocare di azzardo, credono sia possibile arricchirsi attraverso di esso e ritengono che l'abilità del giocatore abbia un peso nel determinare l'andamento del gioco.*

*Essi riferiscono inoltre la presenza di luoghi di gioco nei dintorni delle loro abitazioni e della scuola che frequentano; hanno spesso amici e familiari che giocano d'azzardo e si sentono poco sostenuti affettivamente dai genitori.*

*A una modalità di gioco a rischio o problematica si associano inoltre altri comportamenti antisociali.*

In questa sezione verranno analizzati alcuni aspetti di natura individuale, ambientale e familiare sulla

base del profilo di giocatore evidenziati mediante il test Sogs-Ra e precedentemente descritto.

### Conoscenze, percezione del rischio e opinioni

I giocatori con un comportamento di gioco a rischio o problematico riportano una migliore conoscenza dei limiti legali di età per il gioco d'azzardo. Una maggiore percentuale, infatti, è a conoscenza delle tipologie di giochi vietate ai minori di 18 anni ad

eccezione delle New slot machines e/o Videolottery, del Poker texano e/o altri giochi con le carte e degli altri giochi di casinò virtuali per i quali emergono percentuali maggiori fra i giocatori non a rischio.

**Tabella 4.22: La conoscenza delle tipologie di gioco d'azzardo vietate ai minori di 18 anni: percentuali per profilo di gioco. Italia - Anno 2020**

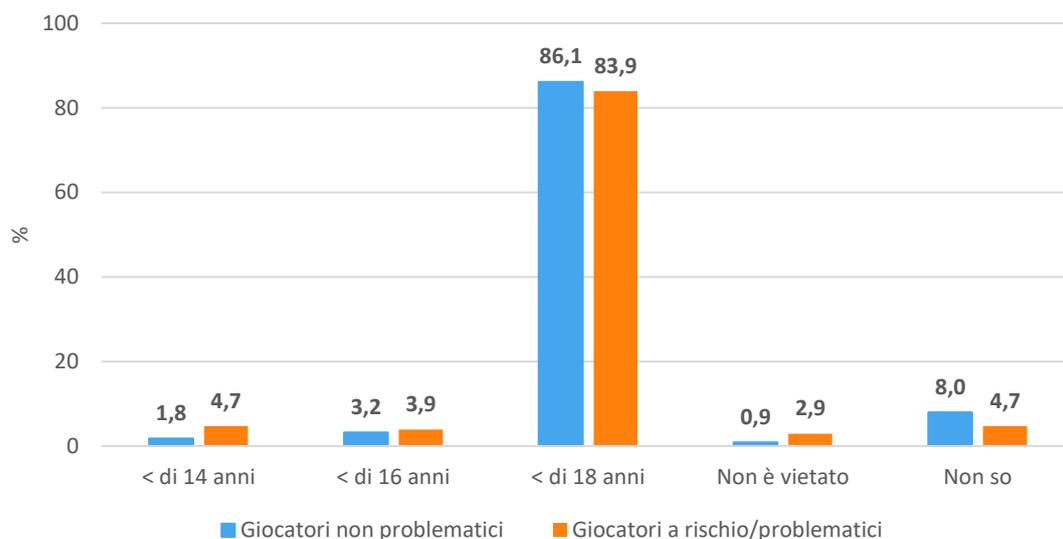
Tipologie di gioco	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for Life	71,9	76,5
Lotto/Superenalotto	75,2	79,4
Totocalcio/Totogol/scommesse sportive	71,9	78,3
Scommesse su altri eventi	75,6	76,1
Bingo	70,7	72,1
New slot machines/Videolottery	85,9	81,3
Poker texano/Altri giochi con le carte	82,2	79,0
Altri giochi di casinò virtuali	86,5	84,2

ESPAD #iorestoacasa 2020

Rispetto al gioco d'azzardo online, anche se la maggior parte dei giocatori di entrambi i profili è a conoscenza del divieto per i minorenni, la percentuale tra i giocatori non problematici risulta superiore, infatti circa il 12 dei giocatori a rischio o problematici riporta una convinzione errata contro

il 6% di quelli non a rischio. Tuttavia fra i giocatori non a rischio troviamo anche percentuali maggiori per quanto riguarda chi dichiara di non essere a conoscenza della normativa sul divieto (8% non problematici; 5% a rischio/problematici).

**Figura 4.10: Conoscenza del limite legale di età per giocare d'azzardo online: distribuzione percentuale per profilo di gioco. Italia - Anno 2020**

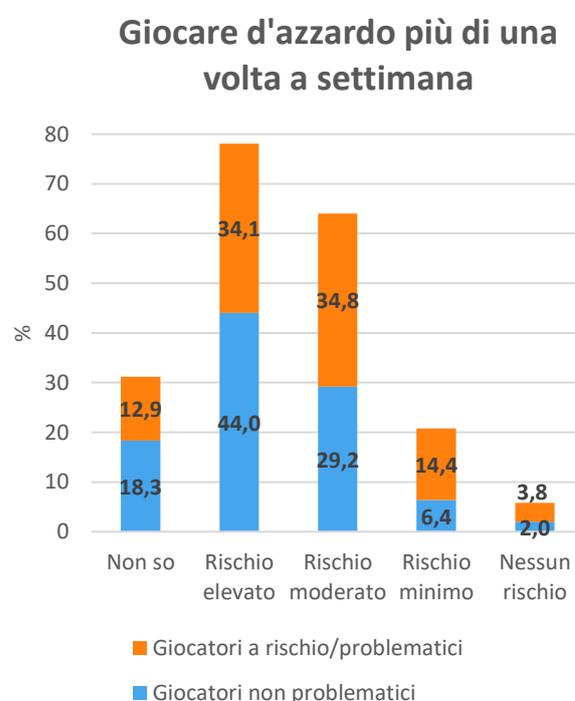
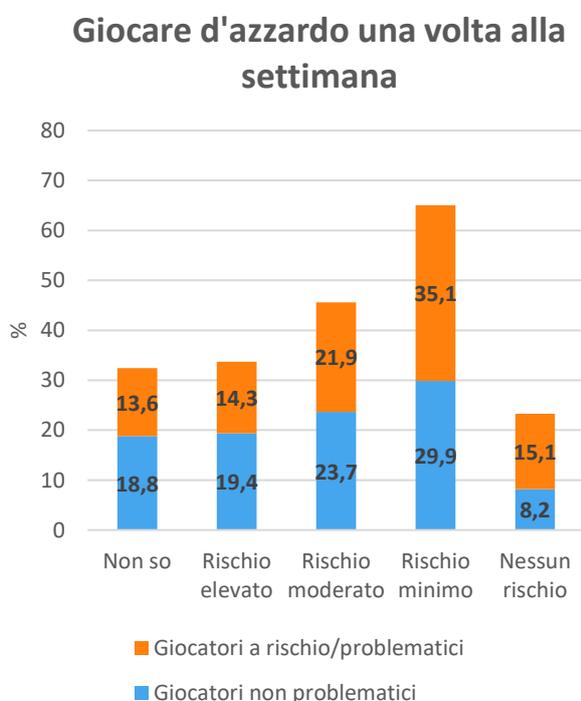


ESPAD #iorestoa casa 2020

Rispetto alla percezione del rischio, sono maggiori le percentuali di giocatori con profilo non problematico che attribuiscono un grado di rischio moderato/elevato al giocare d'azzardo, sia una volta alla settimana sia più frequentemente.

Emerge inoltre che, quasi un quinto dei giocatori non a rischio e un sesto dei giocatori a rischio o problematici non ha saputo esprimere un'opinione al riguardo, sia per quanto riguarda il giocare una volta alla settimana sia per il gioco più frequente.

**Figura 4.11: Il rischio percepito nel giocare d'azzardo meno o più di una volta a settimana: distribuzione percentuale per profilo di giocatore. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoa casa 2020

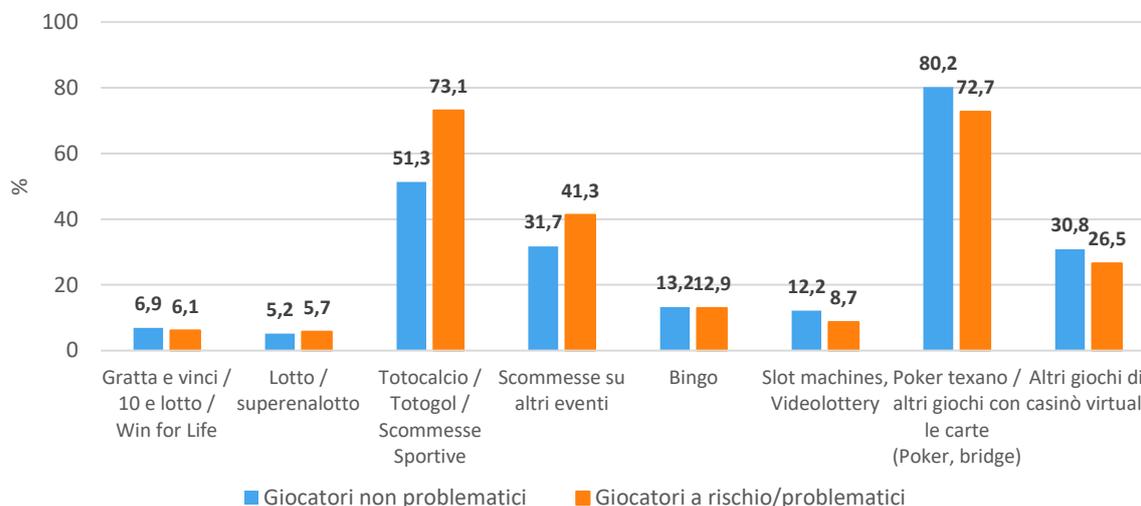
I profili di giocatore si distinguono anche rispetto al ritenere che l'abilità del giocatore d'azzardo

possa influire sull'esito nei giochi: se i giocatori non problematici ritengono, in quota superiore, che i

giochi di carte come il poker texano possano essere influenzati dall'abilità, tra i giocatori a rischio o problematici si osservano percentuali maggiori fra

chi ritiene che l'abilità determini l'esito delle scommesse, sia sportive sia su altri eventi.

**Figura 4.12: L'opinione che l'abilità del giocatore determini l'esito del gioco: percentuali per tipologie di giochi d'azzardo e profili di gioco. Italia - Anno 2020**

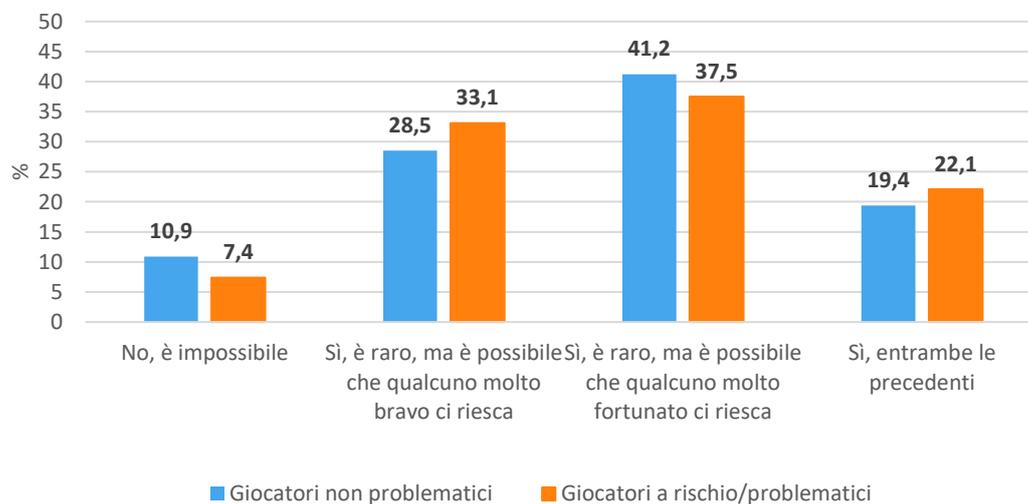


ESPAD #iorestoacasa 2020

Sono soprattutto i giocatori problematici o a rischio a ritenere che una persona possa arricchirsi giocando d'azzardo, nel caso sia brava o brava e fortunata contemporaneamente. Al contrario i

giocatori non problematici ritengono, in quota superiore, che ciò non sia possibile o che possa succedere raramente grazie alla fortuna.

**Figura 4.13: È possibile arricchirsi col gioco d'azzardo? Distribuzione percentuale per profilo di giocatore. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

### Contiguità e contesto familiare

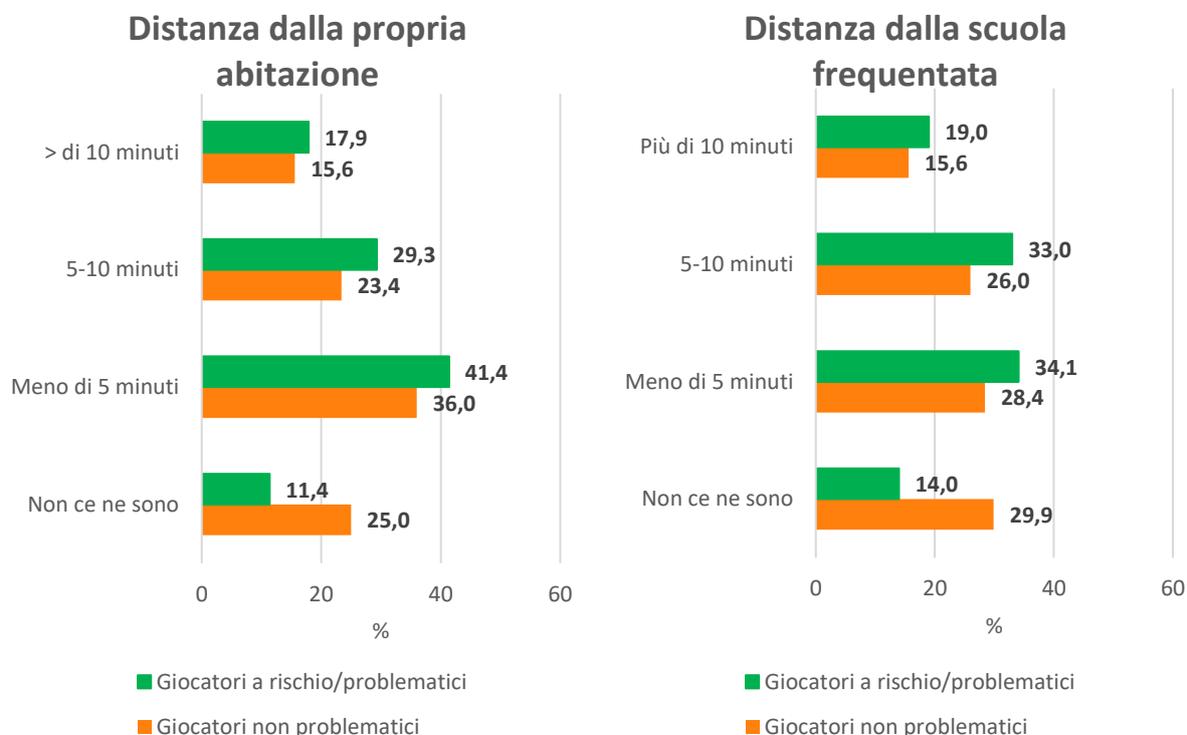
In generale, gli studenti giocatori con un profilo di gioco considerato problematico o a rischio riferiscono più spesso la presenza di luoghi di gioco sia nei pressi della propria abitazione che nei pressi

della scuola che frequentano. In particolare, il 70% dei giocatori a rischio o problematici afferma di poter trovare un luogo per giocare d'azzardo a meno di dieci minuti dalla propria abitazione

mentre il 67% a meno di dieci minuti dalla propria scuola, contro, rispettivamente, il 59% e il 54% dei giocatori non a rischio. Al contrario, sono

soprattutto i giocatori non a rischio a riferire di non avere luoghi dove giocare d'azzardo nelle vicinanze della propria scuola o della propria abitazione.

**Figura 4.14: La distanza da un luogo di gioco da casa e da scuola: distribuzione percentuale per profilo di giocatore. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestocasa 2020

Emergono inoltre delle differenze anche per quanto riguarda la famiglia e il gruppo di amici di chi gioca d'azzardo in modo problematico e non. Una percentuale più elevata di giocatori a rischio o

problematici riferisce di avere la maggior parte o la totalità degli amici che gioca d'azzardo così come i genitori che giocano rispetto a quella dei giocatori non problematici.

**Tabella 4.23: Avere persone vicine che giocano d'azzardo: distribuzione percentuale per profilo di giocatore. Italia - Anno 2020**

Persone vicine che giocano d'azzardo		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Amici	Nessuno	49,5	18,3
	Pochi/Alcuni	46,0	63,5
	La maggior parte/Tutti	4,5	18,3
Genitori	Nessuno	52,7	40,8
	Solo il padre	16,8	25,7
	Solo la madre	1,9	1,9
	Entrambi	13,7	20,8
	Non so	14,9	10,9

ESPAD #iorestocasa 2020

Rispetto al titolo di studio conseguito dai genitori, tra i giocatori non problematici risulta maggiore la percentuale di coloro che hanno i genitori che hanno conseguito la licenza media o superiore mentre fra i giocatori a rischio o patologici risulta superiore la quota collegata al conseguimento della laurea e della licenza elementare.

Considerando la condizione lavorativa dei genitori, la quota di giocatori a rischio o patologici che riportano il padre e la madre occupati risulta inferiore a quella dei giocatori non problematici. In generale viene riferito che sono i padri ad essere più spesso occupati mentre le madri fanno le

casalinghe o svolgono un'altra occupazione non lavorativa.

Anche la percezione dello status economico della propria famiglia differenzia i giocatori: coloro che

hanno un profilo di gioco a rischio o problematico definiscono, in percentuale maggiore, la condizione economica della loro famiglia al di sotto o al di sopra del livello medio delle altre famiglie.

**Tabella 4.24: Tipologia di giocatore secondo il contesto socio-economico familiare: distribuzione percentuale. Italia - Anno 2020**

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Status occupazionale padre	Occupato	81,9	76,6
	Casalingo/Altra occupazione	6,8	10,4
	Disoccupato	1,8	1,9
	Pensionato/inabile al lavoro	4,2	4,8
	Non so	1,4	1,9
	Non posso rispondere alla domanda	3,9	4,4
Status occupazionale madre	Occupata	63,2	54,8
	Casalinga/ Altra occupazione	28,5	35,6
	Disoccupata	2,9	3,7
	Pensionata/inabile al lavoro	1,7	2,2
	Non so	0,9	0,7
	Non posso rispondere alla domanda	2,8	3,0
Titolo di studio conseguito padre	Licenza elementare	6,6	7,9
	Licenza media	39,5	37,2
	Diploma di istruzione secondaria superiore	31,9	30,8
	Laurea	16,0	17,3
	Non so	3,7	4,5
	Non posso rispondere alla domanda	2,3	2,3
Titolo di studio conseguito madre	Licenza elementare	4,7	6,6
	Licenza media	35,3	33,5
	Diploma di istruzione secondaria superiore	33,5	29,4
	Laurea	21,4	24,2
	Non so	3,1	4,8
	Non posso rispondere alla domanda	1,9	1,5
Percezione condizione economica familiare	Tantissimo/molto/al di sopra della media	24,8	27,7
	Nella media	66,5	59,2
	Tantissimo /molto/al di sotto della media	8,6	13,1

ESPAD #iorestoacasa 2020

Per quanto riguarda le regole fissate all'interno del nucleo familiare, tra i giocatori a rischio o problematici si rilevano quote superiori di studenti che riferiscono di avere genitori che raramente fissano regole sul comportamento dentro e fuori casa. Tra questi giocatori è maggiore anche la quota di coloro che affermano di avere genitori che

sanno con chi e dove i figli trascorrono il sabato sera o le uscite serali, riportando percentuali più che doppie rispetto ai giocatori non problematici. Infine, emerge che i giocatori con profilo problematico o a rischio si sentono meno sostenuti affettivamente dai genitori.

**Tabella 4.25: Tipologia di giocatore secondo le caratteristiche familiari: distribuzione percentuale. Italia - Anno 2020**

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Avere genitori che sanno dove si trascorre il sabato sera	Sempre/abbastanza spesso	90,2	75,5
	Qualche volta/in genere non lo sanno	9,9	24,4
Avere genitori che fissano regole sul comportamento dentro/fuori casa	Quasi sempre/spesso	48,6	48,0
	Qualche volta	27,6	26,4
	Di rado/quasi mai	23,8	25,6
Avere genitori che sanno con chi/dove si trascorrono le uscite serali	Quasi sempre/spesso	86,9	74,3
	Qualche volta	8,7	16,0
	Di rado/quasi mai	4,4	9,7
Sentirsi sostenuti affettivamente dai genitori	Quasi sempre/spesso	81,5	75,1
	Qualche volta	12,3	15,2
	Di rado/quasi mai	6,2	9,7
Avere genitori che danno soldi senza problemi	Quasi sempre/spesso	69,4	64,8
	Qualche volta	22,6	22,2
	Di rado/quasi mai	8,0	12,9
Avere genitori che regalano facilmente soldi	Quasi sempre/spesso	33,9	35,0
	Qualche volta	34,4	32,0
	Di rado/quasi mai	31,6	33,1
Prendere facilmente soldi dai genitori	Quasi sempre/spesso	28,7	35,2
	Qualche volta	25,9	22,8
	Di rado/quasi mai	45,4	41,9

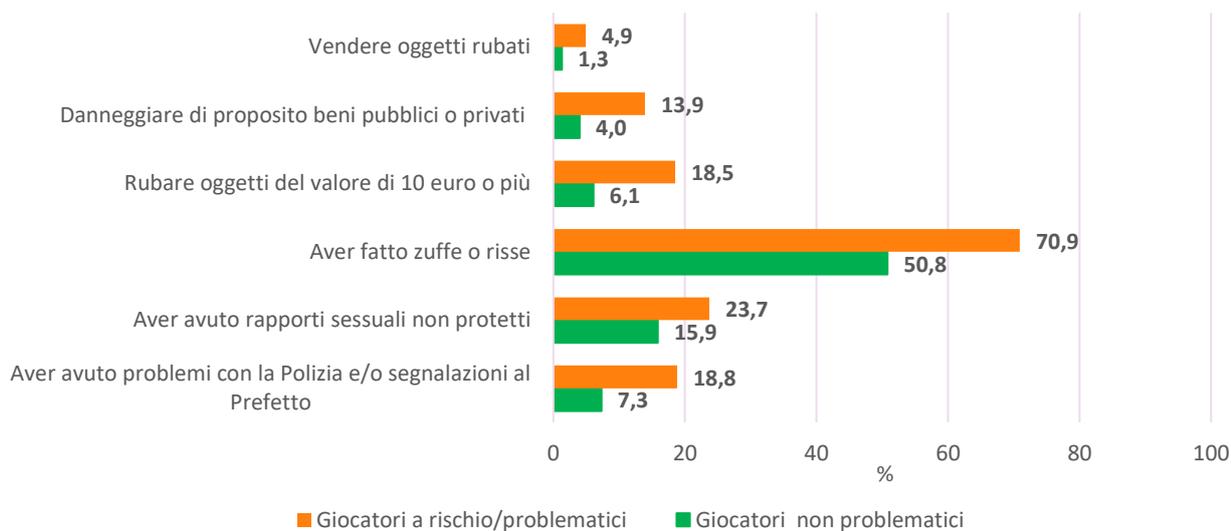
ESPAD #iorestoacasa 2020

### Aspetti individuali

Rispetto alla tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi, tra gli adolescenti con un profilo di gioco d'azzardo a rischio troviamo percentuali superiori di studenti che, almeno una volta, hanno avuto problemi con

le Forze dell'Ordine, hanno partecipato a risse, hanno danneggiato beni pubblici e avuto rapporti sessuali non protetti, hanno rubato oggetti di valore superiore a 10 euro o venduto oggetti rubati.

**Figura 4.15: La tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi: percentuali per profilo di giocatore. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

Quasi il 28% dei giocatori d'azzardo problematici e il 13% dei giocatori a rischio sono utilizzatori problematici di Internet, in entrambi i casi in

percentuale superiore a quella dei giocatori non problematici (intorno al 10%).

Anche per quanto riguarda i consumi psicoattivi, sia di sostanze legali che illegali, risultano superiori le quote dei giocatori d'azzardo a rischio o problematici che hanno consumato, negli ultimi 30 giorni, negli ultimi 12 mesi e/o nella vita, tabacco, alcol, *energy drink* e psicofarmaci senza

prescrizione medica così come almeno una sostanza illegale. Si distinguono inoltre per la percentuale più elevata di chi ha fatto *binge drinking* (le abbuffate alcoliche) nell'ultimo mese e per chi è un fumatore abituale (almeno una sigaretta al giorno negli ultimi 12 mesi).

**Tabella 4.26: Tipologia di giocatore secondo il consumo di sostanze psicoattive: distribuzione percentuale. Italia - Anno 2020**

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Sigarette	Nella vita	52,1	67,6
	Almeno una al giorno negli ultimi 12 mesi	16,1	26,4
Alcolici	Nella vita	88,9	94,6
	Ultimi 12 mesi	83,7	91,0
	Ultimi 30 giorni	50,6	65,4
Binge drinking	Ultimi 30 giorni	18,5	34,6
Energy drink	Ultimi 12 mesi	49,1	66,9
	Ultimi 30 giorni	18,4	30,4
Almeno una sostanza illecita	Nella vita	29,6	48,6
	Ultimi 12 mesi	6,9	17,3
Psicofarmaci senza prescrizione medica	Nella vita	13,1	21,2
	Ultimi 12 mesi	7,7	12,4

ESPAD #iorestoacasa 2020

Riassumendo, dall'analisi delle variabili associate al gioco d'azzardo non problematico e problematico è emersa, in generale, una maggiore associazione fra quest'ultimo, altri fattori di rischio (legati al contesto ambientale e familiare) e comportamenti a rischio quali l'uso di sostanze (legali e illegali),

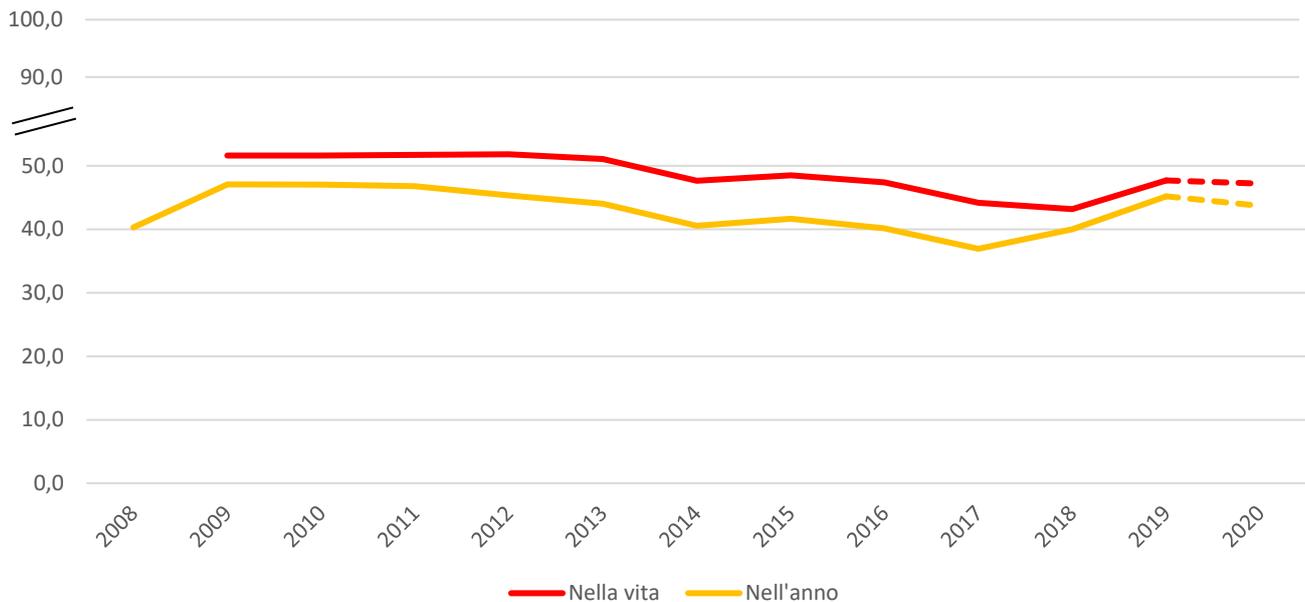
commettere atti contro la legge e la dipendenza da Internet. Questi dati suggeriscono dunque l'importanza di un monitoraggio del comportamento di gioco dei ragazzi e dei fattori che ad esso si associano.

## 4.8 L'andamento negli anni

Per quanto riguarda il gioco d'azzardo, il questionario *ESPAD®Italia*, ha raccolto dati sul fenomeno a partire dal 2008. Analizzando il trend che da essi emerge, si può osservare che, negli ultimi 10 anni, la percentuale di studenti di età compresa fra i 15 e i 19 anni che ha giocato d'azzardo nella vita e nel corso degli ultimi 12 mesi

è rimasta piuttosto stabile. Dopo una leggera diminuzione fra il 2014 e il 2017, la percentuale di giocatori è tornata ad attestarsi intorno al 45-50%. In particolare, dal 2008 ad oggi, le prevalenze nella vita hanno oscillato fra il 52% e il 43% mentre quelle nell'anno fra il 47% e il 40%.

**Figura 4.16: Trend di prevalenza di gioco d'azzardo nella vita e negli ultimi 12 mesi in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2008 al 2020<sup>1</sup>**

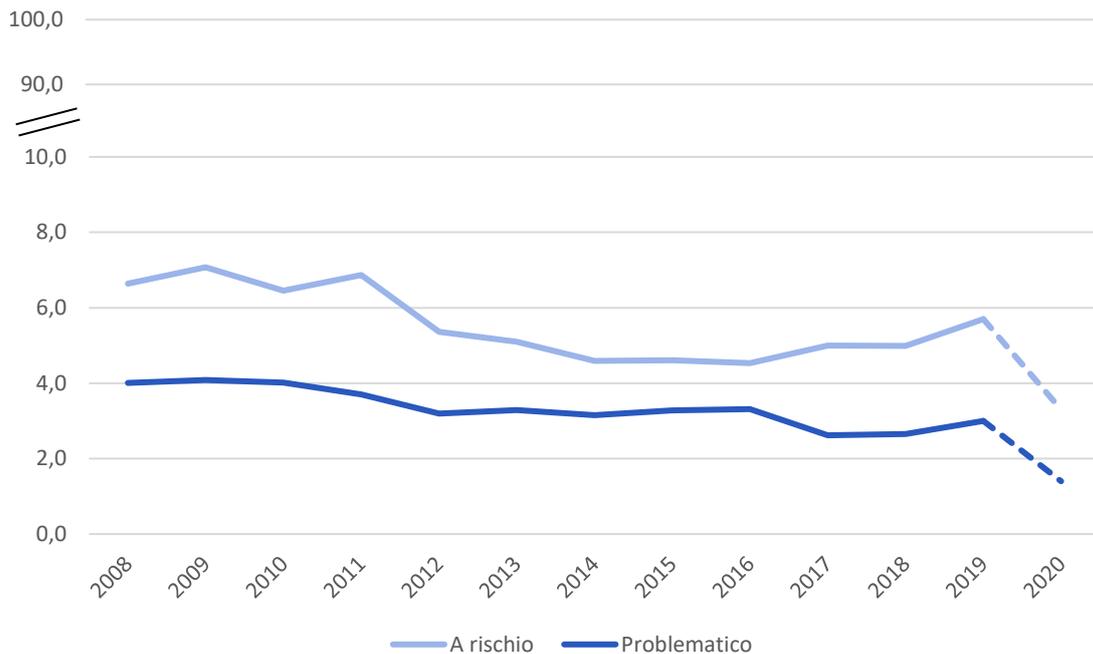


<sup>1</sup> I dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.  
ESPAD #iorestoacasa 2020

Analizzando invece i profili di gioco ricavati dal questionario SOGS-RA, inserito in *ESPAD®Italia* dal 2008 si può osservare che la prevalenza delle modalità di gioco a rischio e problematiche hanno avuto un andamento altalenante ma generalmente al ribasso. Più nello specifico, per quanto riguarda i profili di gioco problematici, dal 2011 al 2016 si registra un calo quasi costante con

percentuali che passano da quasi il 7% al 4,5% per poi risalire fin a un picco nel 2019 e raggiungere le percentuali più basse nel 2020, di poco oltre l'1%. Risultano a ribasso anche le percentuali di giocatori con profilo a rischio che, partendo dal 4% nel 2008 si attestano intorno al 3%, nel corso di quest'anno.

Figura 4.17: Trend di prevalenza di gioco d'azzardo a rischio e problematico in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2008 al 2020<sup>1</sup>



<sup>1</sup> I dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.  
ESPAD #iorestoacasa 2020

Questi dati, e in particolare quelli riguardanti le modalità di gioco problematiche, possono essere considerati confortanti per quanto riguarda l'efficacia delle politiche di prevenzione messe in atto, tuttavia risulta ancora necessario un attento monitoraggio del gioco d'azzardo che è comunque piuttosto frequente fra gli adolescenti.

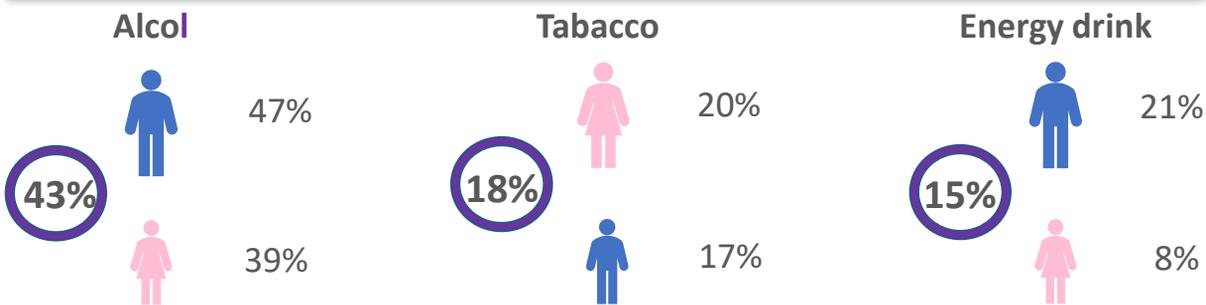
## 4.9 Bibliografia

- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®). *American Psychiatric Pub.*
- Canale, N., Vieno, A., Ter Bogt, T., Pastore, M., Siciliano, V., & Molinaro, S. (2016). Adolescent gambling-oriented attitudes mediate the relationship between perceived parental knowledge and adolescent gambling: Implications for prevention. *Prevention Science, 17*(8), 970-980.
- Carbonneau, R., Vitaro, F., Brendgen, M., & Tremblay, R. E. (2015). Trajectories of gambling problems from mid-adolescence to age 30 in a general population cohort. *Psychology of Addictive Behaviors, 29*(4), 1012.
- Colasante E, Gori M, Bastiani L, Scalese M, Siciliano V, Molinaro S. (2014). Italian adolescent gambling behaviour: Psychometric evaluation of the South Oaks gambling screen—revised for adolescents (SOGS-RA) among a sample of Italian students. *Journal of Gambling Studies, 30*(4):789-801.
- Dickson, L. M., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2002). The prevention of gambling problems in youth: A conceptual framework. *Journal of Gambling studies, 18*(2), 97-159.
- Frisone, F., Settineri, S., Sicari, P. F., & Merlo, E. M. (2020). Gambling in adolescence: a narrative review of the last 20 years. *Journal of Addictive Diseases, 1-20.*
- Molinaro, S., Benedetti, E., Scalese, M., Bastiani, L., Fortunato, L., Cerrai, S., ... & Fotiou, A. (2018). Prevalence of youth gambling and potential influence of substance use and other risk factors throughout 33 European countries: First results from the 2015 ESPAD study. *Addiction, 113*(10), 1862-1873.
- Molinaro, S., Canale, N., Vieno, A., Lenzi, M., Siciliano, V., Gori, M., & Santinello, M. (2014). Country-and individual-level determinants of probable problematic gambling in adolescence: a multi-level cross-national comparison. *Addiction, 109*(12), 2089-2097.
- Poulin C. (2002). An assessment of the validity and reliability of the SOGS-RA. *Journal of Gambling Studies, 18*(1), 67–93
- Tong, H. H., & Chim, D. (2013). The relationship between casino proximity and problem gambling. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health, 3*(1), 2.
- Winters C, Stinchfield D, Fulkerson J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies, 9*(1), 63–84.



# Uso e misuse delle sostanze psicoattive lecite

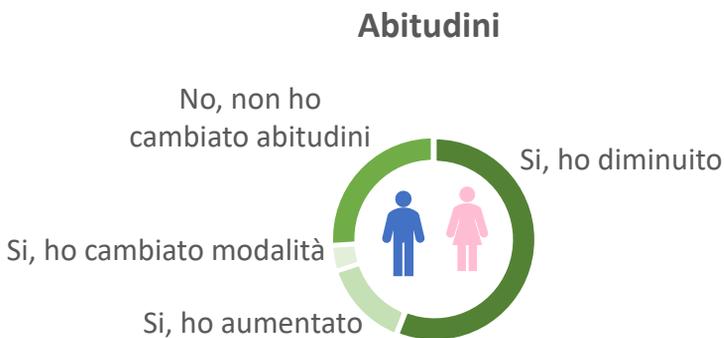
## Sostanze lecite maggiormente consumate durante il lockdown



### Alcol: pattern di consumo durante il lockdown

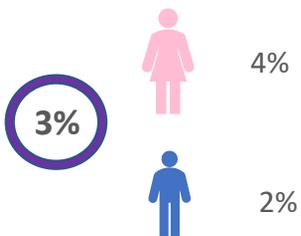
Il **16%** degli studenti afferma di aver fatto un **uso eccessivo di alcol** di questi, il **65%** ha avuto esperienza di **binge drinking 1-2 volte** durante il mese. Inoltre, il **61%** degli studenti afferma di aver consumato **1-2 volte** durante il lockdown **alcol mixato ad energy drink**.

### Tabacco: pattern di consumo degli studenti fumatori correnti durante il lockdown

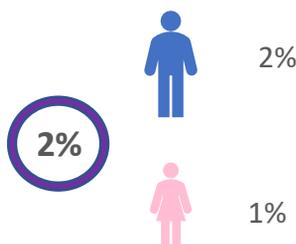


### Le altre sostanze

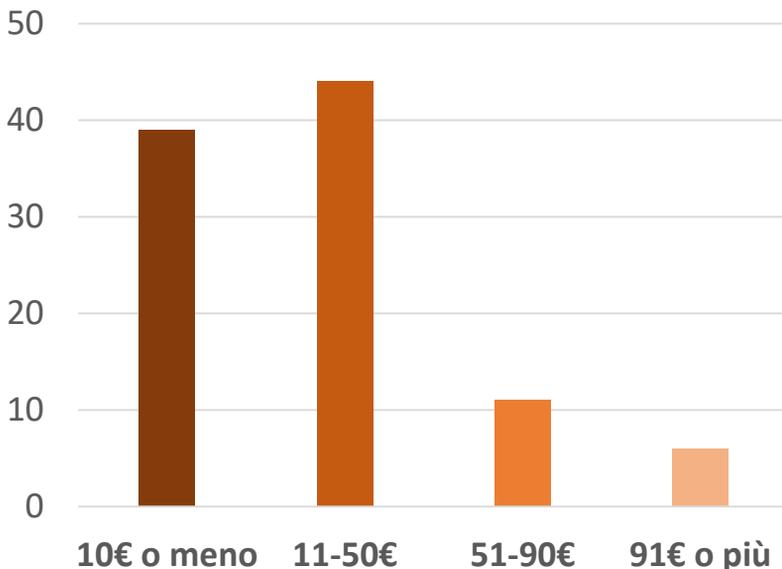
#### Psicofarmaci senza prescrizione medica



#### Cannabis light



### Spesa sostenuta





# Consumo di sostanze legali

Il consumo di sostanze psicoattive lecite risulta essere un comportamento comune all'interno della popolazione adolescente (ESPAD, 2015); tale comportamento si esprime mediante l'assunzione di sostanze quali tabacco, *cannabis light*, alcol, psicofarmaci senza prescrizione medica ed *energy drink*.

Tuttavia, nonostante il consumo delle sostanze sopracitate sia frequente fra gli adolescenti, la maggiorparte dei consumatori non è a conoscenza della composizione delle stesse e dei rischi per la salute ad esse associati (Costa, Hayley & Miller, 2014; Ballal et al., 2016; Roditis et al., 2016).

Per quanto riguarda i possibili effetti collaterali sulla salute, questi possono esprimersi mediante l'emergere di condizioni invalidanti quali disturbi gastrointestinali, cardiovascolari e del sonno, patologie tumorali e alterazioni della sfera psicologica dell'individuo (McCabe et al., 2007; Divin & Zullig, 2014; Ali et al., 2015; Zullig et al.,

2015; Pellerone, Tolini & Polopoli, 2016; Roy et al., 2017; Meque et al., 2019; Santoro et al., 2019; Klein et al., 2020).

Inoltre, diversi autori hanno altresì osservato associazioni positive fra consumo di sostanze psicoattive lecite e la messa in atto di altri comportamenti a rischio (gambling, cyberbullismo e consumo di sostanze illecite) (Raposo et al., 2017; Taylor et al., 2017; Molinaro et al., 2018; Rodriguez-Enriquez et al., 2019).

Sulla base di questo, il monitoraggio e l'osservazione dei trend di consumo di suddetta tipologia di sostanze all'interno della popolazione adolescente si configura come uno strumento utile di sensibilizzazione e prevenzione.

## 5.1 Tabacco

*Durate il lockdown, più della metà degli studenti fumatori correnti ha ridotto il consumo di sigarette rispetto ad un 27% che invece ha lasciato invariate le proprie abitudini legate al fumo. Per quanto riguarda la percezione del rischio associata all'uso di tabacco, quasi la metà degli studenti associa un rischio minimo o nullo al fumare sigarette occasionalmente; contrariamente a quest'ultima affermazione però, più della metà degli studenti percepisce la possibilità di incorrere in un rischio elevato fumando 10 o più sigarette al giorno. Per quanto riguarda le sigarette elettroniche, il 77% degli studenti le ha provate per la prima volta spinto dalla curiosità ed il contenuto delle stesse maggiormente utilizzato sono gli aromi. Infine, sempre relativamente all'utilizzo di sigarette elettroniche, le analisi mostrano come il 38% degli studenti che ha consumato le stesse negli ultimi 12 mesi abbia altresì assunto almeno una volta cannabis nell'ultimo anno.*

### Introduzione

A livello mondiale, il consumo di tabacco è considerato una delle maggiori cause di mortalità (WHO, 2019) e molto spesso, l'inizio di tale comportamento a rischio, si esplica durante l'adolescenza (US Department of Health and Human Services, 2012). I fattori che possono indurre un adolescente a far uso di tabacco sono molteplici e si configurano sia sul piano psicologico che psicosociale come ad esempio: l'influenza da

parte dei pari, l'averne genitori fumatori e la bassa percezione del rischio legato al consumo di tabacco (Barrington-Trimis et al., 2015; O'Loughlin et al., 2017; Aloise-Young & Rosa, 2019).

Inoltre, i fattori sopracitati, sembrerebbero essere altresì legati al consumo di sigarette elettroniche, un fenomeno in espansione sia singolarmente che combinato all'uso di sigarette classiche (Barrington-Trimis et al., 2015; 2016).

Sempre per quanto riguarda i comportamenti a rischio messi in atto dagli adolescenti, diversi autori hanno anche osservato associazioni positive fra l'utilizzo di tabacco e comportamenti quali gioco d'azzardo, uso di sostanze illecite e consumo di alcol (Taylor et al., 2017; Molinaro et al., 2018). Infine, sul piano nazionale, il consumo di tabacco fra gli adolescenti risulta ancora significativamente alto (Gorini et al., 2020) e, considerando inoltre

l'avvento di dispositivi elettronici alternativi rispetto alla modalità di consumo di tabacco associati ad una visione ridotta dei rischi per la salute (Barrington-Trimis et al., 2015), il monitoraggio e l'osservazione di tale comportamento si configura come uno strumento di prevenzione utile ad un problema sociale e sanitario.

## Fumo e lockdown

Il periodo del lockdown è stato un momento di potenziale stress (Brooks et al., 2020) e ha comportato numerosi cambiamenti rispetto alle abitudini quotidiane degli adolescenti, soprattutto sul piano sociale e comportamentale.

Relativamente al consumo di tabacco, i dati mostrano come circa il 18% degli studenti di età compresa fra 15 e 19 abbia fumato sigarette durante periodo di quarantena, in particolare le ragazze e i maggiorenni che hanno fumato più del doppio rispetto ai minorenni.

**Tabella 5.1: Consumo di tabacco nell'ultimo mese: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nell'ultimo mese <sup>1</sup>	17,1	19,8	18,4	12,3	28,2

<sup>1</sup>Per i rispondenti l'ultimo mese coincide con il periodo di lockdown  
 ESPAD #iorestoacasa 2020

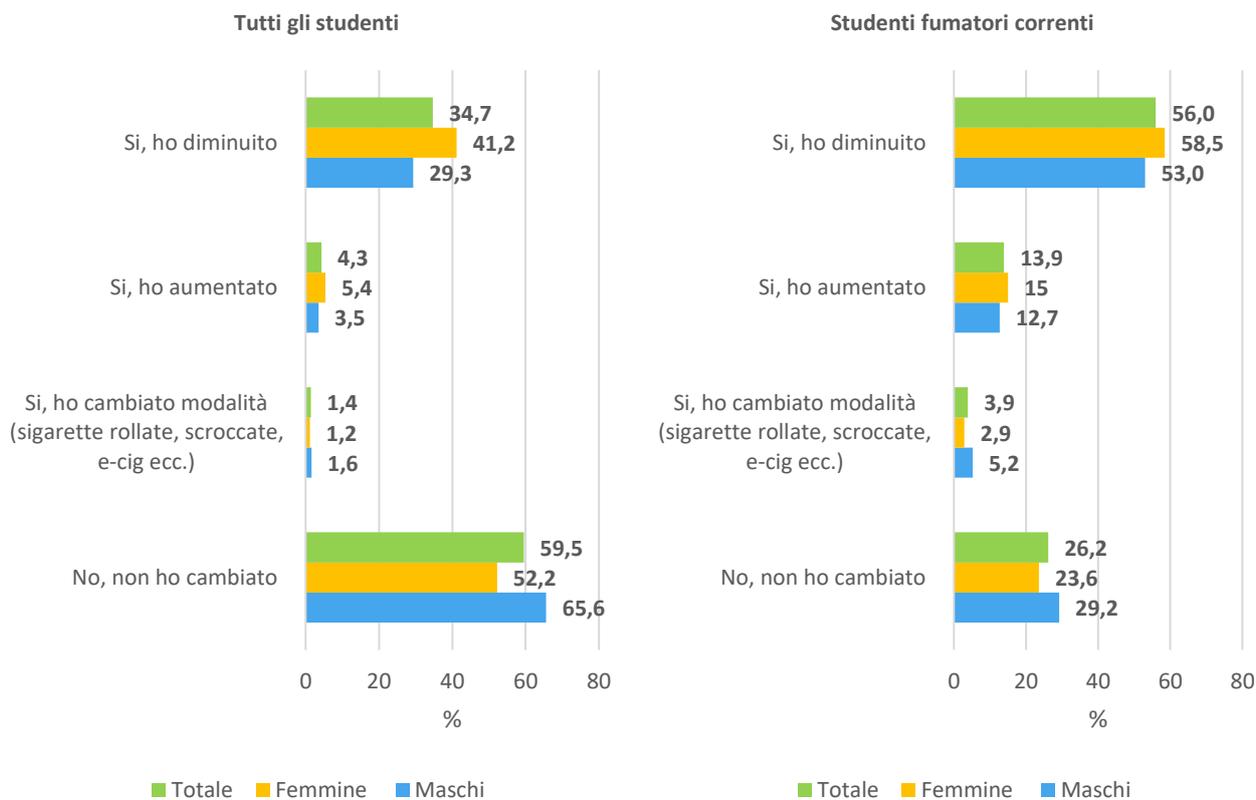
Per quanto riguarda eventuali variazioni nell'uso di tabacco, i dati mostrano come il 35% degli adolescenti abbia diminuito il proprio consumo, il 4% abbia aumentato il numero di sigarette fumate e l'1% abbia variato modalità di consumo passando ad altri prodotti come sigarette "rollate" o elettroniche. Al contrario, il 60% degli studenti ha lasciato invariate le proprie abitudini e in particolare, gli studenti di genere maschile (M= 66%; F=52%).

Rispetto ai dati inerenti alla popolazione di adolescenti fumatori correnti, ovvero coloro che hanno consumato almeno una sigaretta nell'ultimo mese, il 56% ha ridotto le proprie abitudini al fumo, il 14% ha aumentato il proprio consumo, il 4% ha cambiato modalità di utilizzo

passando ad altri prodotti come sigarette "rollate" o elettroniche mentre il 26%, le ha lasciate invariate, con percentuali più elevate fra i ragazzi (M= 29%; F=24%).

I fumatori correnti sono dunque quelli che hanno maggiormente modificato le proprie abitudini riguardo al consumo di tabacco e, in particolare, ne hanno diminuito l'utilizzo.

**Figura 5.1: Variazione delle abitudini di fumo durante il periodo di lockdown: percentuale di studenti e di studenti fumatori correnti. Italia - Anno 2020**

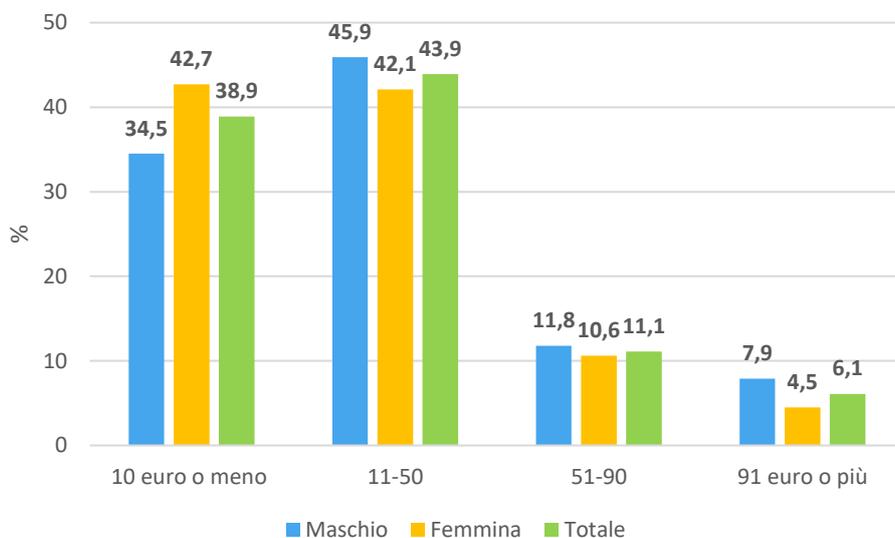


ESPAD #iorestoa casa 2020

Relativamente ai soldi spesi dagli studenti fumatori correnti per l'uso di tabacco e/o sigarette elettroniche nel periodo del lockdown, il 39% degli studenti fumatori ha speso 10 euro o meno, il 44%

ha speso fra gli 11 e i 50 euro, l'11% ha speso fra i 51 e i 90 euro e, infine, il 6% ha speso 91 euro o più.

**Figura 5.2: Spesa per il tabacco e/o nelle sigarette elettroniche negli ultimi 30 giorni: percentuali di studenti fumatori correnti. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoa casa 2020

L'applicazione di modelli statistici di regressione logistica ha evidenziato che, in generale, l'aver avuto un buon rapporto con i familiari (genitori e/o fratelli) durante il lockdown è emerso essere un fattore protettivo rispetto al consumo di tabacco negli ultimi 30 giorni. In particolare, questo risulta significativo per quanto riguarda l'essere

soddisfatti del rapporto con la madre, il padre e la condizione finanziaria della propria famiglia. Inoltre, risulta essere un ulteriore fattore protettivo nei confronti dell'utilizzo di tabacco durante il lockdown l'aver genitori che fissano regole sul comportamento dei figli (a casa e/o fuori) e sulla gestione del denaro degli stessi.

**Tabella 5.2: Frequenza di fumo nel mese e rapporto con i familiari. Italia – Anno 2020**

	<i>Uso vs non uso di tabacco negli ultimi 30 giorni ORadj (IC 95%)</i>
<b>Rapporto con la famiglia e con gli amici</b>	
Soddisfatti del rapporto con la madre	<b>0.76 (0.614-0.950)*</b>
Soddisfatti del rapporto col padre	<b>0.65 (0.539-0.799)*</b>
Soddisfatti del rapporto con gli amici	<b>1.5 (1.170-1.928)*</b>
Soddisfatti del rapporto coi fratelli/sorelle	1.02 (0.862-1.214)
Soddisfatti della situazione finanziaria della famiglia	<b>0.73 (0.617-0.866)*</b>
I miei genitori fissano regole sul mio comportamento a casa/fuori casa	<b>0.72 (0.608-0.832)*</b>
Sentirsi sostenuto affettivamente dai propri genitori	0.86 (0.693-1.075)
I genitori danno soldi senza problemi	0.86 (0.723-1.040)
Prendere facilmente soldi dai genitori	<b>1.53 (1.281-1.836)*</b>

\*OR significativi

ESPAD #iorestoacasa 2020

Nota: Le misure di associazione sono state aggiustate per genere ed età e riportate in tabella come ORadj (IC= intervallo di confidenza 95%). Se l'OR assume un valore superiore a 1 è possibile affermare che la variabile in esame risulta associata in maniera positiva con il comportamento di riferimento; se l'OR risulta negativo la variabile in esame è associata negativamente al fenomeno in studio. La significatività statistica è stata stabilita per un valore di  $p \leq 0.05$ .

## I dati del 2020

Il 46% della popolazione studentesca ha fumato sigarette almeno una volta nella vita e il 32% lo ha fatto quotidianamente nei 12 mesi antecedenti lo svolgimento dello studio. Il consumo risulta essere

più elevato fra le femmine e gli studenti maggiorenni.

**Tabella 5.3: Consumo di tabacco nella vita e nell'ultimo anno: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

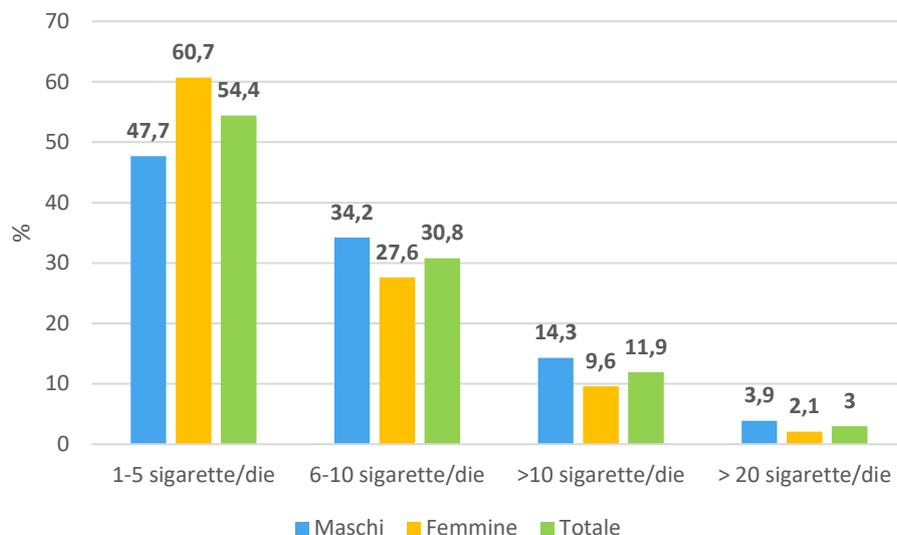
	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	40,7	52,4	46,3	36,4	61,8
Nell'anno	26,9	36,5	31,5	23,7	43,3

ESPAD #iorestoacasa 2020

Tra gli studenti che hanno riferito di aver fumato sigarette quotidianamente nell'ultimo anno, il 54% ne ha fumate al massimo 5, il 31% ne ha fumate da 6 a 10 e il 15% ne ha fumate più di 10. Le frequenze

maggiori si riferiscono all'aver fumato da uno fino a cinque sigarette il giorno sia per quanto riguarda i ragazzi (48%) che le ragazze (61%).

**Tabella 5.3: Consumo di tabacco tra gli studenti che hanno riferito di aver fumato almeno una sigaretta/die nell'ultimo anno: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

### *Le abitudini e le credenze dei ragazzi*

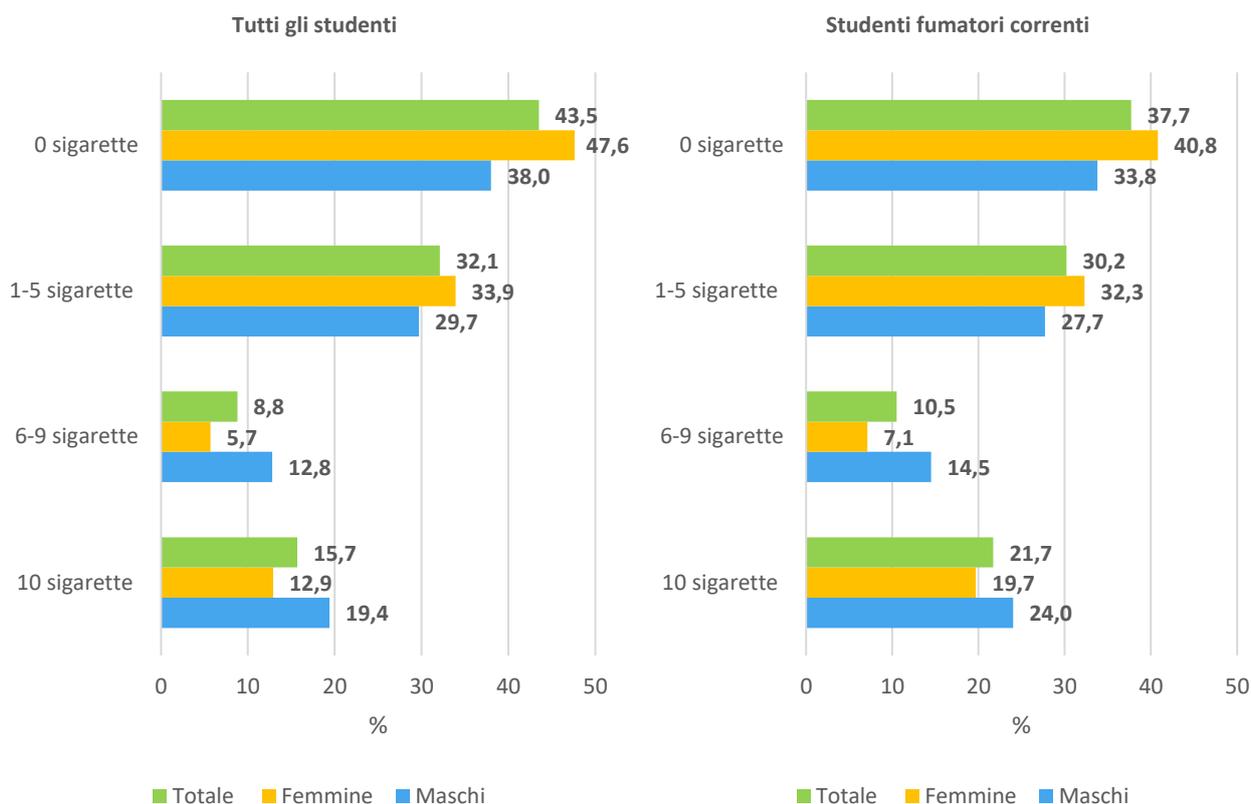
Per quanto riguarda la tipologia di consumo di sigarette, il 44% degli studenti afferma di non fare uso di tabacco rollato, il 32% riferisce che su 10 sigarette fumate, meno della metà sono rollate mentre il 9% “rolla” almeno 10 sigarette su 10 rollate. Infine il 16% fuma esclusivamente sigarette “rollate”.

Relativamente alle risposte date dagli studenti fumatori correnti, il 38% non utilizza sigarette

“rollate”, il 30% consuma meno della metà delle sigarette utilizzando tabacco rollato; il 10% “rolla” la maggior parte delle sigarette che fuma e il 22% fuma solo sigarette “rollate”.

In generale la percentuale di coloro che “rolla” più delle metà delle sigarette risulta maggiormente elevata fra i fumatori correnti e sono soprattutto i ragazzi, rispetto alle ragazze, ad utilizzare questa modalità.

**Figura 5.4: Numero di sigarette “rollate” ogni 10 sigarette fumate: percentuali di studenti e di studenti fumatori correnti. Italia - Anno 2020**



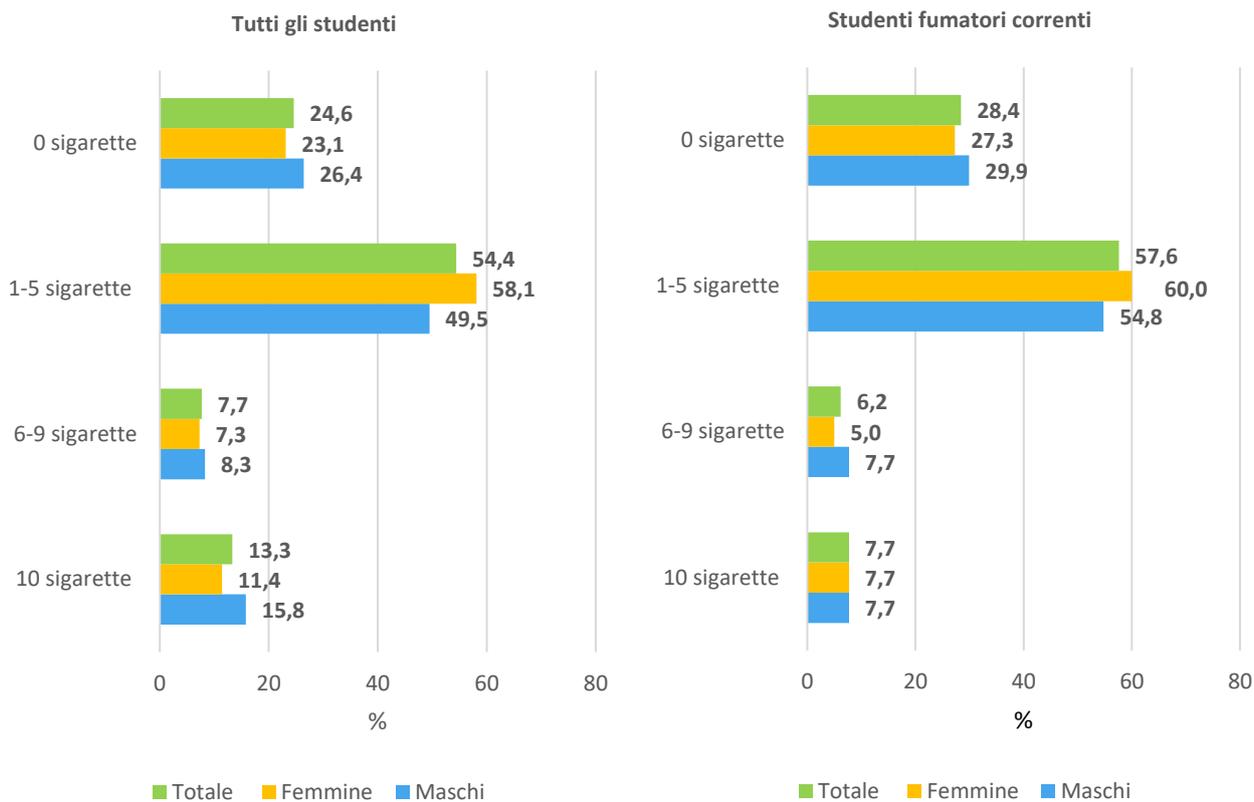
ESPAD #iorestoacasa 2020

Per quanto concerne invece il numero di sigarette “scroccate” (ad amici, parenti e/o sconosciuti) un quarto degli adolescenti afferma di non “scroccare” alcuna sigaretta, il 54% ne ha “scroccate” da 1 a 5 su dieci fumate, quasi l’8% ne “scrocca” oltre la metà di quelle che fuma e il 13% afferma di aver “scroccato” tutte sigarette che ha fumato.

D’altro canto, il 28% degli studenti fumatori afferma di non averne “scroccate”, il 58% ne ha “scroccate” meno della metà rispetto quelle fumate, il 6% ne ha “scroccate” da 5 a 6 su dieci fumate e l’8% afferma di averne “scroccate” 10 su un totale di 10 sigarette.

Coloro che hanno fumato nel corso dell’ultimo mese tendono quindi a “scroccare” meno sigarette rispetto all’insieme generale degli studenti.

**Figura 5.5: Numero di sigarette “scroccate” ogni 10 sigarette fumate: percentuali di studenti e di studenti fumatori correnti. Italia - 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

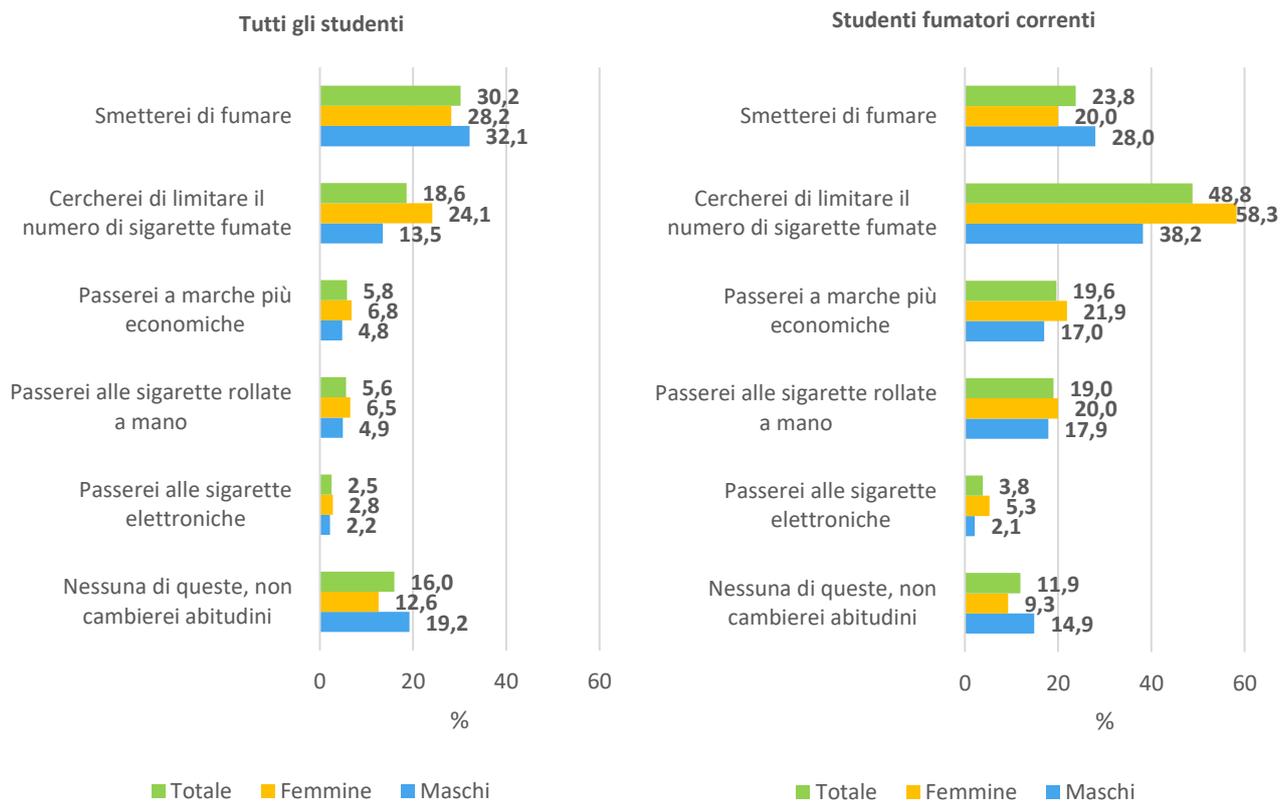
Agli studenti è stato inoltre chiesto come le proprie abitudini al fumo potrebbero variare in conseguenza a un possibile aumento del prezzo del tabacco.

Nello specifico, nel caso in cui il prezzo aumentasse del 50% (ovvero se il costo di un pacchetto di sigarette passasse da 5 euro a 7,5 euro), il 30% del campione totale smetterebbe di fumare, in percentuali fra il 3% e il 19% gli studenti cercherebbero di limitare il numero di sigarette fumate o passerebbero ad altre soluzioni (marche

più economiche, sigarette rollate a mano, sigarette elettroniche) mentre il 16% degli studenti afferma che non cambierebbe le proprie abitudini.

Per quanto riguarda i dati emersi dalle risposte date dagli studenti fumatori correnti, il 24% smetterebbe di fumare, quasi la metà cercherebbe di limitare il proprio consumo di tabacco, in percentuali fra il 4% e il 20% passerebbero ad altre soluzioni (marche più economiche, sigarette rollate a mano, sigarette elettroniche) e il 12% non varierebbe le proprie abitudini.

**Figura 5.6: Variazione delle proprie abitudini di fumo nel caso in cui aumentasse il prezzo delle sigarette del 50%: percentuali di studenti e di studenti fumatori correnti. Italia - Anno 2020**

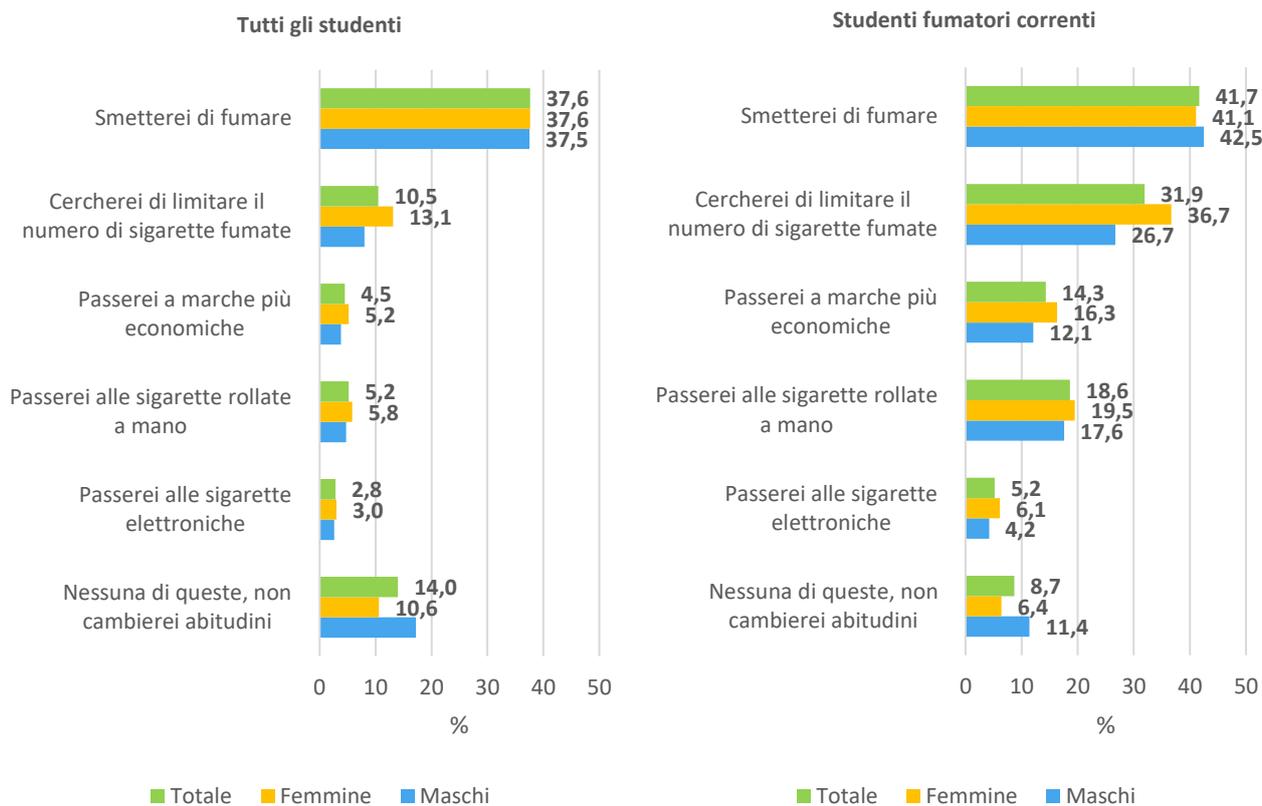


ESPAD #iorestoacasa 2020

Nel caso in cui il prezzo del tabacco aumentasse del 100% (ovvero se il costo di un pacchetto di sigarette passasse da 5 euro a 10 euro), il 37% del campione totale smetterebbe di fumare, in percentuali fra il 3% e il 10% cercherebbero di limitare il numero di sigarette fumate o passerebbero ad altre soluzioni (marche più economiche, sigarette rollate a mano, sigarette elettroniche) mentre il 14% degli studenti afferma che non cambierebbe le proprie abitudini.

Per quanto riguarda i dati emersi dalle risposte date dagli studenti fumatori correnti emerge che sono soprattutto loro a modificare le proprie abitudini di consumo, il 42% smetterebbe di fumare, circa un terzo cercherebbe di limitare il proprio consumo di tabacco, in percentuali fra il 5% e il 19% passerebbero ad altre soluzioni (marche più economiche, sigarette rollate a mano, sigarette elettroniche) e il 9% non varierebbe le proprie abitudini.

**Figura 5.7: Variazione delle proprie abitudini di fumo nel caso in cui aumentasse il prezzo delle sigarette del 100%: percentuali di studenti e di studenti fumatori correnti. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoaacasa 2020

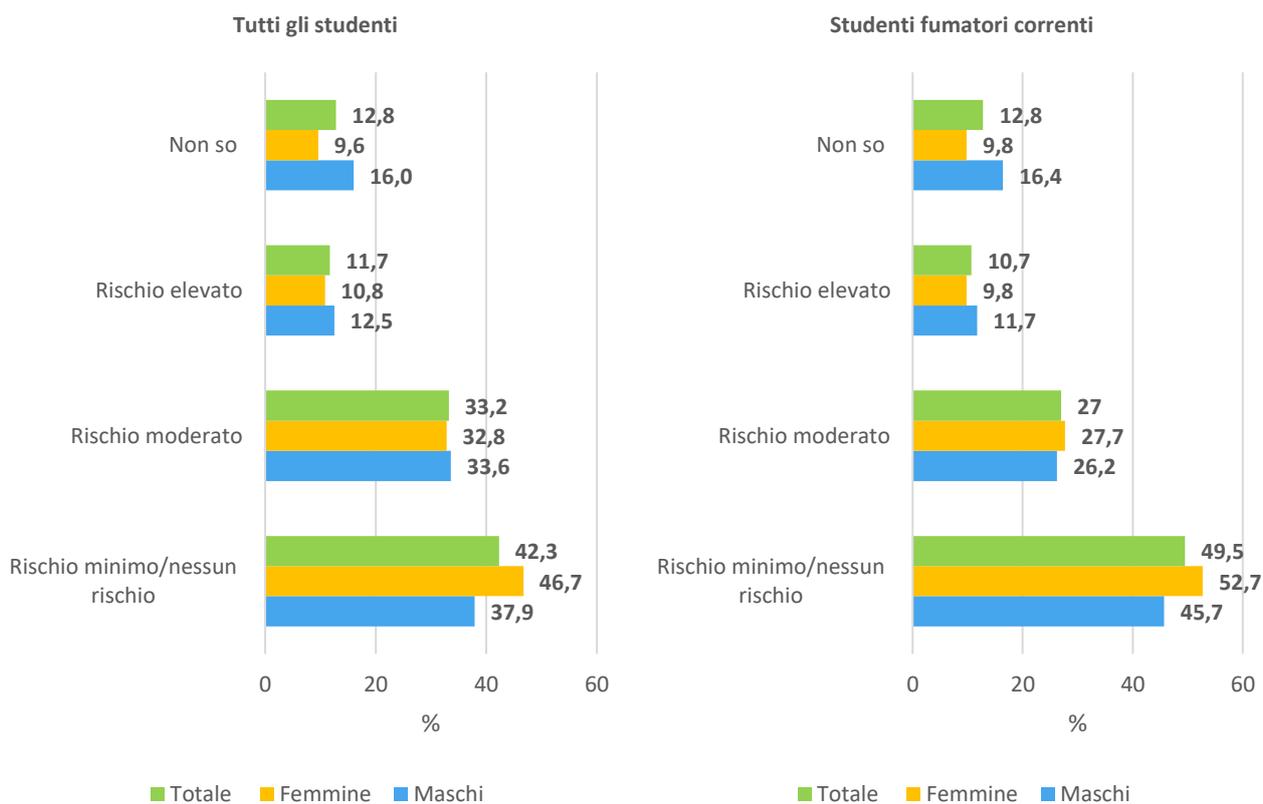
Riguardo alla consapevolezza dei rischi legati al fumo, il 13% degli adolescenti afferma di non conoscere i rischi legati al fumare occasionalmente sigarette. Circa il 12% degli studenti afferma che vi sia la possibilità di incorrere in un rischio elevato, il 33% ritiene che il rischio sia moderato ed infine, il 42%, ritiene che vi sia la possibilità di incorrere in un rischio minimo o in nessun rischio in seguito al fumare occasionalmente.

Per quanto riguarda gli studenti fumatori correnti, il 13% non è a conoscenza dei possibili rischi legati al fumare occasionalmente sigarette, analogamente a quanto emerso per il campione generale di studenti.

Inoltre, la metà degli studenti fumatori correnti afferma che il fumare occasionalmente comporti un rischio minimo o nullo, mentre l'11% e il 27% affermano che vi sia la possibilità di incorrere in rischio elevato o moderato.

Andando ad analizzare le differenze di genere, in generale, i ragazzi affermano più spesso di non essere a conoscenza del rischio collegato al fumo occasionale di sigaretta. Inoltre, fra fumatori correnti, le studentesse riportano percentuali maggiori per quanto riguarda la percezione di un rischio minimo o nullo mentre gli studenti percepiscono più spesso un rischio moderato o elevato.

**Figura 5.8: Percezione del rischio inerente al fumare occasionalmente: percentuali di studenti e di studenti fumatori correnti. Italia – 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

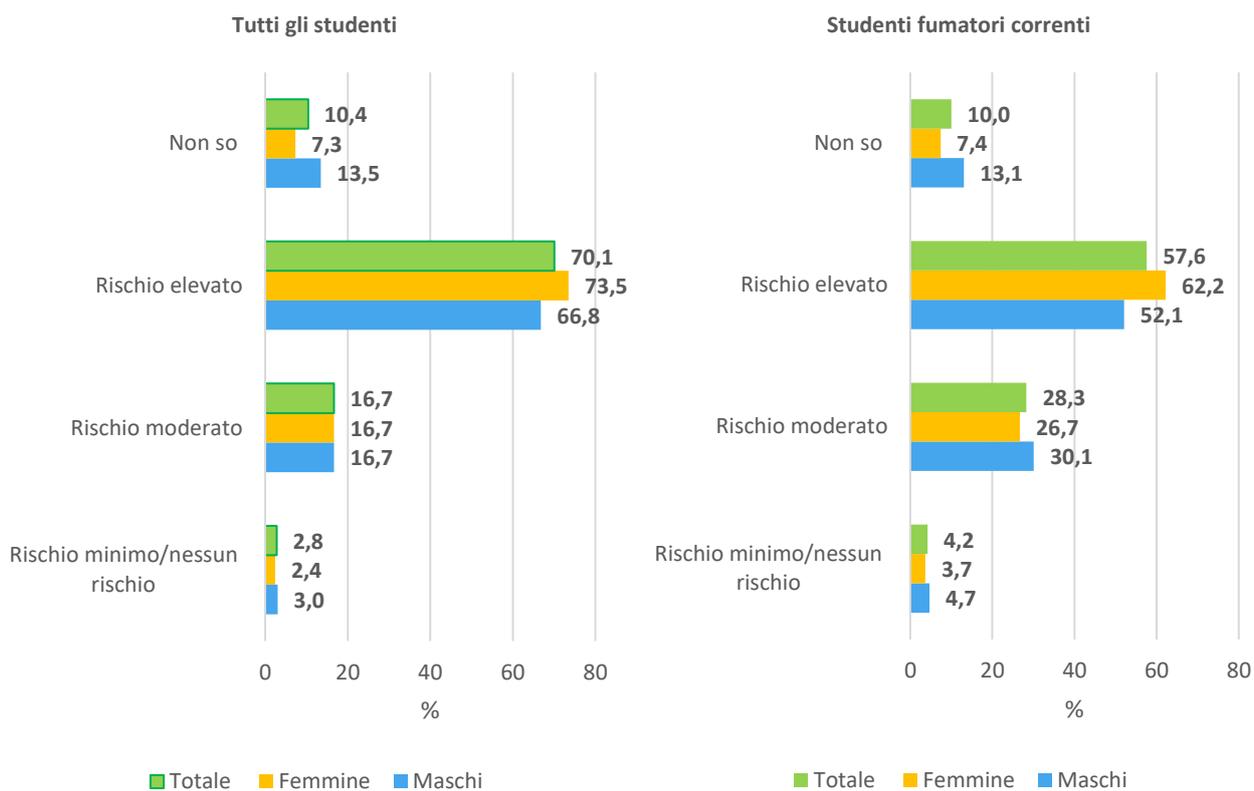
Per quanto riguarda la consapevolezza del rischio rispetto al fumare 10 o più sigarette al giorno, il 10% degli studenti afferma di non essere a conoscenza dei possibili rischi, il 70% ritiene che si possa incorrere in un rischio elevato, il 17% in un rischio moderato ed il 3% in un rischio minimo o nullo.

Relativamente alle risposte date dagli studenti fumatori correnti, in linea con quanto affermato dal campione totale di adolescenti, il 10% riferisce di non essere a conoscenza dei possibili rischi associati al fumare 10 o più sigarette al giorno e il 5% ritiene che l'entità di tale rischio sia minima o nulla. Benché più della metà dei fumatori correnti

afferma che vi sia la possibilità di incorrere in un rischio elevato (58%), le percentuali di coloro che ritengono che vi sia un rischio moderato (29%) risultano maggiori rispetto alla popolazione generale esaminata.

Per quanto concerne le differenze di genere, i ragazzi (sia fumatori correnti che non) affermano più spesso di non essere a conoscenza del rischio associato al fumo di 10 o più sigarette al giorno oppure di ritenere che esso sia nullo. Al contrario, le ragazze riportano percentuali maggiori per quanto riguarda la percezione di un rischio elevato collegato a questa frequenza di fumo di sigarette.

**Figura 5.9: Percezione del rischio inerente al fumare 10 o più sigarette al giorno: percentuali di studenti e di studenti fumatori correnti. Italia – 2020**

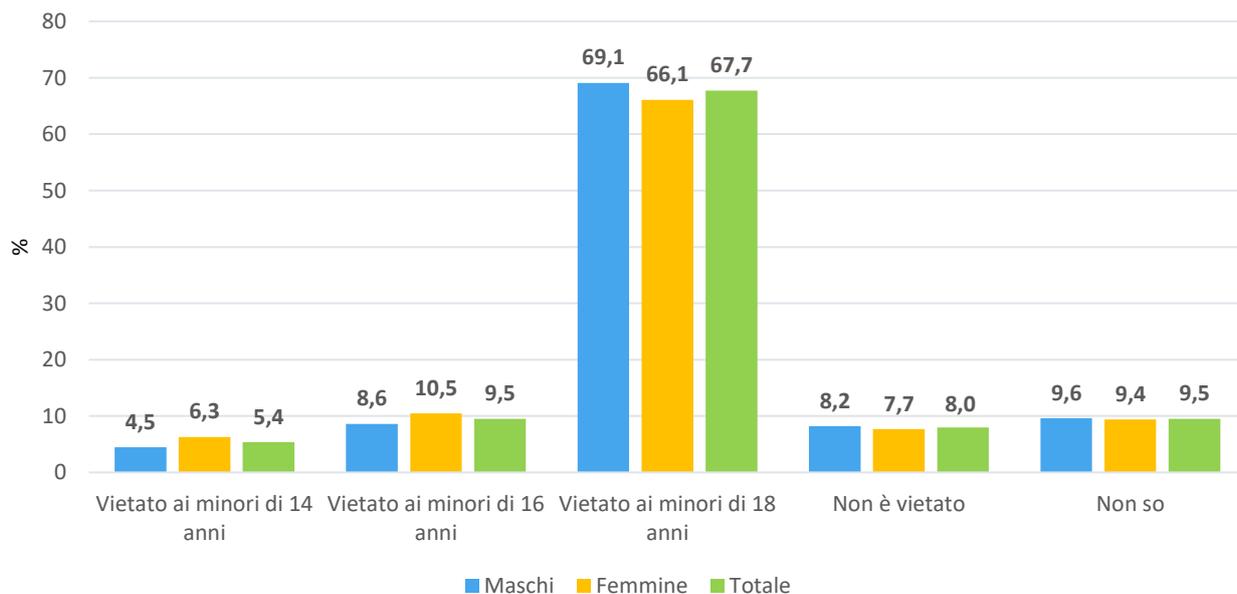


ESPAD #iorestoaacasa 2020

Per il 70% degli studenti il fumo di sigarette è “vietato ai minori di 18 anni”, il 10% ritiene sia vietato ai minori di 16 anni e il 5% ai minori di 14 anni. L’8% ritiene non esista un divieto in merito,

soprattutto i minorenni. Sono il 10% coloro che “non sanno” se il fumo di sigarette sia vietato ai minorenni, che ignorano quindi la normativa, in particolare i maggiorenni.

**Figura 5.10: “Secondo te, fumare sigarette in Italia è vietato ai...”: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoaacasa 2020

## Non fumo ma “svapo”: uso delle sigarette elettroniche

Circa il 35% degli studenti ha utilizzato sigarette elettroniche (e-cig) almeno una volta nel corso della propria vita e il 16% lo ha fatto nell'ultimo

anno, in particolare sono ragazzi e studenti maggiorenni per quanto riguarda l'utilizzo di sigarette elettroniche nell'arco di vita.

**Tabella 5.4: Uso di sigarette elettroniche nella vita e nell'ultimo anno: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

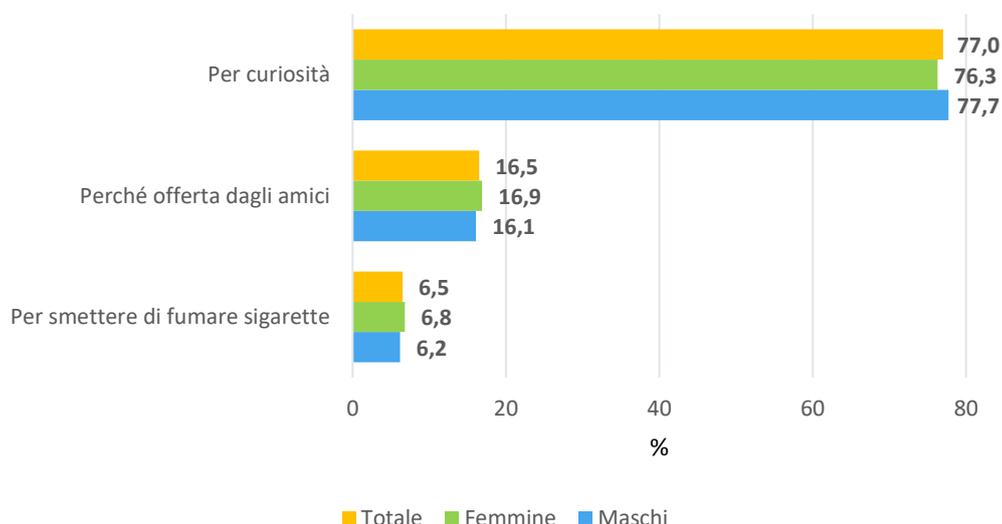
	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	38,7	31,5	35,3	31,9	40,3
Nell'anno	16,7	16,0	16,4	16,2	16,5

ESPAD #iorestoacasa 2020

Il 77% degli studenti ha provato per la prima volta le e-cig per curiosità, quota che tra gli studenti di genere maschile e di minore età risulta superiore; segue la motivazione “perché offerta dagli amici”

(17%) e, per ultima, “per poter smettere di fumare sigarette” (7%), affermazione che caratterizza i maggiorenni.

**Figura 5.11: “Perché hai provato per la prima volta le sigarette elettroniche?”: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

Relativamente all'utilizzo di dispositivi per “svapare”, quali e-cig con serbatoio a ricarica manuale, e-cig con cartucce precariate, Pod mod con ricarica usb (JuuL, Suorin, Spryte) e Box mod personalizzati, il 15% degli studenti afferma di averne usati nell'arco di vita, il 57% ne riferisce

l'uso negli ultimi 12 mesi e infine il 2% li ha usati negli ultimi 30 giorni.

Fra quelli sopra elencati, i dispositivi più utilizzati risultano essere, l'e-cig con serbatoio a ricarica manuale (13%) e il Pod mod con ricarica usb (5%).

**Tabella 5.5: Dispositivi per “svapare”: percentuali di studenti fumatori svapatori nella vita. Italia – 2020**

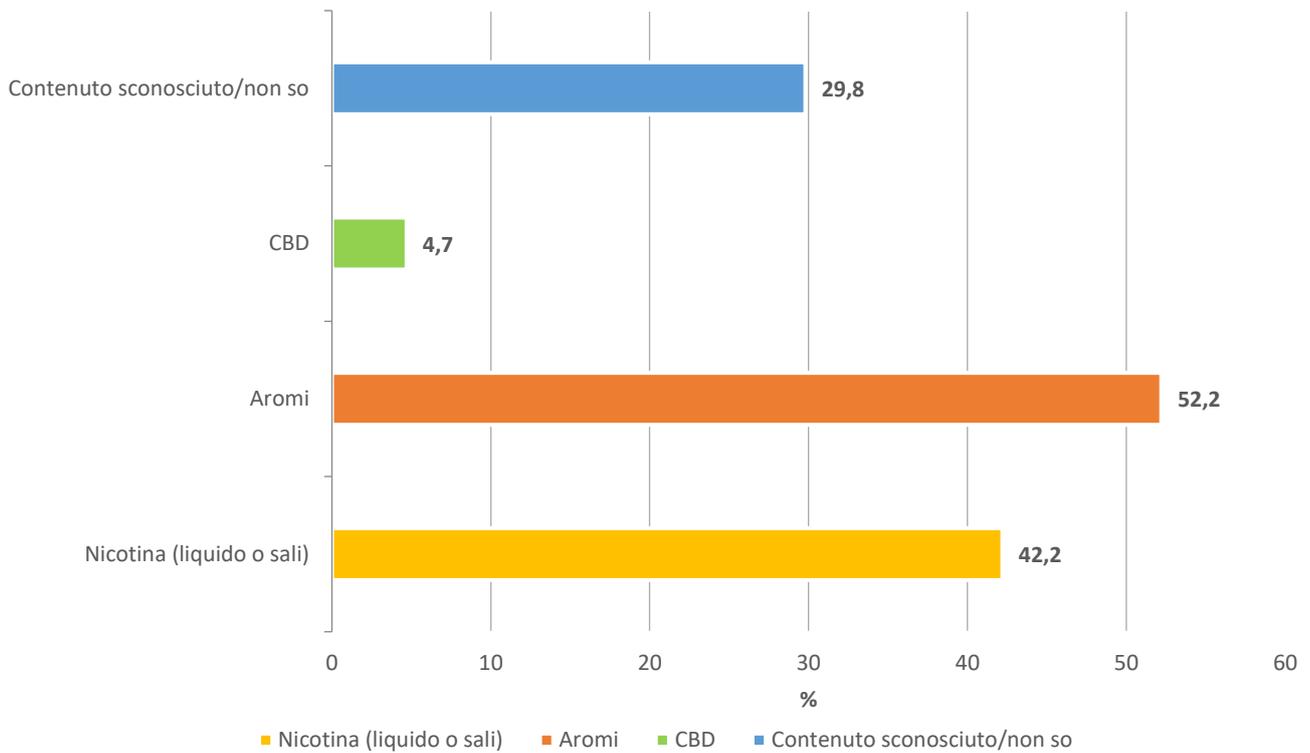
	Totale
E-cig con serbatoio a ricarica manuale	13,3
E-cig con cartucce precariate	4,5
Pod mod con ricarica usb (JuuL, Suorin, Spryte)	5,4
Box mod personalizzati	4,7

ESPAD #iorestoacasa 2020

In particolare, fra gli studenti che hanno utilizzato almeno una volta nella vita dispositivi elettronici, più della metà afferma di utilizzare gli aromi come ricarica per il proprio dispositivo, il 42% la nicotina, il 30% contenuto sconosciuto ed infine, il 5% il CBD.

Riguardo alle differenze di genere, i ragazzi prediligono l'utilizzo di CBD o di aromi mentre le ragazze riferiscono di utilizzare più spesso ricariche a base di nicotina.

**Figura 5.12: Sostanza utilizzata per ricaricare il proprio dispositivo elettronico: percentuali di studenti fumatori svapatori nella vita. Italia - 2020**

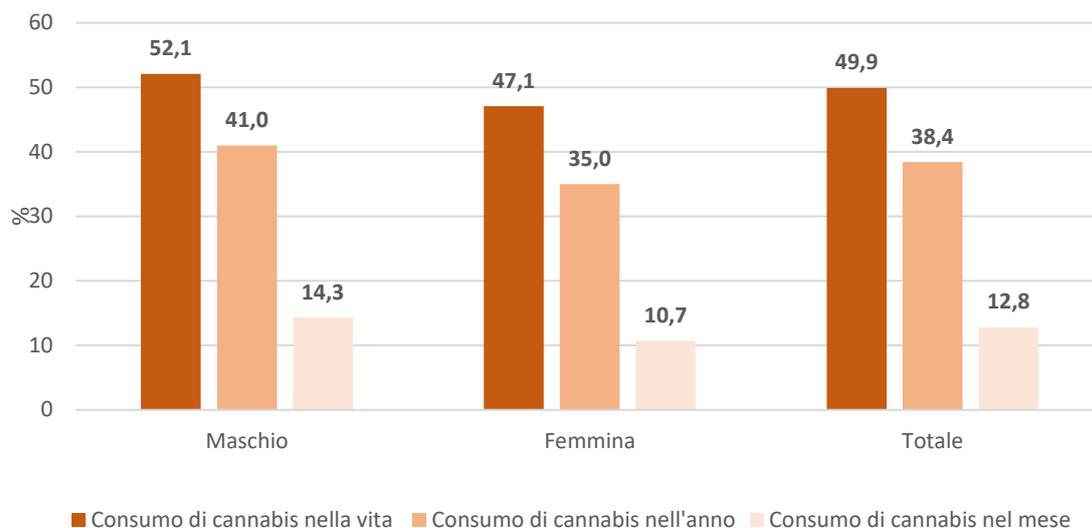


ESPAD #iorestoacasa 2020

Infine, come emerso in letteratura, diversi autori hanno messo in evidenza un'associazione positiva fra l'utilizzo di sigarette elettroniche e consumo di cannabis (Ksinan et al., 2020; Park et al., 2020). A questo proposito, l'analisi da noi condotta su un campione di studenti che ha utilizzato almeno una

volta nella vita la sigaretta elettronica, mostra che la metà dei rispondenti ha fatto uso di cannabis nell'arco di vita, il 38% nell'anno ed infine il 13% nell'ultimo mese. Le frequenze maggiori si registrano fra le studentesse e gli studenti per quanto riguarda il consumo di cannabis nella vita.

**Figura 5.13: Consumo di cannabis nella vita, nell'anno e nel mese\*: percentuali di studenti che hanno utilizzato sigarette elettroniche nell' arco vita. Italia – 2020**



\*Per i rispondenti l'ultimo mese coincide con il periodo di lockdown  
 ESPAD #iorestoacasa 2020

## 5.2 Cannabis light

*L'11% degli studenti afferma di aver consumato cannabis light nell'arco di vita e più della metà degli studenti lo ha fatto in età compresa fra i 15 ed i 17 anni. Inoltre, le motivazioni associate al provare cannabis light maggiormente riportate dagli studenti risultano essere: curiosità, perché acquistarla non è un reato e infine per rilassarsi e/o dormire meglio.*

### Introduzione

In Italia, dal 2017, è possibile acquistare legalmente *cannabis light* presso rivenditori autorizzati; nello specifico, con il termine *cannabis light* si intende un prodotto caratterizzato dalla presenza di cannabidiolo (CBD) e a basso contenuto di delta-9tetraidrocannabinolo (THC) (Carrieri, Madio & Principe, 2020).

Uno studio recente (Carrieri, Madio & Principe, 2020) ha evidenziato come la legalizzazione del prodotto sopracitato abbia comportato, in Italia, una sostituzione nell' utilizzo dello stesso rispetto all'assunzione di farmaci quali ansiolitici, sedativi, oppioidi, antidepressivi e antipsicotici.

Tuttavia, nonostante il consumo di prodotti a base di CBD sia in crescita (Manthey, 2019), gran parte dei consumatori sembrano non utilizzare

correttamente gli stessi e non avere reali conoscenze sugli effetti che producono (Wheeler et al., 2020).

Infine, negli ultimi anni, relativamente alla popolazione giovanile, diversi autori hanno evidenziato un aumento dell'utilizzo di prodotti a base di CBD all'interno delle sigarette elettroniche (Trivers et al., 2018; Pourchez & Forest, 2019; Nicksic, Do & Barnes, 2020).

Quest'ultimo dato risulta essere di particolare interesse in quanto, come si evince dalla letteratura, sono emersi risultati a favore di un'associazione fra pattern di utilizzo frequenti di sigarette elettroniche e la messa in atto di altri comportamenti a rischio quali consumo di alcol e marijuana (Park et al., 2020).

## Diffusione del consumo

L'11% degli studenti afferma di aver consumato cannabis light nell'arco di vita, il 6% nell'ultimo anno ed infine, il 2%, nell'ultimo mese. Le

frequenze di consumo maggiori emergono fra gli studenti maschi ed i maggiorenni.

**Tabella 5.6: Consumo di cannabis light nella vita, nell'ultimo anno e nell'ultimo mese: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

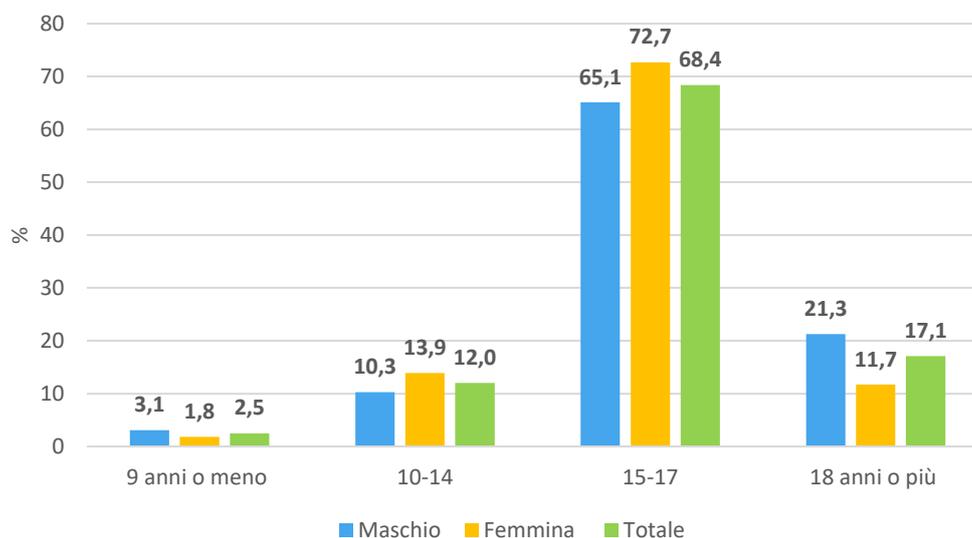
	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	11,6	9,5	10,5	7,0	16,1
Nell'anno	7,0	5,8	6,4	4,9	8,9
Nell'ultimo mese <sup>1</sup>	2,2	1,4	1,8	1,6	2,4

<sup>1</sup>Per i rispondenti l'ultimo mese coincide con il periodo di lockdown  
ESPAD #iorestoacasa 2020

Fra gli studenti che hanno provato cannabis light, le frequenze maggiori rispetto all'età in cui è stata provata per la prima volta la stessa emergono fra coloro che l'hanno assunta fra i 15 ed i 17 anni

(68%) soprattutto per quanto riguarda le femmine (73%).

**Figura 5.14: Età della prima volta in cui è stata provata la cannabis light: prevalenze per genere. Italia – Anno 2020**

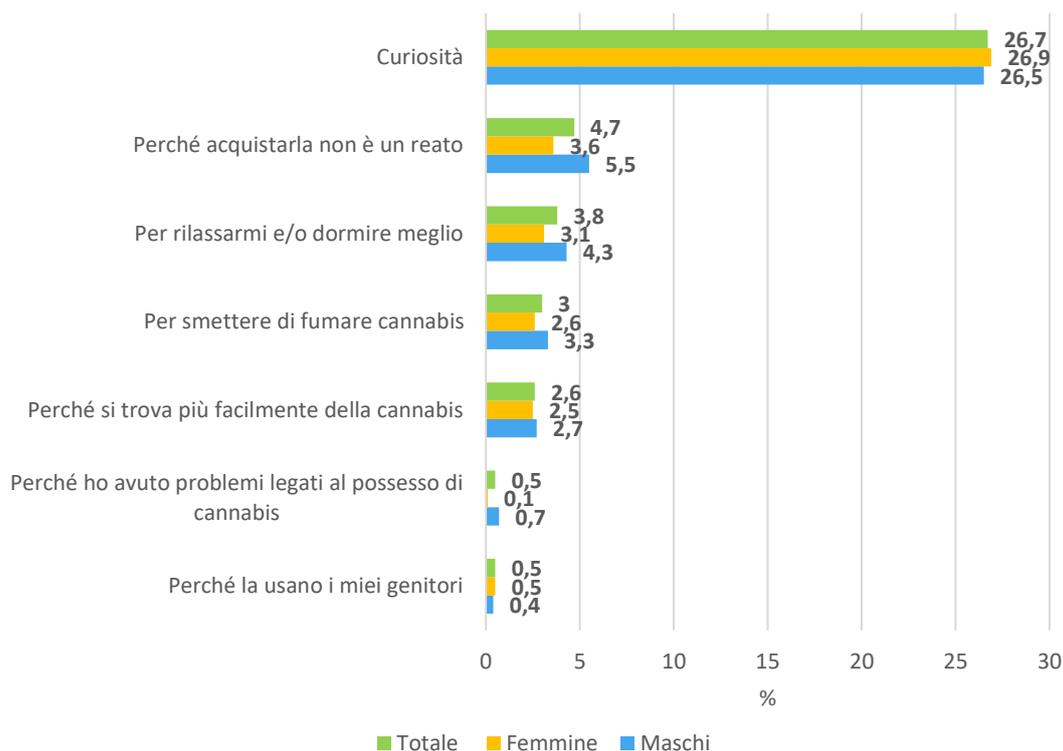


ESPAD #iorestoacasa 2020

Il 27% degli studenti afferma di aver provato principalmente cannabis light per curiosità, il 5% in quanto l'acquisto della stessa è legale ed il 4%

per rilassarsi e/o dormire meglio; infine, il 76% dei rispondenti afferma di aver provato cannabis light per motivazioni differenti da quelle descritte.

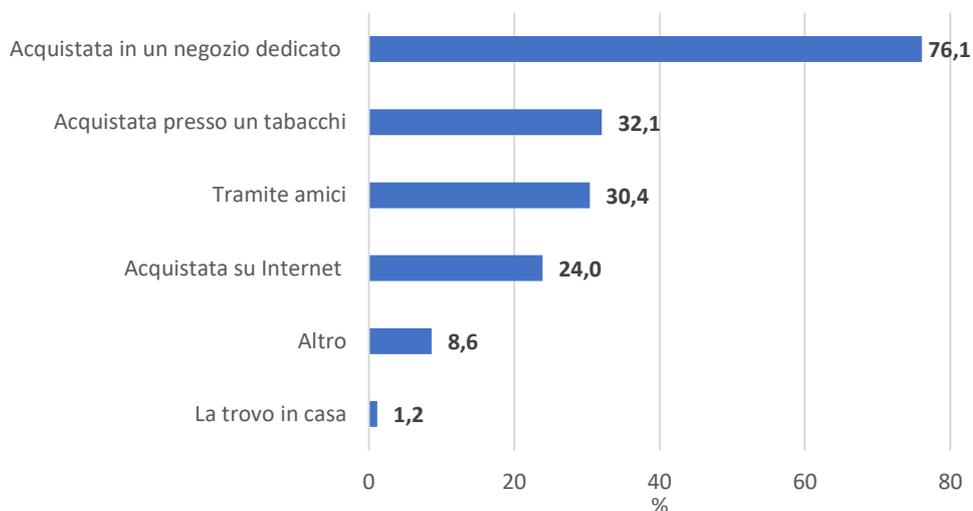
**Figura 5.15: Motivazioni inerenti all'aver provato cannabis light: prevalenze per genere. Italia – Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

Per quanto riguarda i possibili luoghi in cui è facile procurarsi cannabis light, lo studio ha messo in evidenza che i più indicati sono: negozi dedicati (76%), tabacchini (32%) e tramite gli amici (30%).

**Figura 5.16: Luoghi o contesti in cui ci si potrebbe acquistare facilmente cannabis light: percentuali. Italia – Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

## 5.3 Bevande alcoliche

Poco meno della metà degli studenti ha consumato alcol durante il lockdown ed un 16% ha altresì fatto un uso eccessivo dello stesso (*binge drinking*); tra questi ultimi, più della metà ha fatto esperienza di *binge drinking* 1-2 volte durante l'ultimo mese soprattutto per quanto riguarda le femmine. In generale, durante l'anno, il 30% degli studenti afferma di consumare bevande alcoliche 3-9 volte; anche in questo caso, le frequenze maggiori riguardano le studentesse.

### Introduzione

Il consumo di bevande alcoliche risulta essere il comportamento maggiormente messo in atto dagli adolescenti per quanto concerne l'assunzione di sostanze lecite e non (WHO, 2018; Lees et al., 2020).

Diversi autori hanno osservato come il consumo di alcol durante l'adolescenza comporta effetti negativi sia sul piano cognitivo, come ad esempio la compromissione di funzioni quali, memoria a breve e lungo termine, working memory, apprendimento e funzioni visuo-spaziali, che sul piano neuronale (come la possibile riduzione del volume della sostanza grigia nelle aree frontali e temporali e della crescita della sostanza bianca) (Lees et al., 2020).

Tra i fattori di rischio rispetto al consumo di alcol durante l'adolescenza, dalla letteratura emergono sia fattori legati alla sfera sociale (rapporto con i genitori e status socioeconomico) che associati alla

sfera psicologica come presenza di sintomi esternalizzanti ed internalizzanti (ad esempio, depressione e ansia) (Pellerone, Tolini & Polopoli, 2016; Meque et al., 2019).

Per quanto concerne le possibili conseguenze legate ad una eccessiva assunzione di alcol da parte degli adolescenti, diversi autori hanno osservato come tale comportamento possa comportare l'emergere della messa in atto di comportamenti antisociali (Hammerton et al., 2017) e lo sviluppo di un disturbo da uso di alcol in età adulta (Guo et al., 2000; Warner et al., 2007). Infine, il consumo di bevande alcoliche sembra associarsi ad altri comportamenti a rischio quali gambling, cyberbullismo e consumo di sostanze psicoattive illegali (Raposo et al., 2017; Taylor et al., 2017; Molinaro et al., 2018; Rodriguez-Enriquez et al., 2019).

### Uso di alcol e lockdown

Il 43% degli studenti ha affermato di aver consumato bevande alcoliche nel mese antecedente allo studio; le frequenze più alte sono

state registrate fra gli studenti maggiorenni e di sesso maschile.

**Tabella 5.7: Consumo di bevande alcoliche nell'ultimo mese: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nell'ultimo mese <sup>1</sup>	46,5	39,3	43,1	35,6	55,0

<sup>1</sup>Per i rispondenti l'ultimo mese coincide con il periodo di lockdown  
ESPAD #iorestocasa 2020

Il 16% della popolazione studentesca ha affermato di aver fatto un uso eccessivo di alcol (*binge drinking*) negli ultimi 30 giorni; le frequenze più

alte sono emerse fra gli studenti maggiorenni e di sesso maschile.

**Tabella 5.8: Binge drinking nell'ultimo mese: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

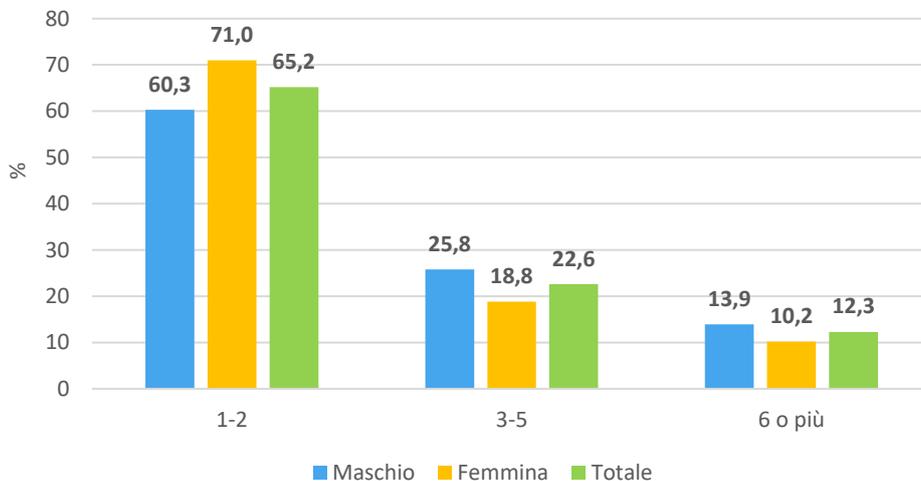
	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nell'ultimo mese <sup>1</sup>	16,7	15,3	16,0	13,3	20,4

<sup>1</sup>Per i rispondenti l'ultimo mese coincide con il periodo di lockdown  
ESPAD #iorestocasa 2020

Tra gli studenti che hanno fatto esperienza di *binge drinking* nell'ultimo mese, il 65% afferma di averlo fatto 1-2 volte, il 23% dalle 3 alle 5 volte ed infine, il 12%, sei volte o più. Le frequenze maggiori

emergono fra le studentesse (71%) e gli studenti (60%) per quanto riguarda l'aver fatto *binge drinking* 1-2 volte negli ultimi 30 giorni.

**Figura 5.17: Frequenza di *binge drinking* durante il mese: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoa casa 2020

Per quanto riguarda il consumo di alcol negli ultimi 30 giorni, l'applicazione di modelli statistici di regressione logistica ha evidenziato che l'essere soddisfatti del proprio rapporto con il padre e della situazione finanziaria della famiglia sono fattori di protezione rispetto al consumo di alcol durante il

lockdown. Oltre a questo, il modello ha messo in evidenza un altro fattore protettivo nei confronti dell'utilizzo di alcol ossia, l'aver genitori che fissano delle regole sul comportamento dei figli (a casa e/o fuori).

**Tabella 5.9: Uso di alcol nel mese in base ai rapporti con i familiari conviventi**

	<i>Uso vs non uso di alcool negli ultimi 30 giorni</i> ORadj (IC 95%)
<b>Rapporto con la famiglia e con gli amici</b>	
Soddisfatti del rapporto con la madre	1.007 (0.829-1.224)
Soddisfatti del rapporto col padre	<b>0.72 (0.613-0.852)*</b>
Soddisfatti del rapporto con gli amici	<b>1.2 (1.032-1.499)</b>
Soddisfatti del rapporto coi fratelli/sorelle	0.94 (0.829-1.082)
Soddisfatti della situazione finanziaria della famiglia	<b>0.81 (0.709-0.929)*</b>
I miei genitori fissano regole sul mio comportamento a casa/fuori casa	<b>0.65 (0.582-0.741)*</b>
Sentirsi sostenuto affettivamente dai propri genitori	0.88 (0.737-1.056)
Mia madre e/o mio padre mi danno soldi senza problemi	1.13 (0.987-1.311)
Prendere facilmente soldi dai genitori	1.13 (0.985-1.310)

\*OR significativi

ESPAD #iorestoa casa 2020

Nota: Le misure di associazione sono state aggiustate per genere ed età e riportate in tabella come ORadj (IC= intervallo di confidenza 95%). Se l'OR assume un valore superiore a 1 è possibile affermare che la variabile in esame risulta associata in maniera positiva con il comportamento di riferimento; se l'OR risulta negativo la variabile in esame è associata negativamente al fenomeno in studio. La significatività statistica è stata stabilita per un valore di p<.05.

## I dati del 2020

L'82% degli studenti di 15-19 anni ha assunto bevande alcoliche almeno una volta nella vita ed il 76% lo ha fatto nei 12 mesi precedenti lo svolgimento dello studio. Per il consumo di alcol almeno una volta nella vita e nell'ultimo anno non

si osservano differenze fra i 2 generi, ma sono state registrate frequenze maggiori fra gli studenti maggiorenni (nella vita = 91%; negli ultimi 12 mesi = 86%) rispetto ai minorenni.

**Tabella 5.10: Consumo di bevande alcoliche nella vita e nell'ultimo anno: prevalenze per genere e fasce di età Italia - Anno 2020**

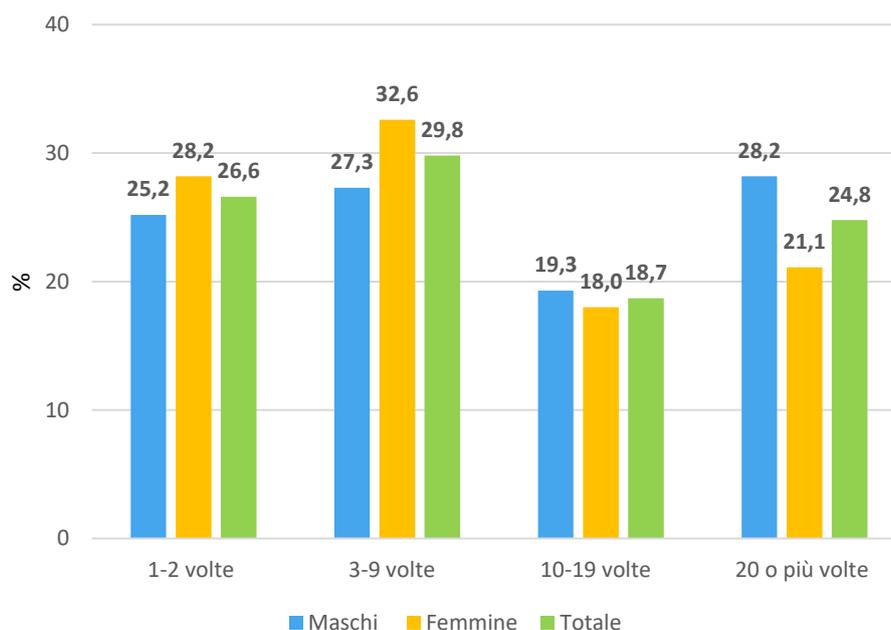
	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	81,8	82,2	82,0	76,3	91,1
Nell'anno	75,4	76,1	75,7	69,1	86,3

ESPAD #iorestoacasa 2020

Durante l'ultimo anno, il 27% degli studenti afferma di aver consumato alcol almeno 1-2 volte, il 30% dalle 3 alle 9 volte, il 19% invece 10-19 volte ed infine, il 25%, 20 volte o più. Per quanto riguarda le femmine, le frequenze più alte

emergono fra coloro che hanno consumato alcol 3-9 volte durante l'anno (33%) mentre, per quanto concerne i maschi, le frequenze più alte emergono fra coloro che hanno fatto uso di alcol 20 o più volte sempre nell'arco dell'anno.

**Figura 5.18: Frequenza di consumo di bevande alcoliche durante l'anno: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**

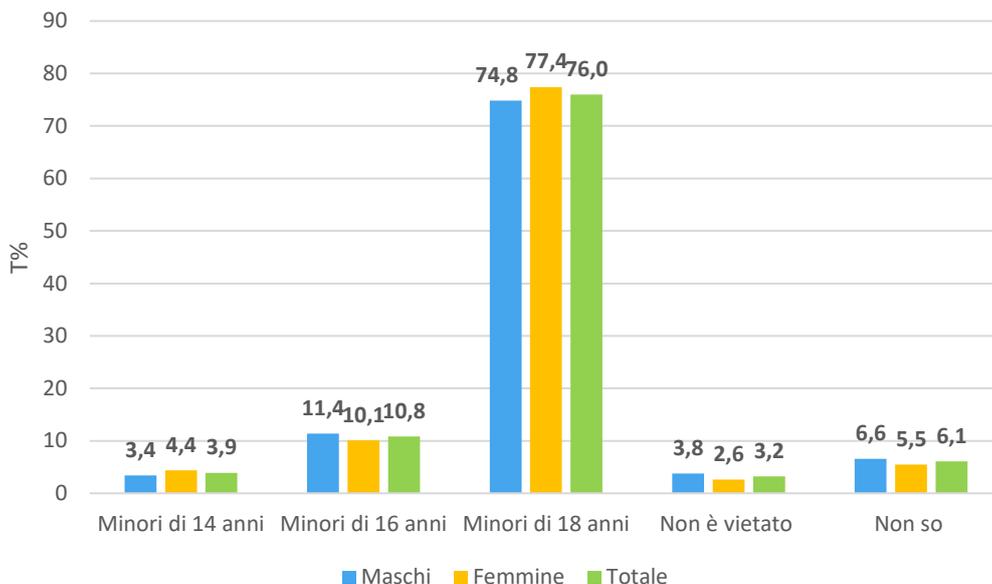


ESPAD #iorestoacasa 2020

La maggior parte degli studenti (76%) sa che bere alcolici è "vietato ai minori di 18 anni", l'11% pensa sia vietato ai minori di 16 anni e il 4% ai minori di 14 anni. Il 3% ritiene non esista un divieto in merito

e il 6% "non sa" se sia vietato ai minorenni, in particolare i 15-17enni.

Figura 5.19: “Secondo te, bere alcolici in Italia è vietato ai...”: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020



ESPAD #iorestoa casa 2020

### Gli eccessi alcolici

Il 35% degli studenti della regione ha riferito che nel corso della propria vita ha bevuto alcolici al punto di camminare barcollando, di non riuscire a parlare correttamente, di vomitare e/o di aver

dimenticato l'accaduto ed il 27% lo ha fatto nell'ultimo anno, soprattutto le studentesse e i maggiorenni (M=26%; F=28% - Minorenni=19%; Maggiorenni=39%).

Tabella 5.11: Consumo eccessivo di alcolici nella vita e nell'ultimo anno: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020

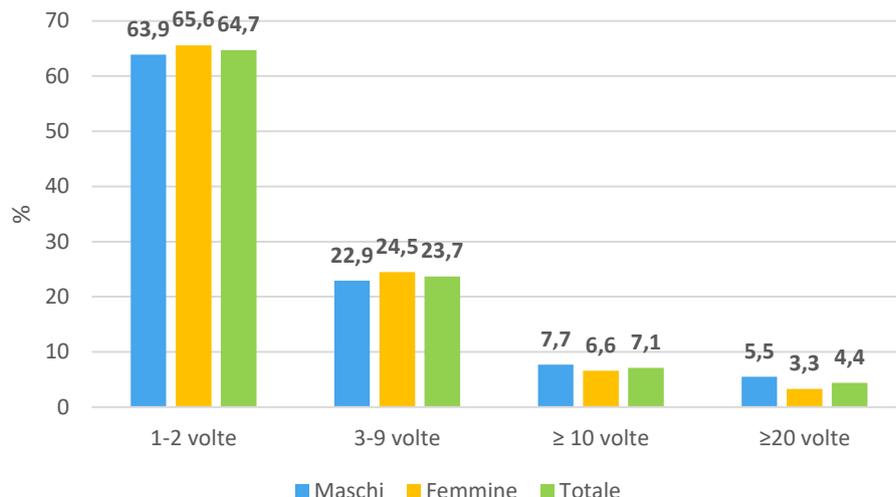
	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	33,1	37,4	35,1	23,8	53,0
Nell'anno	25,8	28,1	26,9	19,3	39,0

ESPAD #iorestoa casa 2020

Tra chi ha avuto eccessi alcolici durante l'anno, il 19% ha ripetuto l'esperienza fra le 3 e le 9 volte, mentre la maggioranza lo ha fatto non più di 2 volte (66%). Le frequenze più elevate di eccessi

alcolici, 20 o più volte, si osserva fra gli studenti maggiorenni.

**Tabella 5.20: Frequenza di eccessi alcolici durante l'anno: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

## 5.4 Psicofarmaci senza prescrizione medica

*Durate il lockdown, le frequenze maggiori di utilizzo di psicofarmaci senza prescrizione medica caratterizzano le studentesse e gli studenti maggiorenni. I dati mostrano anche come, negli ultimi 30 giorni, gli psicofarmaci senza prescrizione medica maggiormente consumati siano stati quelli utili al sonno. In generale, benché gli studenti associno un rischio elevato al consumo di questa tipologia di sostanze, un 10% ne ha fatto uso durante l'arco di vita (soprattutto femmine e studenti maggiorenni).*

### Introduzione

Il consumo di psicofarmaci senza prescrizione medica si riferisce all'utilizzo di farmaci per motivazioni diverse dall'oggetto della prescrizione o, come indicato dal termine stesso, senza esser stati prescritti dal medico (Ford, 2009; Perlmutter et al., 2018).

A livello internazionale, tale fenomeno risulta essere in crescente espansione all'interno della popolazione adolescente (15-19 anni) e tra i farmaci più utilizzati emergono i sedativi, gli stimolanti, i tranquillizzanti e gli oppioidi (Perlmutter et al., 2018).

Diversi autori hanno osservato come il consumo di psicofarmaci senza prescrizione medica si associa al possibile emergere di problematiche sul piano

psicologico come l'insorgenza di episodi depressivi, disturbo da abuso di sostanze o comportamento suicidario sottolineando una necessità di approfondimento nello studio del fenomeno anche a scopo preventivo (McCabe et al., 2007; Divin & Zullig, 2014; Ali et al., 2015; Zullig et al., 2015).

Tra i fattori di rischio associati a tale comportamento si ritrovano l'aver vissuto traumi infantili o l'utilizzo da parte dei genitori stessi di psicofarmaci senza prescrizione medica (McCauley et al., 2010; Griesler et al., 2019).

## Psicofarmaci e lockdown

Il 3% degli studenti afferma di aver fatto uso di psicofarmaci senza prescrizione medica durante l'ultimo mese. Le frequenze maggiori emergono fra le femmine (4%; M=2%) mentre, la differenza

percentuale fra studenti minorenni e maggiorenni è minima.

**Tabella 5.12: Consumo di psicofarmaci senza prescrizione medica nell'ultimo mese: prevalenze per genere e fasce di età mese. Italia - Anno 2020**

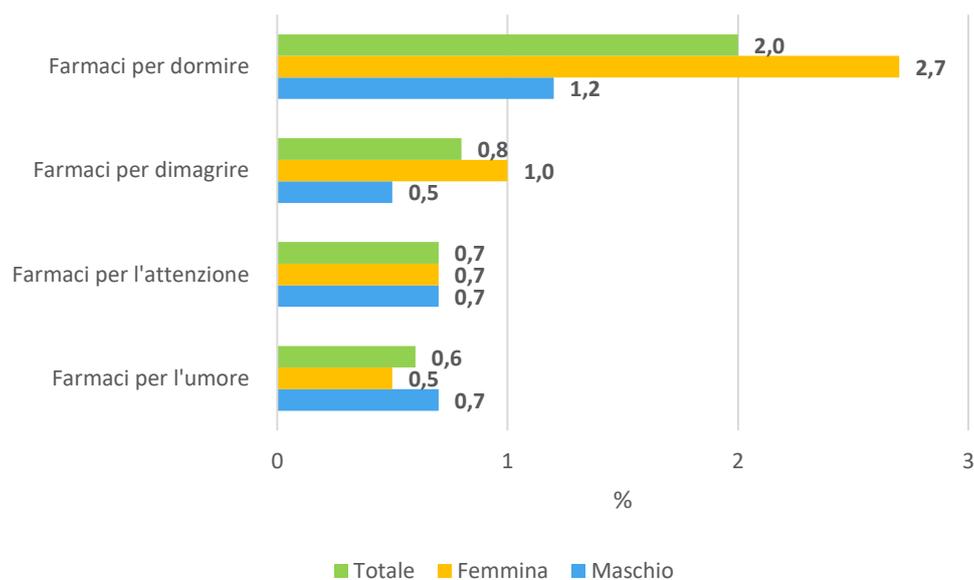
	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nell'ultimo mese <sup>1</sup>	1,9	3,9	2,9	2,7	3,1

<sup>1</sup>Per i rispondenti l'ultimo mese coincide con il periodo di lockdown  
 ESPAD #iorestocasa 2020

Rispetto agli psicofarmaci senza prescrizione medica, i maggiormente utilizzati durante il lockdown risultano essere i farmaci per dormire

(2%). Inoltre, le frequenze maggiori nel consumo degli stessi emergono fra le femmine (3%) a confronto con i maschi (1%).

**Tabella 5.21: Tipologia di consumo di psicofarmaci senza prescrizione medica negli ultimi 30 giorni: percentuali per genere. Italia – Anno 2020**



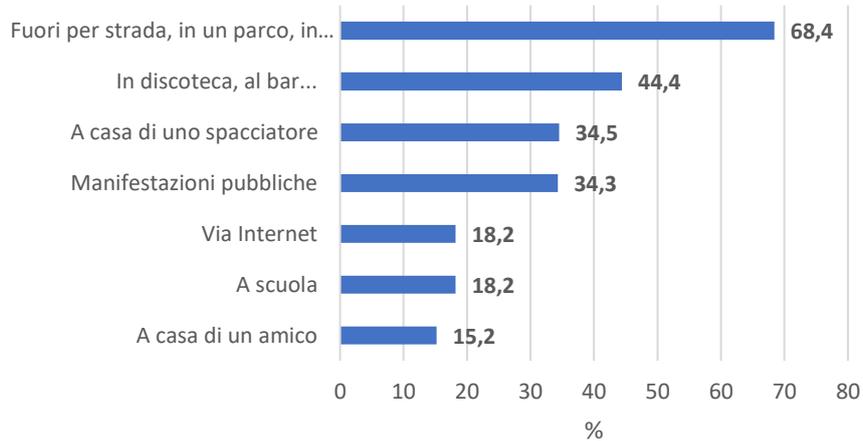
ESPAD #iorestocasa 2020

## Percezione della accessibilità e del rischio

Per quanto riguarda i possibili luoghi in cui è facile procurarsi psicofarmaci senza prescrizione medica, lo studio ha messo in evidenza che i più indicati

sono: per mezzo di Internet (37%), in luoghi all'aperto (parco, spiaggia, per strada) (34%) e a casa propria (30%).

**Figura 5.22: Luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente psicofarmaci senza prescrizione medica: percentuali. Italia – Anno 2020**

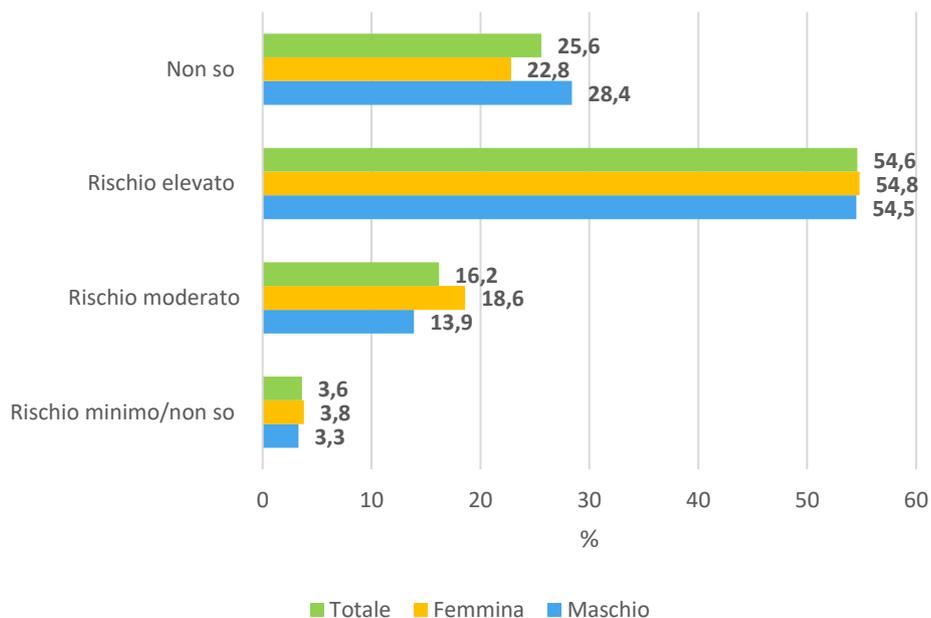


ESPAD #iorestocasa 2020

Il 26% degli studenti ritiene di non essere a conoscenza di eventuali rischi derivati dal consumare psicofarmaci senza prescrizione medica, poco più della metà considera la

possibilità di incorrere in un rischio elevato, il 16% in un rischio moderato ed infine, il 4% degli studenti in un rischio minimo o nullo.

**Figura 5.23: Percezione del rischio associato al provare psicofarmaci senza prescrizione medica: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestocasa 2020

## Diffusione e pattern di consumo

Il 10% degli studenti ha fatto uso di psicofarmaci senza prescrizione medica nell'arco di vita, il 6% nell'ultimo anno mentre quasi l'1% ne fa un uso

frequente. Le frequenze maggiori emergono fra le femmine e gli studenti maggiorenni.

**Tabella 5.13: Consumo di psicofarmaci non prescritti nella vita, nell'ultimo anno e consumo frequente: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	6,6	14,1	10,2	9,5	11,4
Nell'anno	3,5	8,7	6,0	5,6	6,5
Uso frequente*	0,8	1,0	0,9	0,9	0,9

\*uso frequente= 10 o più volte negli ultimi 30 giorni  
ESPAD #iorestocasa 2020

Il 3% della popolazione studentesca afferma di aver fatto uso, nell'arco di vita, di psicofarmaci non prescritti al fine di migliorare le capacità attentive, il 2% nell'ultimo anno mentre, una minoranza ne

fa un uso frequente. Le frequenze più alte emergono fra le femmine e gli studenti maggiorenni.

**Tabella 5.14: Consumo di psicofarmaci per iperattività/attenzione non prescritti nella vita, nell'ultimo anno e consumo frequente: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	2,7	3,6	3,1	3,1	3,1
Nell'anno	1,4	2,1	1,7	1,6	1,9
Uso frequente*	0,1	0,1	0,1	0,03	0,2

\*uso frequente= 10 o più volte negli ultimi 30 giorni  
ESPAD #iorestocasa 2020

Il 3% della popolazione studentesca afferma di aver fatto uso, nell'arco di vita, di psicofarmaci non prescritti al fine di controllare il peso corporeo,

l'1% nell'ultimo anno mentre, una minoranza ne fa un uso frequente. Le frequenze più alte emergono fra le femmine e gli studenti maggiorenni.

**Tabella 5.15: Consumo di psicofarmaci per controllare il peso non prescritti nella vita, nell'ultimo anno e consumo frequente: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	1,2	4,7	2,9	1,9	4,2
Nell'anno	0,6	2,2	1,4	1,2	1,7
Uso frequente*	0,1	0,3	0,2	0,2	0,2

\*uso frequente= 10 o più volte negli ultimi 30 giorni  
ESPAD #iorestocasa 2020

Il 7% della popolazione studentesca afferma di aver fatto uso, nell'arco di vita, di psicofarmaci non prescritti per dormire e/o rilassarsi, il 4%

nell'ultimo anno mentre, una minoranza ne fa un uso frequente. Le frequenze più alte emergono fra le femmine e gli studenti maggiorenni.

**Tabella 5.16: Consumo di psicofarmaci per dormire/relaxarsi non prescritti nella vita, nell'ultimo anno e consumo frequente: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	4,6	9,7	7,1	6,5	7,9
Nell'anno	2,5	6,1	4,2	4,0	4,5
Uso frequente*	0,3	0,4	0,3	0,3	0,3

\*uso frequente= 10 o più volte negli ultimi 30 giorni  
ESPAD #iorestocasa 2020

Il 2% della popolazione studentesca afferma di aver fatto uso, nell'arco di vita, di psicofarmaci non

prescritti per regolare l'umore, l'1% nell'ultimo anno mentre, una minoranza ne fa un uso

frequente. Le frequenze più alte emergono fra le femmine e gli studenti maggiorenni.

**Tabella 5.17: Consumo di psicofarmaci per regolare l'umore non prescritti nella vita, nell'ultimo anno e consumo frequente: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	1,8	2,3	2,1	1,7	2,4
Nell'anno	1,1	1,2	1,1	1,1	1,2
Uso frequente*	0,2	0,1	0,2	0,06	0,2

\*uso frequente= 10 o più volte negli ultimi 30 giorni  
 ESPAD #iorestoacasa 2020

L'applicazione di modelli statistici di regressione logistica ha evidenziato che, in generale, l'aver avuto un buon rapporto con il padre durante il lockdown è emerso essere un fattore protettivo rispetto al consumo di psicofarmaci senza prescrizione medica negli ultimi 30 giorni. Inoltre, risulta essere un ulteriore fattore protettivo nei

confronti dell'utilizzo di psicofarmaci senza prescrizione medica durante il lockdown l'essere soddisfatti della condizione finanziaria della propria famiglia e l'aver genitori che fissano regole sul comportamento dei figli (a casa e/o fuori).

**Tabella 5.18: Diffusione del consumo di psicofarmaci senza prescrizione medica in base sulla base della relazione con i familiari conviventi. Italia - Anno 2020**

	<i>Uso vs non uso di psicofarmaci negli ultimi 30 giorni ORadj (IC 95%)</i>
<b>Rapporto con la famiglia e con gli amici</b>	
Soddisfatti del rapporto con la madre	1.03 (0.849-1.258)
Soddisfatti del rapporto col padre	<b>0.73 (0.624-0.870)*</b>
Soddisfatti del rapporto coi fratelli/sorelle	0.95 (0.832-1.0.87)
Soddisfatti della situazione finanziaria della famiglia	<b>0.83 (0.731-0.962)*</b>
I miei genitori fissano regole sul mio comportamento a casa/fuori casa	<b>0.65 (0.582-0.743)*</b>
Sentirsi sostenuto affettivamente dai propri genitori	0.90 (0.756-1.088)
Mia madre e/o mio padre mi danno soldi senza problemi	1.14 (0.994-1.322)
Prendere facilmente soldi dai genitori	1.13 (0.987-1.313)

\*OR significativi

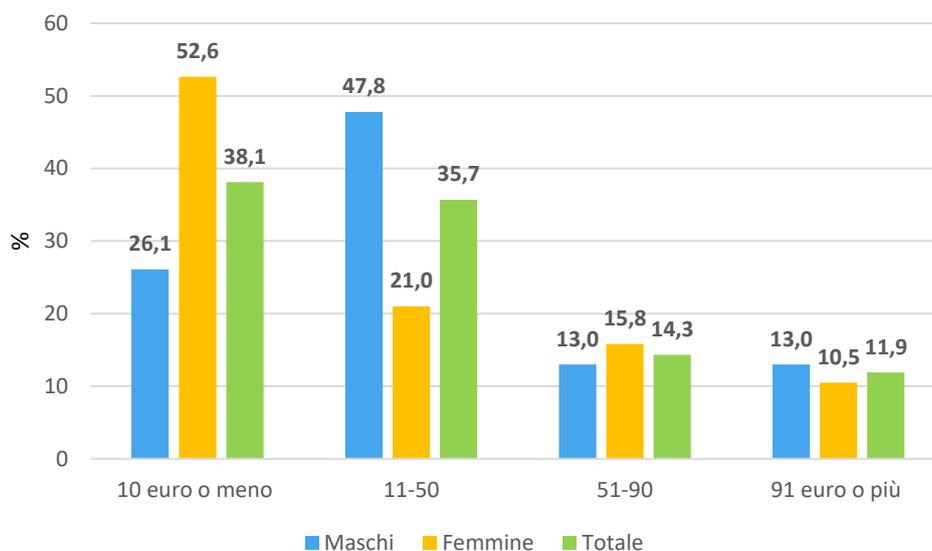
ESPAD #iorestoacasa 2020

Nota: Le misure di associazione sono state aggiustate per genere ed età e riportate in tabella come ORadj (IC= intervallo di confidenza 95%). Se l'OR assume un valore superiore a 1 è possibile affermare che la variabile in esame risulta associata in maniera positiva con il comportamento di riferimento; se l'OR risulta negativo la variabile in esame è associata negativamente al fenomeno in studio. La significatività statistica è stata stabilita per un valore di  $p \leq 0.05$ .

Il 38% degli studenti afferma di aver speso 10 euro o meno per l'acquisto di psicofarmaci senza prescrizione medica, il 36% dagli 11 ai 50 euro, ed infine, il 26% dai 51 euro o più. Le frequenze maggiori emergono fra le studentesse per quanto

riguarda una spesa minore di 10 euro (53%) e fra i maschi rispetto all'aver speso fra gli 11 ed i 50 euro per l'acquisto di psicofarmaci senza prescrizione medica nell'ultimo mese (48%).

**Figura 5.24: Spesa sostenuta per acquistare psicofarmaci senza prescrizione medica nell'ultimo mese: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestocasa 2020

## 5.5 Energy drink

*Durante il lockdown, il 15% degli studenti ha fatto uso di energy drink e fra questi, più della metà ha assunto gli stessi combinati ad alcol 1-2 volte durante gli ultimi 30 giorni. In generale, il 75% degli studenti sceglie autonomamente di consumare energy drink e le motivazioni alla base riguardano soprattutto: il miglioramento delle prestazioni fisiche/sportive e del rendimento scolastico e/o altro.*

### Introduzione

Gli *energy drink* consistono in bevande che, grazie agli ingredienti da cui sono composte (come caffeina, glucosio, taurina, creatina e guaranà), aumentano l'apporto energetico della persona stimolando un innalzamento dei livelli di attenzione, della vigilanza e delle prestazioni fisiche (Scalese et al., 2017).

Negli ultimi anni, diversi autori hanno osservato una crescita rispetto all'utilizzo di *energy drink* all'interno della popolazione adolescente (15-19 anni) spesso combinati al consumo di alcol; inoltre, i dati mostrano come suddetto comportamento possa associarsi ad altri comportamenti a rischio quali il *binge drinking*, il consumo di tabacco, cannabis ed altre sostanze psicoattive ed il guidare in stato di ebbrezza (Brache & Stockwell, 2011; Scalese et al., 2017).

Come emerso dalla letteratura, il consumo di questa tipologia di bevande può altresì incidere

negativamente sulla salute dell'individuo comportando l'emergere di patologie fisiche quali, ad esempio, disturbi cardiovascolari, gastrointestinali e del sonno (O'Brien et al., 2008; Ali et al., 2015; Visram et al., 2016).

Tuttavia, nonostante gli eventi avversi che possono derivare dal consumo di *energy drink*, gli adolescenti sembrano non conoscere il reale contenuto di ciò che assumono e di conseguenza i rischi sopracitati ad esso associati (Costa, Hayley & Miller, 2014).

Sulla base di questo, emerge quanto risulta essere importante il monitoraggio e l'osservazione di tale comportamento al fine di sensibilizzare la popolazione adolescente sulle reali conseguenze a cui possono andare incontro in seguito al consumo di *energy drink*.

## Energy drink e lockdown

Il 15% degli studenti afferma di aver consumato energy drink durante l'ultimo mese; le frequenze

maggiori emergono fra i maschi (21%; F=8%) e fra gli studenti minorenni (16%; maggiorenni=13%).

**Tabella 5.19: : Consumo di energy drink nell'ultimo mese: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

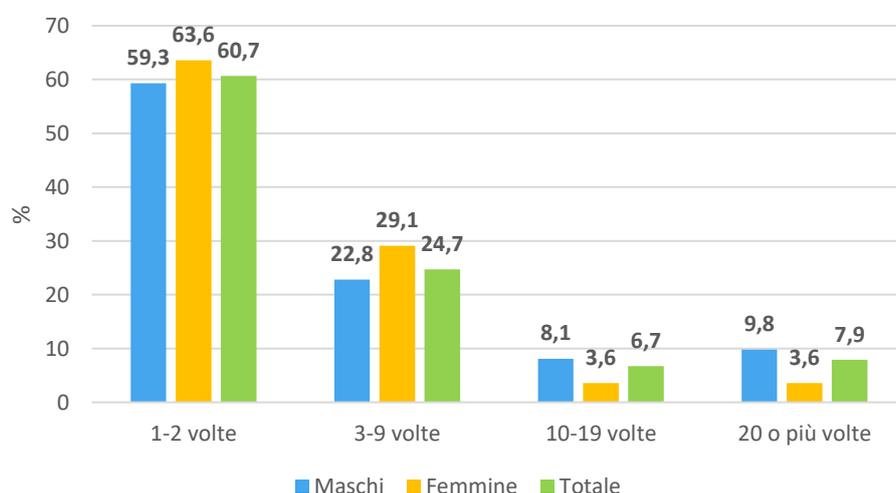
	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nell'ultimo mese <sup>1</sup>	20,6	8,3	14,6	15,6	12,9

<sup>1</sup>Per i rispondenti l'ultimo mese coincide con il periodo di lockdown  
ESPAD #iorestoaacasa 2020

Il 61% degli studenti afferma di aver consumato energy drink insieme ad alcol nell'ultimo mese almeno 1-2 volte, il 25% dalle 3 alle 9 volte ed il 15% 10 volte o più. Le frequenze maggiori emergono fra gli studenti che hanno utilizzato

energy drink 1-2 volte negli ultimi 30 giorni (M=59%; F=64%).

**Figura 5.25: Frequenza di assunzione di energy drink insieme ad alcol negli ultimi 30 giorni: distribuzione percentuale per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoaacasa 2020

## I dati del 2020

Il 57% degli studenti ha fatto uso di energy drink nell'arco di vita, il 40% negli ultimi 12 mesi mentre, l'1% ne fa un uso frequente. Le frequenze maggiori emergono fra gli studenti di sesso maschile (uso

nella vita, nell'anno e frequente), agli studenti maggiorenni (uso nella vita) ed infine minorenni (uso nell'anno e frequente).

**Tabella 5.20: Consumo di energy drink nella vita, nell'ultimo anno e consumo frequente: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	65,3	49,1	57,4	56,4	59,0
Nell'anno	50,6	27,9	39,6	40,1	38,7
Uso frequente*	1,6	0,3	1,0	1,0	0,9

\*uso frequente= 20 o più volte negli ultimi 30 giorni  
ESPAD #iorestoaacasa 2020

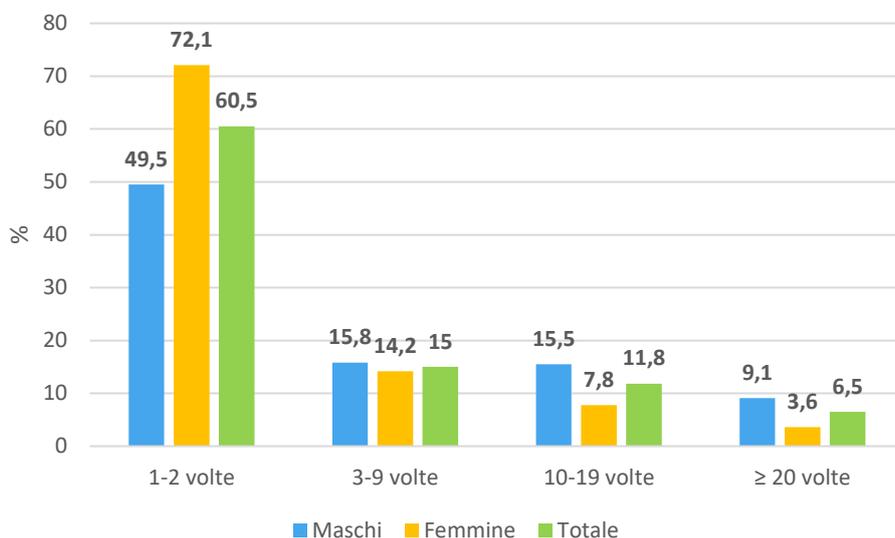
Durante l'anno, il 61% degli studenti afferma di aver consumato energy drink 1-2 volte, in

percentuali fra il 12% ed il 15% 3-19 volte ed infine il 7% ne ha fatto uso 20 o più volte. Le frequenze

maggiori emergono fra gli studenti di sesso maschile e studenti minorenni per quanto riguarda l'utilizzo da 3 a 20 o più volte nell'arco di 12 mesi e nelle femmine e negli studenti maggiorenni

rispetto all'aver consumato 1-2 volte energy drink durante l'anno.

**Figura 5.26: Frequenza di assunzione di *energy drink* durante l'anno: distribuzione percentuale per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

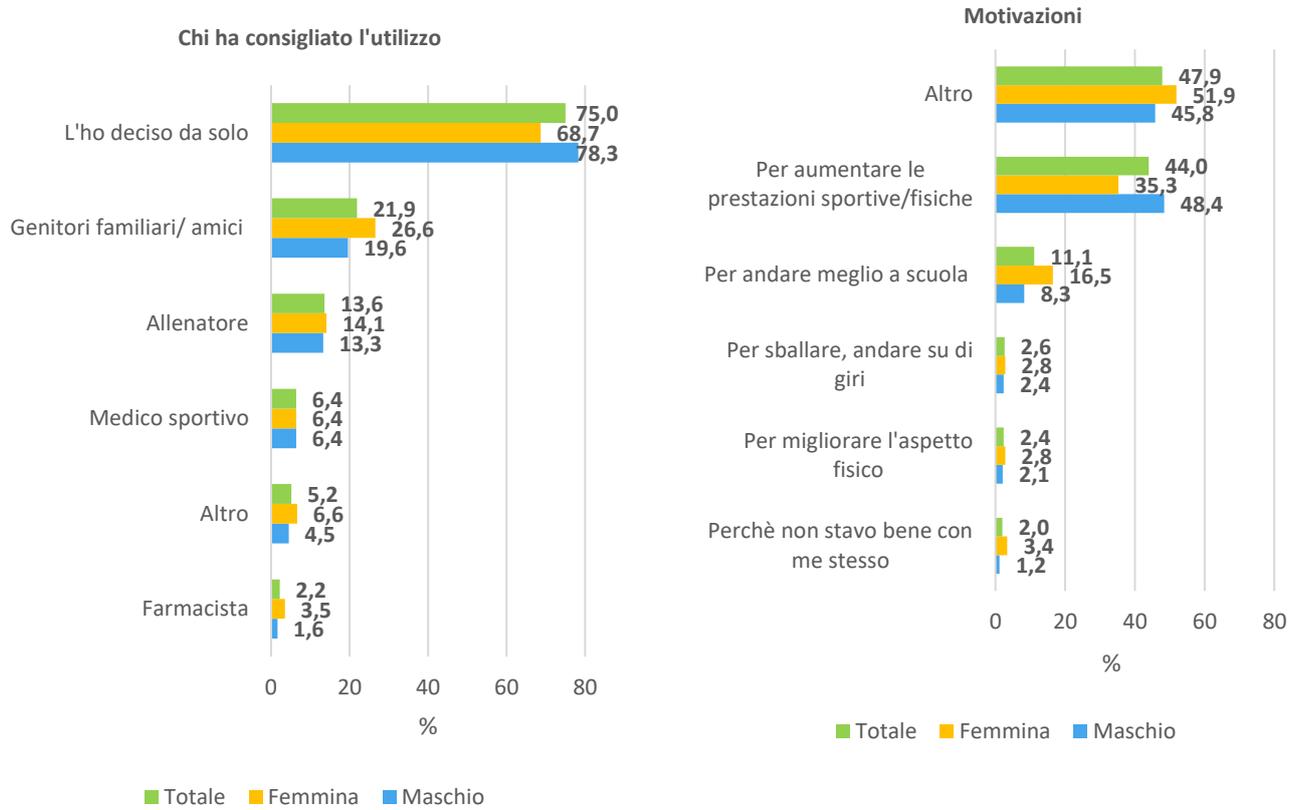


ESPAD #iorestoacasa 2020

Tra coloro che hanno consumato energy drink durante l'ultimo anno, il 75% afferma di aver deciso da solo il consumo degli stessi, il 22% afferma di esser stato consigliato da genitori, familiari e/o amici ed il 14% dall'allenatore. Invece, per quanto riguarda le motivazioni alla base del consumo di energy drink, poco meno della metà degli studenti afferma che tali motivazioni non rientrano fra quelle elencate nel questionario, il

44% afferma invece di aver assunto energy drink per migliorare le proprie prestazioni sportive e/o fisiche ed infine, l'11%, ritiene di consumare energy drink per fini scolastici.

**Figura 5.27: “Chi ti ha consigliato di utilizzarli?” e “Per quali ragione le hai assunti”:** distribuzione percentuale per genere degli studenti che hanno utilizzato *energy drink*. Italia- Anno 2020



ESPAD #iorestocasa 2020

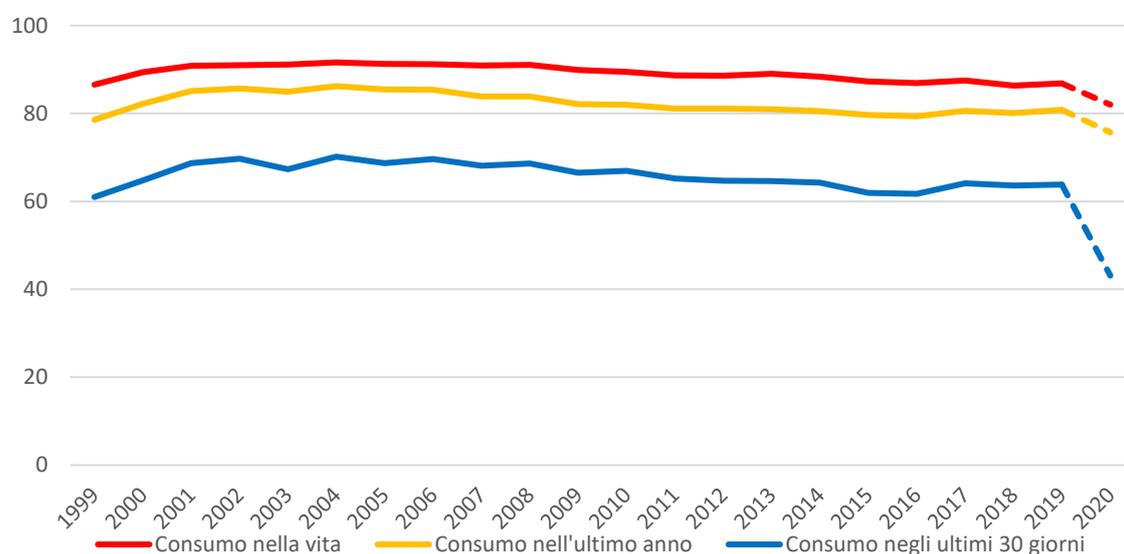
## 5.6 Andamento negli anni

### Tabacco

Sono oltre la metà degli studenti italiani (maschi e femmine) a provare il fumo di sigaretta (almeno 1 volta nella vita) con un calo circa costante delle prevalenze tra il 2004 e il 2020. Nella vita, le prevalenze di fumo risultano essere maggiori tra le studentesse piuttosto che fra gli studenti. Per

quanto riguarda invece il consumo di tabacco nell'ultimo anno, i dati rilevati tra il 2004 ed il 2020, mostrano un andamento meno costante nelle prevalenze: si registra un calo tra il 2007 e il 2013, una risalita tra il 2014 ed il 2015 ed infine di nuovo un calo fino al 2020. In quest'ultimo anno, la percentuale si registra al 32% circa con frequenze maggiori fra le femmine rispetto ai maschi.

Figura 5.28: Trend di prevalenza di consumo di tabacco nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2000 al 2020<sup>1</sup>



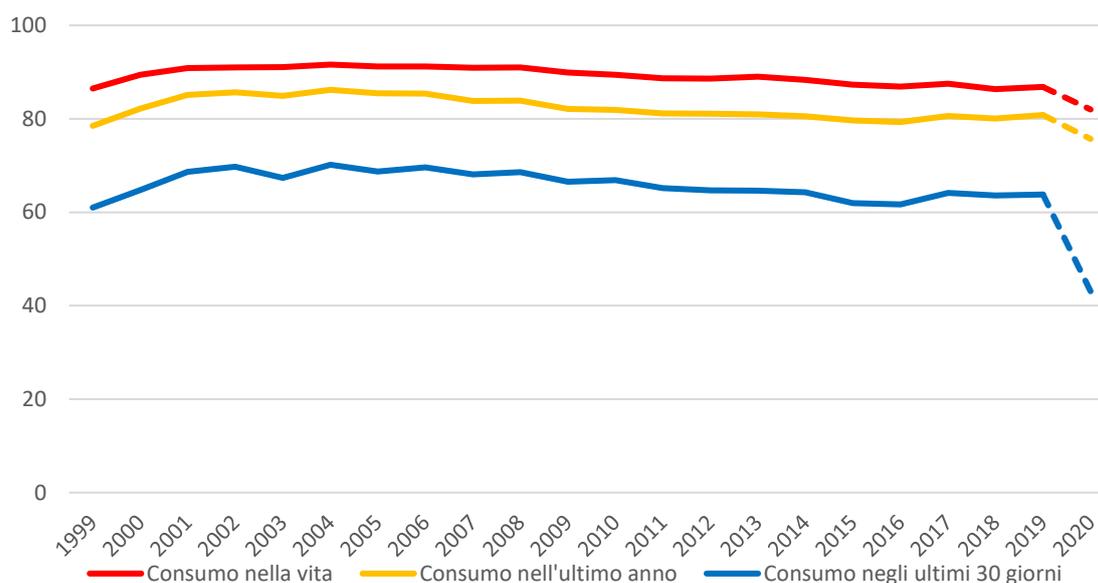
<sup>1</sup> I dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.  
ESPAD #iorestoacasa 2020

## Alcol

Per quanto riguarda il consumo di alcol nella vita, l'andamento della frequenza di assunzione dello stesso è rimasto per lo più costante dal 1999 al 2020 con percentuali che oscillano tra l'82% ed il 92%. Anche per quanto riguarda il consumo di alcol nell'anno, le frequenze di assunzione sono rimaste costanti (76%-86%).

Infine, relativamente al consumo di alcol nell'ultimo mese, sono state rilevate frequenze simili dal 1999 al 2019 ad eccezione dell'anno 2020; riguardo a quest'ultima affermazione risulta utile sottolineare che i dati raccolti durante il 2020 sono suscettibili di limitazioni causate dall'emergenza sanitaria per COVID-2019.

**Figura 5.29: Trend di prevalenza di consumo di alcol nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2000 al 2020<sup>1</sup>**



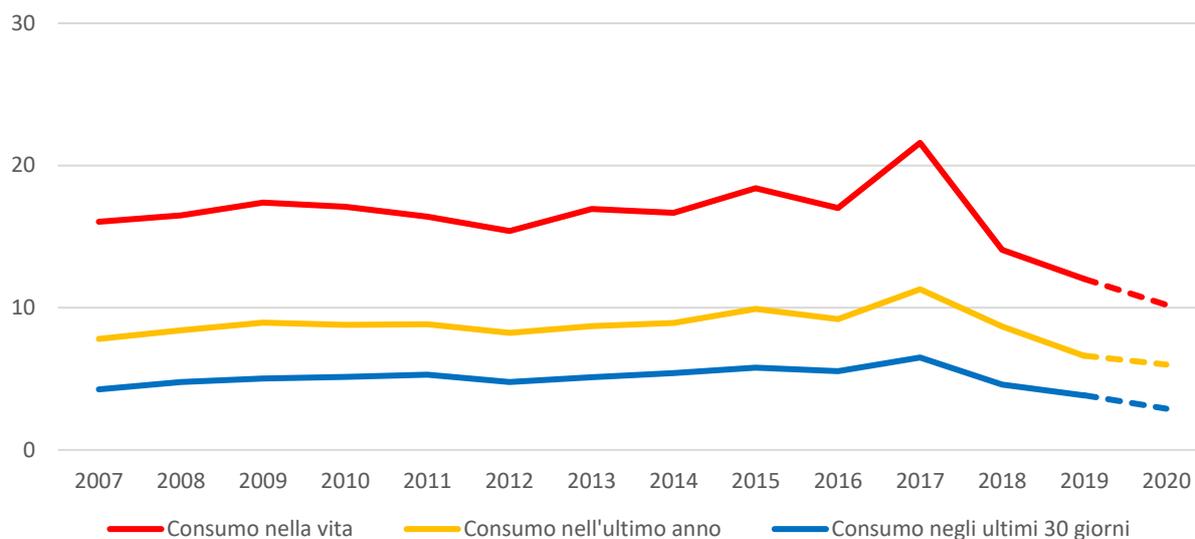
<sup>1</sup> I dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi. ESPAD #iorestoacasa 2020

## Psicofarmaci senza prescrizione medica

Per quanto concerne le prevalenze di consumo di psicofarmaci senza prescrizione medica nell'arco di vita, le percentuali registrate dal 2007 al 2014 sono stabili. In seguito, è stato invece evidenziato un aumento del consumo degli stessi dal 2015 al 2017 ed un successivo calo dal 2018 fino ad oggi. Per quanto riguarda l'assunzione degli psicofarmaci senza prescrizione medica durante

l'anno, l'andamento risulta essere stabile fino al 2016 per poi salire nel 2017, e di nuovo scendere dal 2018 al 2020. Infine, relativamente al consumo di tali sostanze nell'ultimo mese, l'andamento risulta stabile dal 2007 al 2016, in leggero aumento nel 2017 e successivamente in calo dal 2018 ad oggi come per i sopramenzionati span temporali.

**Figura 5.30: Trend di prevalenza di consumo di psicofarmaci senza prescrizione medica nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2000 al 2020<sup>1</sup>**



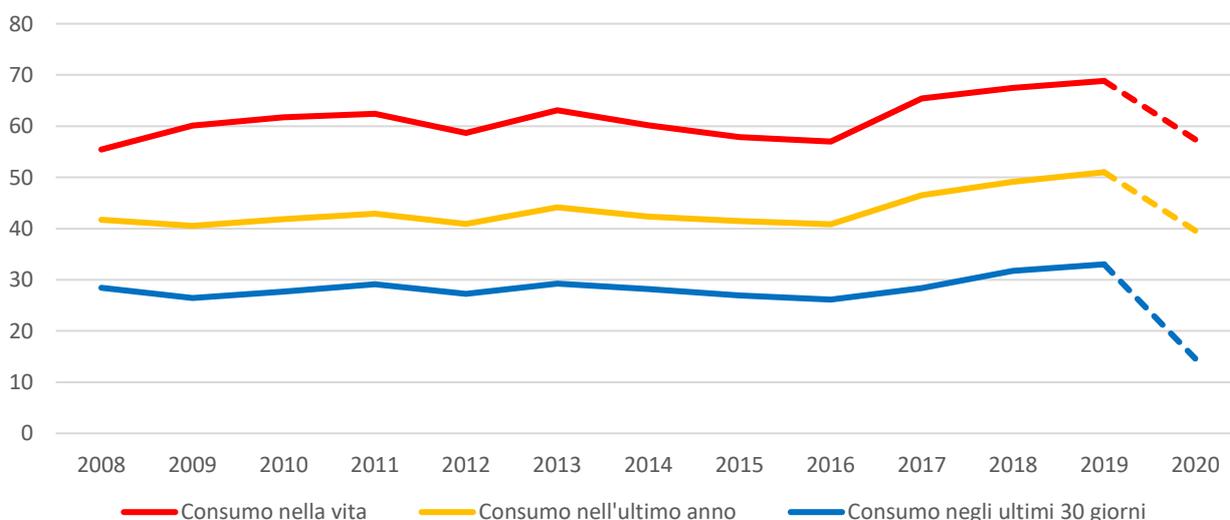
<sup>1</sup> I dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi. ESPAD #iorestoacasa 2020

## Energy drink

Oltre la metà degli studenti ha fatto uso di energy drink nell'arco di vita in frequenze pressoché stabili dal 2008 al 2012; è stato in seguito registrato un aumento nel 2013, un calo dal 2014 al 2016 ed un successivo aumento dal 2017 al 2019. Per quanto

riguarda l'utilizzo durante l'anno, le frequenze di assunzione di energy drink da parte degli studenti seguono l'andamento di consumo nell'arco di vita. Infine, per quanto riguarda il consumo nel mese, l'andamento risulta essere stabile dal 2008 al 2016 e in aumento dal 2017 fino al 2019.

**Figura 5.31: Trend di prevalenza di consumo di energy drink nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2000 al 2020<sup>1</sup>**



<sup>1</sup> I dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi. ESPAD #iorestoacasa 2020

## 5.7 Bibliografia

- Ali, F., Rehman, H., Babayan, Z., Stapleton, D., & Joshi, D. D. (2015). Energy drinks and their adverse health effects: a systematic review of the current evidence. *Postgraduate medicine*, 127(3), 308-322.
- Ali, M. M., Dean Jr, D., Lipari, R., Dowd, W. N., Aldridge, A. P., & Novak, S. P. (2015). The mental health consequences of nonmedical prescription drug use among adolescents. *J Ment Health Policy Econ*, 18(1), 3-15.
- Aloise-Young, P. A., & Rosa, J. D. (2019). Parental smoking, changes in smoker image, and susceptibility to smoking in nonsmoking 10-to 12-year-olds. *Current Psychology*, 1-9.
- Ballal, K., Kulkarni, M., Agrawal, A., Kamath, A., & Kumar, M. (2016). Knowledge and attitude regarding tobacco and its use among adolescent students. *Ntl J Community Med*, 7, 519-3.
- Barrington-Trimis, J. L., Berhane, K., Unger, J. B., Cruz, T. B., Huh, J., Leventhal, A. M., ... & Chou, C. P. (2015). Psychosocial factors associated with adolescent electronic cigarette and cigarette use. *Pediatrics*, 136(2), 308-317.
- Barrington-Trimis, J. L., Urman, R., Leventhal, A. M., Gauderman, W. J., Cruz, T. B., Gilreath, T. D., ... & McConnell, R. (2016). E-cigarettes, cigarettes, and the prevalence of adolescent tobacco use. *Pediatrics*, 138(2).
- Brache, K., & Stockwell, T. (2011). Drinking patterns and risk behaviors associated with combined alcohol and energy drink consumption in college drinkers. *Addictive behaviors*, 36(12), 1133-1140.
- Carrieri, V., Madio, L., & Principe, F. (2020). Do-It-Yourself medicine? The impact of light cannabis liberalization on prescription drugs. *The Impact of Light Cannabis Liberalization on Prescription Drugs* (February 4, 2020).
- Costa, B. M., Hayley, A., & Miller, P. (2014). Young adolescents' perceptions, patterns, and contexts of energy drink use. A focus group study. *Appetite*, 80, 183-189.
- Divin, A. L., & Zullig, K. J. (2014). The association between non-medical prescription drug use and suicidal behavior among United States adolescents. *AIMS Public Health*, 1(4), 226.
- Ford, J. A. (2009). Nonmedical prescription drug use among adolescents: The influence of bonds to family and school. *Youth & Society*, 40(3), 336-352.
- Gorini, G., Gallus, S., Carreras, G., Cortini, B., Vannacci, V., Charrier, L., Cavallo, F., Molinaro, S., Galeone, D., Spizzichino, L., De Mei, B., Pacifici, R. & Faggiano, F. (2020). A long way to go: 20-year trends from multiple surveillance systems show that use of tobacco in minors is still huge in Italy.
- Griesler, P. C., Hu, M. C., Wall, M. M., & Kandel, D. B. (2019). Nonmedical prescription opioid use by parents and adolescents in the US. *Pediatrics*, 143(3), e20182354.
- Guo, J., Collins, L. M., Hill, K. G., & Hawkins, J. D. (2000). Developmental pathways to alcohol abuse and dependence in young adulthood. *Journal of studies on alcohol*, 61(6), 799-808.
- Hammerton, G., Mahedy, L., Murray, J., Maughan, B., Edwards, A. C., Kendler, K. S., ... & Heron, J. (2017). Effects of excessive alcohol use on antisocial behavior across adolescence and early adulthood. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 56(10), 857-865.
- Klein, W. M., Jacobsen, P. B., & Helzlsouer, K. J. (2020). Alcohol and cancer risk: clinical and research implications. *Jama*, 323(1), 23-24.
- Kraus, L., & Nociar, A. (2016). ESPAD report 2015: results from the European school survey project on alcohol and other drugs. European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction.
- Ksinan, A. J., Spindle, T. R., Thomas, N. S., Eissenberg, T., Dick, D. M., & Spit for Science Working group. (2020). E-cigarette use is prospectively associated with initiation of cannabis among college students. *Addictive Behaviors*, 106, 106312.
- Lees, B., Meredith, L. R., Kirkland, A. E., Bryant, B. E., & Squeglia, L. M. (2020). Effect of alcohol use on the adolescent brain and behavior. *Pharmacology Biochemistry and Behavior*, 172906.

- Manthey, J. (2019). Cannabis use in Europe: Current trends and public health concerns. *International Journal of Drug Policy*, 68, 93-96.
- McCabe, S. E., West, B. T., Morales, M., Cranford, J. A., & Boyd, C. J. (2007). Does early onset of non-medical use of prescription drugs predict subsequent prescription drug abuse and dependence? Results from a national study. *Addiction*, 102(12), 1920-1930.
- McCauley, J. L., Danielson, C. K., Amstadter, A. B., Ruggiero, K. J., Resnick, H. S., Hanson, R. F., ... & Kilpatrick, D. G. (2010). The role of traumatic event history in non-medical use of prescription drugs among a nationally representative sample of US adolescents. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 51(1), 84-93.
- Meque, I., Dachew, B. A., Maravilla, J. C., Salom, C., & Alati, R. (2019). Externalizing and internalizing symptoms in childhood and adolescence and the risk of alcohol use disorders in young adulthood: a meta-analysis of longitudinal studies. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 53(10), 965-975.
- Molinaro, S., Benedetti, E., Scalse, M., Bastiani, L., Fortunato, L., Cerrai, S., ... & Fotiou, A. (2018). Prevalence of youth gambling and potential influence of substance use and other risk factors throughout 33 European countries: First results from the 2015 ESPAD study. *Addiction*, 113(10), 1862-1873.
- Nicksic, N. E., Do, E. K., & Barnes, A. J. (2020). Cannabis legalization, tobacco prevention policies, and Cannabis use in E-cigarettes among youth. *Drug and alcohol dependence*, 206, 107730.
- O'Brien, M. C., McCoy, T. P., Rhodes, S. D., Wagoner, A., & Wolfson, M. (2008). Caffeinated cocktails: energy drink consumption, high-risk drinking, and alcohol-related consequences among college students. *Academic Emergency Medicine*, 15(5), 453-460.
- O'Loughlin, J., O'Loughlin, E. K., Wellman, R. J., Sylvestre, M. P., Dugas, E. N., Chagnon, M., ... & McGrath, J. J. (2017). Predictors of cigarette smoking initiation in early, middle, and late adolescence. *Journal of Adolescent Health*, 61(3), 363-370.
- Park, E., Livingston, J. A., Wang, W., Kwon, M., Eiden, R. D., & Chang, Y. P. (2020). Adolescent E-cigarette use trajectories and subsequent alcohol and marijuana use. *Addictive Behaviors*, 103, 106213.
- Pellerone, M., Tolini, G., & Polopoli, C. (2016). Parenting, identity development, internalizing symptoms, and alcohol use: a cross-sectional study in a group of Italian adolescents. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 12, 1769.
- Perlmutter, A. S., Bauman, M., Mantha, S., Segura, L. E., Ghandour, L., & Martins, S. S. (2018). Nonmedical prescription drug use among adolescents: global epidemiological evidence for prevention, assessment, diagnosis, and treatment. *Current addiction reports*, 5(2), 120-127.
- Pourchez, J., & Forest, V. (2018). E-cigarettes: from nicotine to cannabinoids, the French situation.
- Raposo, J. C. D. S., Costa, A. C. D. Q., Valença, P. A. D. M., Zarzar, P. M., Diniz, A. D. S., Colares, V., & Franca, C. D. (2017). Binge drinking and illicit drug use among adolescent students. *Revista de saude publica*, 51, 83.
- Roditis, M., Delucchi, K., Cash, D., & Halpern-Felsher, B. (2016). Adolescents' perceptions of health risks, social risks, and benefits differ across tobacco products. *Journal of Adolescent Health*, 58(5), 558-566.
- Rodríguez-Enríquez, M., Bennasar-Veny, M., Leiva, A., & Yañez, A. M. (2019). Alcohol and tobacco consumption, personality, and cybervictimization among adolescents. *International journal of environmental research and public health*, 16(17), 3123.
- Roy, A., Rawal, I., Jabbour, S., & Prabhakaran, D. (2017). Tobacco and Cardiovascular Disease: A Summary of Evidence. In *Cardiovascular, Respiratory, and Related Disorders*. 3rd edition. The International Bank for Reconstruction and Development/The World Bank.
- Santoro, A., Tomino, C., Prinzi, G., Lamonaca, P., Cardaci, V., Fini, M., & Russo, P. (2019). Tobacco smoking: risk to develop addiction, chronic obstructive pulmonary disease, and lung cancer. *Recent Patents on Anti-Cancer Drug Discovery*, 14(1), 39-52.

Scalese, M., Denoth, F., Siciliano, V., Bastiani, L., Cotichini, R., Cutilli, A., & Molinaro, S. (2017). Energy Drink and Alcohol mixed Energy Drink use among high school adolescents: Association with risk taking behavior, social characteristics. *Addictive behaviors*, 72, 93-99.

Taylor, M., Collin, S. M., Munafò, M. R., MacLeod, J., Hickman, M., & Heron, J. (2017). Patterns of cannabis use during adolescence and their association with harmful substance use behaviour: findings from a UK birth cohort. *J Epidemiol Community Health*, 71(8), 764-770.

Trivers, K. F., Phillips, E., Gentzke, A. S., Tynan, M. A., & Neff, L. J. (2018). Prevalence of cannabis use in electronic cigarettes among US youth. *JAMA pediatrics*, 172(11), 1097-1099.

Visram, S., Cheetham, M., Riby, D. M., Crossley, S. J., & Lake, A. A. (2016). Consumption of energy drinks by children and young people: a rapid review examining evidence of physical effects and consumer attitudes. *BMJ open*, 6(10).

Warner, L. A., White, H. R., & Johnson, V. (2007). Alcohol initiation experiences and family history of alcoholism as predictors of problem-drinking trajectories. *Journal of studies on alcohol and drugs*, 68(1), 56-65.

Wheeler, M., Merten, J. W., Gordon, B. T., & Hamadi, H. (2020). CBD (cannabidiol) product attitudes, knowledge, and use among young adults. *Substance Use & Misuse*, 55(7), 1138-1145.

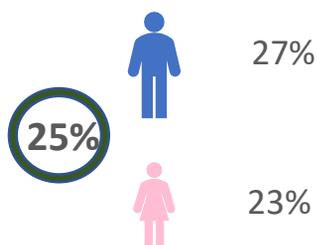
Zullig, K. J., Divin, A. L., Weiler, R. M., Haddox, J. D., & Pealer, L. N. (2015). Adolescent nonmedical use of prescription pain relievers, stimulants, and depressants, and suicide risk. *Substance use & misuse*, 50(13), 1678-1689.



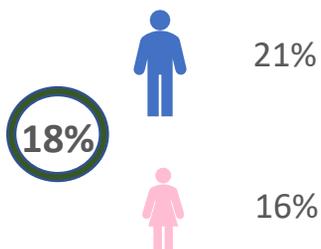
# Consumo di sostanze illegali

## Consumo di cannabis

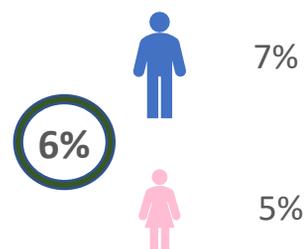
Nella vita



Nell'anno

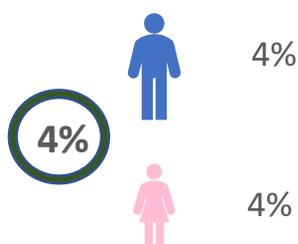


Nel mese

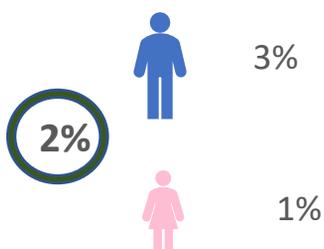


## Consumo di altre sostanze (allucinogeni/stimolanti/cocaina/eroina)

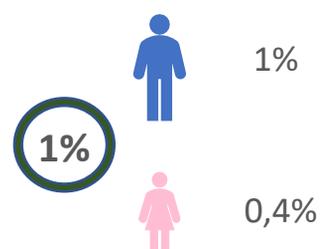
Nella vita



Nell'anno



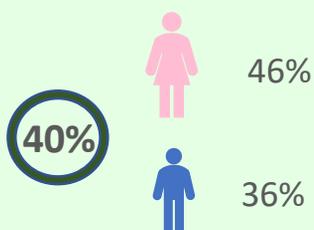
Nel mese



## Focus sulla cannabis:

Il **40%** degli studenti consumatori afferma di aver speso tra gli **11 ed i 50 euro** per l'acquisto di cannabis nell'ultimo mese.

Frequenze maggiori di assunzione degli studenti consumatori:  
**1-2 volte** nell'anno



Il **54%** degli studenti percepisce un **rischio elevato** associato al fumare cannabis regolarmente mentre, il **31%**, un **rischio minimo o nullo** nel fumarla occasionalmente.

## Tipologie di consumo di cannabis

Erba,  
Marijuana

86%

Resina di  
cannabis,  
fumo, hashish

44%

Skunk

7%

Il mese coincide con il periodo di lockdown



# Consumo di sostanze illegali

## 6.1 Introduzione

L'adolescenza è un'età delicata: un periodo di esplorazione e di apertura al mondo in cui i ragazzi, in alcuni casi e spinti dall'impulsività, rischiano di incorrere in comportamenti in grado di mettere a rischio la loro salute.

Durante l'adolescenza, si continua ad assistere ad uno sviluppo e ad una maturazione cerebrale dato dalla presenza di *pruning* sinaptico, da una riduzione della sostanza grigia e da un aumento della mielinizzazione; tuttavia, tale sviluppo può essere compromesso dalla presenza di eventi avversi o comportamenti disfunzionali come l'uso di sostanze psicoattive (Andersen, 2003; Schepis et al., 2008; Chasin et al., 2009; Salmanzadeh et al., 2020).

Per gli adolescenti risulta relativamente facile entrare in contatto con diverse tipologie di sostanze ma, spesso, non sono adeguatamente informati sulla composizione e sui reali effetti che queste possono avere su di loro. Il mercato illegale offre diverse possibilità: dalle così dette droghe "leggere", come la cannabis che risulta la sostanza maggiormente consumata dagli studenti italiani (fonte: ESPAD®Italia 2006-2019) a quelle "pesanti", come cocaina, eroina, allucinogeni e stimolanti sintetici, il cui utilizzo è variamente diffuso tra gli adolescenti (fonte: ESPAD®Italia 2006-2019).

All'elenco delle sostanze note, si aggiunge poi un nuovo preoccupante fenomeno, rappresentato dalla diffusione delle "Smart drug" o "Nuove Sostanze psicoattive" (New Psychoactive Substances - NPS). Queste sostanze totalmente sintetiche, pur avendo gli stessi effetti di altre droghe illegali più note, compaiono e scompaiono velocemente dai mercati, subendo modificazioni chimiche anche minime che però risultano in cambiamenti della sostanza e dei suoi effetti, tanto da essere difficilmente rintracciabili. Dal momento che una sostanza di sintesi non risulta ancora inclusa negli elenchi "istituzionali" che tengono traccia dei vari tipi di sostanze psicotrope o stupefacenti rinvenute sul mercato, beneficia di una sorta di "vuoto normativo" e quindi, dal punto

di vista teorico e giuridico, risulta legale e commerciabile.

In questo gruppo si possono trovare sostanze che imitano l'effetto della cannabis ovvero i cannabinoidi sintetici; sostanze stimolanti che mimano gli effetti della cocaina e delle anfetamine; sostanze deprimenti che ricalcano gli effetti degli oppioidi e sostanze con effetti allucinogeni. Il fatto che la loro produzione e vendita non sia regolamentata non significa affatto che queste sostanze siano meno pericolose. Le Smart Drug sono particolarmente dannose proprio in quanto sconosciute e "artigianali"; vengono infatti spesso sintetizzate in laboratori di fortuna con alte probabilità di contaminazione ed errori nel dosaggio. Infine, in caso di intossicazione, non sono facilmente rilevabili dalle analisi ospedaliere (dato che gli elenchi a cui fare riferimento, per quanto aggiornati, possono non comprendere le sostanze di nuova immissione sul mercato) e questo fatto rende più difficile anche l'assistenza sanitaria.

Gli effetti del consumo di sostanze illecite si misurano sia sul piano della salute fisica che mentale del soggetto (Skogen et al., 2014; Salmanzadeh et al., 2020).

Per quanto riguarda gli affetti sulla salute fisica, il consumo prolungato di tali sostanze durante l'adolescenza si esprime mediante alterazioni a livello neuronale (ad esempio, influenza sullo sviluppo della corteccia prefrontale) con conseguenti effetti negativi sui processi cognitivi e socio-emozionali, e l'emergere di disturbi cronici (ad esempio, disturbi cardiovascolari) che possono portare ad una precoce mortalità (Riezzo et al., 2012; Menahem et al., 2017; Salmanzadeh et al., 2020).

D'altro canto, relativamente alle influenze di tale comportamento sulla salute mentale dell'individuo, diversi autori hanno osservato associazioni positive fra il consumo di sostanze psicoattive e sintomi quali ansia, depressione, iperattività e inattenzione (Skogen et al., 2014; Wright et al., 2016).

Questi rischi si aggiungono a quelli più conosciuti e più facilmente associati all'uso di sostanze illecite, ovvero allo sviluppo di una dipendenza (con modalità e tempi diversi a seconda della sostanza) e alla morte per overdose in caso di sovradosaggio. Infine, all'uso di sostanze da parte dei ragazzi si associano anche altri comportamenti considerati a rischio come guida in stati di coscienza alterati,

risse o altri comportamenti illegali, comportamenti sessuali a rischio, abuso di alcool e fumo (Chassin et al., 2009; Jackson et al., 2012; Kipping et al., 2012). Inoltre, l'uso prolungato delle suddette sostanze, può portare a problematiche croniche che si sviluppano in età adulta e portano a una precoce mortalità (per esempio: Menahem, 2017; Riezzo et al., 2012).

## 6.2 Sostanze illegali durante il lockdown

*Durate il lockdown, l'1% degli studenti ha fatto uso di almeno una sostanza illegale (esclusa la cannabis). In generale, per quanto riguarda il consumo di queste nell'arco di vita e durante l'anno, le frequenze registrate sono del 4% e del 2% rispettivamente. Infine, lo 0,1% degli studenti dichiara di fare un uso frequente di almeno una sostanza illegale che non comprenda la cannabis.*

Durante il lockdown, circa l'1% degli studenti ha consumato almeno una sostanza illegale (esclusa la cannabis); le frequenze maggiori si registrano fra

i maschi (1%; F=0,4%) mentre le differenze percentuali diminuiscono nel paragonare studenti maggiorenni e minorenni.

**Tabella 6.1: Consumo di almeno una sostanza illegale eccetto cannabis nell'ultimo mese: prevalenze per genere e fasce di età. Italia. Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nell'ultimo mese <sup>1</sup>	1,4	0,4	0,9	0,8	1,0

<sup>1</sup>Per i rispondenti l'ultimo mese coincide con il periodo di lockdown  
ESPAD #iorestoacasa 2020

## 2020, uno sguardo d'insieme

Il 4% della popolazione studentesca ha consumato almeno una sostanza psicoattiva illegale nell'arco

di vita, il 2% nell'ultimo anno ed infine, lo 0,1%, ne fa un uso frequente. Le frequenze maggiori si registrano fra gli studenti maschi e i maggiorenni.

**Tabella 6.2: Consumo di almeno una sostanza psicoattiva illegale eccetto cannabis nella vita, nell'ultimo anno e consumo frequente: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	4,2%	3,6%	3,9%	2,8	5,6
Nell'anno	2,7%	1,4%	2,0%	1,6	2,7
Uso frequente*	0,1	0,1	0,1	0,1	0,1

\*uso frequente= 20 o più volte negli ultimi 30 giorni  
ESPAD #iorestoacasa 2020

## 6.3 Focus sulla cannabis

*Durate il lockdown, il 6% degli studenti afferma di aver consumato cannabis e di aver speso soprattutto fra gli 11 ed i 50 euro per acquistarla. In generale, il 25% degli studenti ha consumato cannabis nell'arco di vita ed un 19% nell'ultimo anno in cui, le frequenze maggiori di assunzione della stessa oscillano tra l'1-2 volte. Infine, il 31% degli studenti afferma che vi sia la possibilità di incorrere in un rischio minimo o nullo nel fumare occasionalmente cannabis d'altro canto, il 54% afferma invece che fumarla regolarmente è associato ad un rischio elevato.*

La cannabis risulta essere, fra le sostanze illecite, la più consumata dagli adolescenti (EMCDDA, 2019); tra le motivazioni più comuni associate a questo comportamento ritroviamo la necessità di entrare in relazione con i propri pari e con sé stessi e la volontà di ridurre l'ansia legata ai contesti sociali (Caouette & Ewing, 2017).

Per quanto riguarda gli effetti negativi in relazione al consumo di cannabis, questi si esplicano sia nell'ambito della salute fisica che mentale. Nello

specifico, a lungo termine, l'uso di cannabis potrebbe comportare l'emergere di disturbi cardiovascolari, depressione, ansia, psicosi e ideazione suicidaria (Gobbi et al., 2019; Ghosh & Naderi, 2019; Salmanzadeh et al., 2020).

Infine, tale comportamento, si associa spesso alla messa in atto di altri comportamenti ad alto rischio quali gambling e consumo di energy drink, alcol, tabacco ed altre sostanze illecite (Scalese et al., 2017; Taylor et al., 2017; Molinaro et al., 2018).

### Cannabis e lockdown

Durante il lockdown, il 6% degli studenti sostiene di aver fatto uso di cannabis. Le frequenze maggiori si registrano fra gli studenti maschi (7%) rispetto alle studentesse femmine (6%). Inoltre, si registra una netta differenza nelle frequenze di

consumo fra studenti maggiorenni (8%) e minorenni (4%). Infine, l'1% degli studenti dichiara di fare un uso frequente di cannabis (10 o più volte in un mese) con frequenze maggiori fra i maschi (2%) rispetto alle femmine (1%).

**Tabella 6.3: Consumo di cannabis nell'ultimo mese e consumo frequente: prevalenze per genere e fasce di età. Italia. Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nell'ultimo mese <sup>1</sup>	7,2	4,5	5,9	4,3	8,4
Uso frequente*	1,8	0,8	1,3	-	-

<sup>1</sup>Per i rispondenti l'ultimo mese coincide con il periodo di lockdown

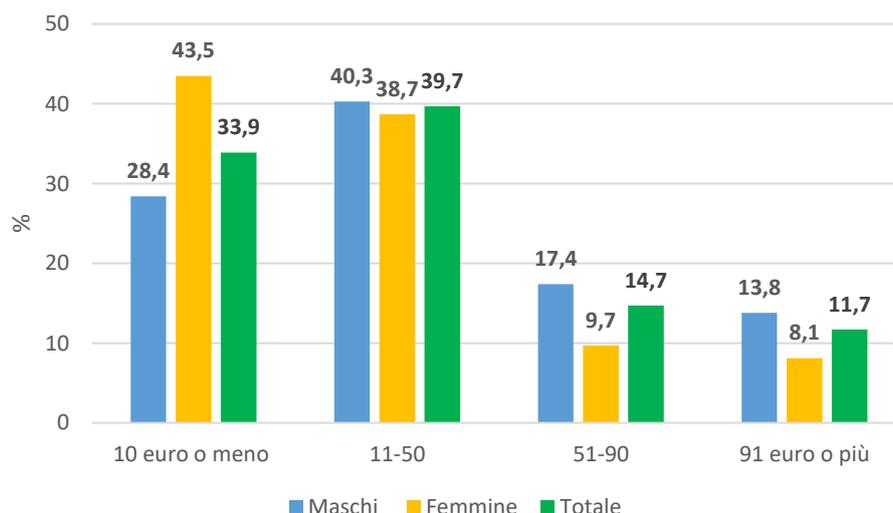
\* uso frequente = 10 volte o più in un mese

ESPAD #iorestocasa 2020

Fra gli studenti che, durante il lockdown, affermano di aver fumato cannabis e di aver speso soldi per acquistare la stessa, il 34% ha speso 10

euro o meno, il 40% fra gli 11 ed i 50 euro ed infine, in percentuali fra il 12% ed il 15% hanno speso più di 50 euro.

**Figura 6.1: Spesa sostenuta nell'ultimo mese per acquistare cannabis: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestocasa 2020

## 2020, uno sguardo d'insieme

Il 25% degli studenti italiani ha consumato cannabis nell'arco della vita ed il 19% lo ha fatto negli ultimi 12 mesi. Le frequenze più alte

emergono fra gli studenti di sesso maschile e maggiorenni.

**Tabella 6.4: : Consumo di cannabis nella vita e nell'ultimo: prevalenze per genere e fasce di età anno. Italia - Anno 2020**

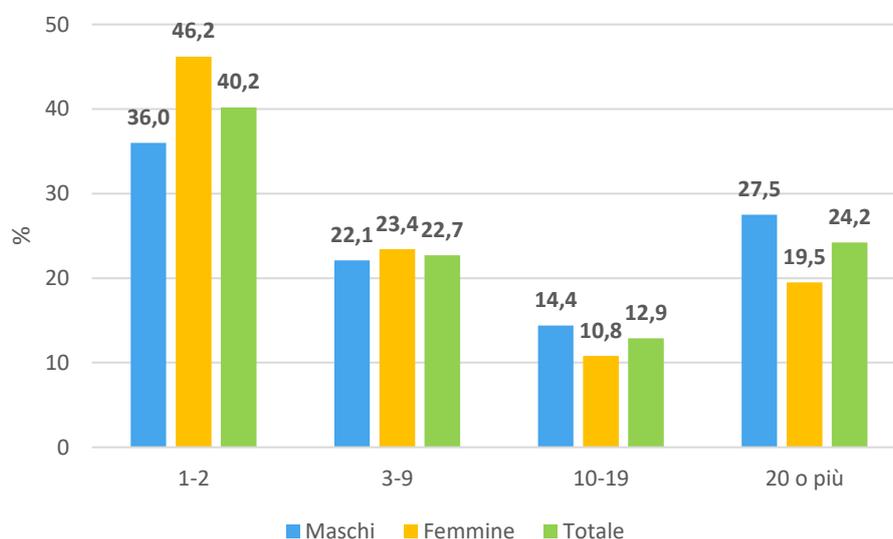
	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	27,1	22,8	25,0	15,6	39,7
Nell'anno	21,0	16,2	18,7	12,9	27,9

ESPAD #iorestocasa 2020

Fra gli studenti che hanno consumato cannabis nell'ultimo anno, in percentuali fra il 13% ed il 40% riferisce di averne fatto uso da 1 fino a 19 volte,

mentre il 24% riferisce di averla consumato 20 o più volte.

**Figura 6.2: Frequenza di assunzione di cannabis durante l'anno: prevalenze per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestocasa 2020

Per quanto riguarda la tipologia di cannabis utilizzata, l'86% degli studenti che afferma di aver consumato cannabis negli ultimi dodici mesi ha

usato erba e/o Marijuana, il 44% resina di cannabis, fumo o hashish mentre, il 7%, ha utilizzato Skunk.

## Percezione dell'accessibilità e del rischio

Per quanto riguarda i possibili luoghi in cui è facile procurarsi cannabis, lo studio ha messo in evidenza che i più indicati sono: i luoghi all'aperto (parchi,

spiagge e per strada) (77%), a casa di un amico (34%), a scuola (32%) ed infine, a casa di uno spacciatore (31%).

**Figura 6.3: Luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente cannabis: percentuali. Italia - Anno 2020**

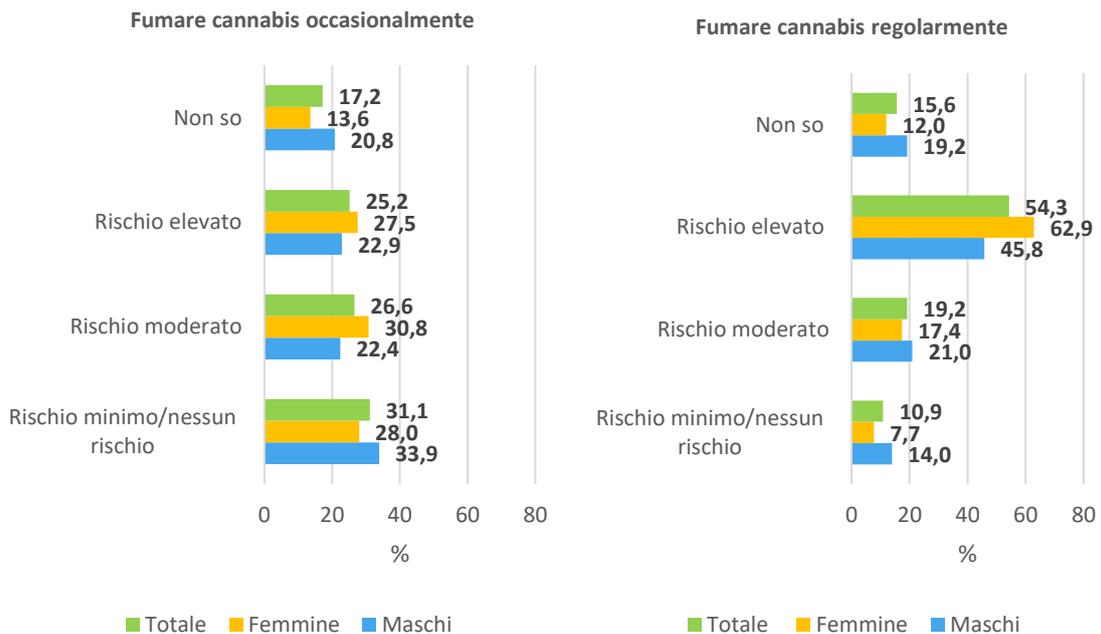


ESPAD #iorestocasa 2020

Il 17% degli studenti ritiene di non essere a conoscenza di eventuali rischi derivati dal consumare cannabis occasionalmente, il 25% ritiene che si possa incorrere in rischi elevati, il 27% in rischi moderati, il 27% in rischi moderati mente, il 31%, sostiene che vi siano rischi minimi o nulli nel fumare cannabis occasionalmente. Per quanto riguarda invece i

rischi associati al consumo regolare di cannabis, il 16% dei rispondenti non ne è a conoscenza, il 54% ritiene che vi sia la possibilità di un rischio elevato, il 19% moderato ed infine, l'11% sostiene che vi siano rischi minimi o nulli nel fumare cannabis regolarmente.

**Figura 6.4: Grado di percezione del rischio associato consumo di cannabis: percentuali per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestocasa 2020

## 6.4 Le altre sostanze

*Durate il lockdown, tra coloro che hanno consumato sostanze psicoattive illegali (esclusa la cannabis), gli stimolanti sono state le sostanze più utilizzate e a seguire gli allucinogeni, la cocaina e gli oppioidi. In generale, le tipologie più utilizzate per l'assunzione di tali sostanze emergono essere le pasticche e la polvere ed i luoghi in cui queste sono più facilmente acquistabili sembrerebbero essere spiagge, parchi, in strada e luoghi in generale all'aperto. Infine, sia per quanto riguarda gli stimolanti, gli allucinogeni, la cocaina e gli oppioidi, la maggior parte degli studenti associa un rischio elevato al loro consumo.*

### Sostanze psicoattive sconosciute

Fra i comportamenti più pericolosi diffusi fra gli adolescenti, troviamo certamente l'utilizzo di Nuove Sostanze psicoattive e quindi di sostanze sintetiche, dalla composizione sconosciuta. La pericolosità di queste sostanze è aggravata dal fatto che esse non vengono riconosciute dalla analisi ospedaliera e, in caso di intossicazione

l'assistenza sanitaria risulta particolarmente difficoltosa. Quasi l'1% degli studenti afferma di aver consumato sostanze sconosciute nell'arco di vita inoltre, lo studio non ha evidenziato pattern diversi di consumo fra maschi e femmine e studenti minorenni e maggiorenni.

**Tabella 6.5: Consumo di sostanze sconosciute nella vita: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

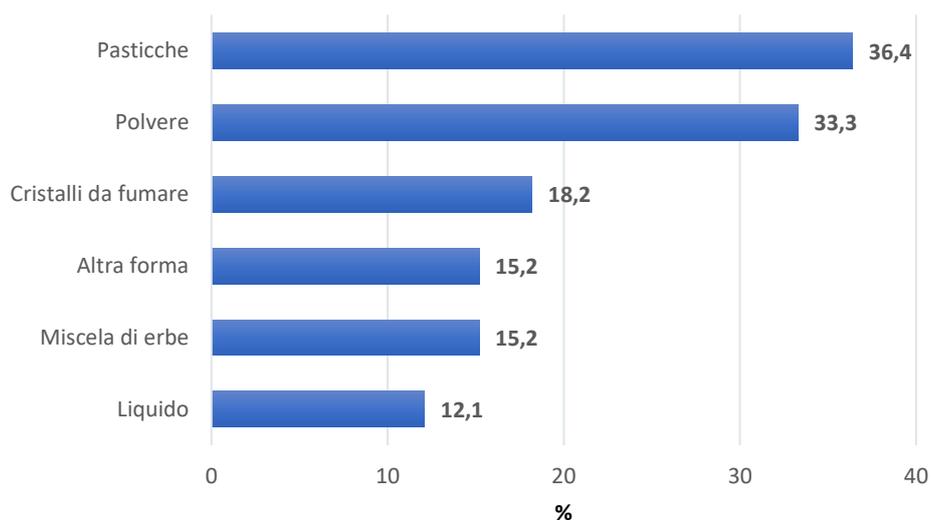
	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Consumo nella vita	0,6	0,6	0,6	0,6	0,6

ESPAD #iorestocasa 2020

Per quanto concerne le tipologie in cui si possono trovare le sostanze sconosciute, il 36% degli studenti dichiara che queste possono essere acquistate sotto forma di pasticche, il 33% in polvere, il 18% in cristalli ed in percentuali fra il

12% ed il 15%, in liquido o miscela di erbe. Infine, il 15% degli studenti sostiene che possano esistere anche altre forme, diverse da quelle sopra elencate, per acquistare le stesse.

**Figura 6.5: Tipologie in cui si possono trovare le sostanze sconosciute: percentuali. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestocasa 2020

## Cocaina

La cocaina o “Neve”, come viene comunemente denominata fra i giovani, è una sostanza psicostimolante venduta illegalmente sotto forma di polvere (cocaina cloridrato) o sotto forma di crack, ricavato a partire dalla polvere di cocaina. Le conseguenze negative legate all'utilizzo di queste sostanze sono state largamente studiate dalla letteratura scientifica evidenziando, oltre al rischio di dipendenza e overdose, anche problematiche cardiovascolari (Stankowska et al., 2015; Havakuk et al., 2015; De Rubeis et al., 2019); renali (Riezzo et al., 2012; Filho et al., 2019; Nikolova et al., 2019); polmonari (Ciriaco et al., 2019) e cerebrali

(Stankowski et al., 2020). Nonostante questo risulta essere piuttosto utilizzata fra gli adolescenti e viene assunta principalmente tramite sniffing o inalazione oppure viene fumata tramite pipe o “joint”.

L'1% degli studenti afferma di aver consumato cocaina nell'arco di vita e negli ultimi 12 mesi, lo 0,3% nel mese antecedente allo studio e lo 0,1% ne fa un uso frequente (20 o più volte a settimana). Le frequenze maggiori emergono fra i maschi e gli studenti maggiorenni.

**Tabella 6.6: Consumo di cocaina nella vita e nell'ultimo anno, nell'ultimo mese e consumo frequente: prevalenze per genere e fasce età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	1,8	0,9	1,4	0,8	2,1
Nell'anno	1,2	0,4	0,9	0,5	1,4
Nel mese <sup>1</sup>	0,4	0,1	0,3	0,2	0,4
Uso frequente*	0,2	0,04	0,1	0,1	0,2

<sup>1</sup>Per i rispondenti l'ultimo mese coincide con il periodo di lockdown

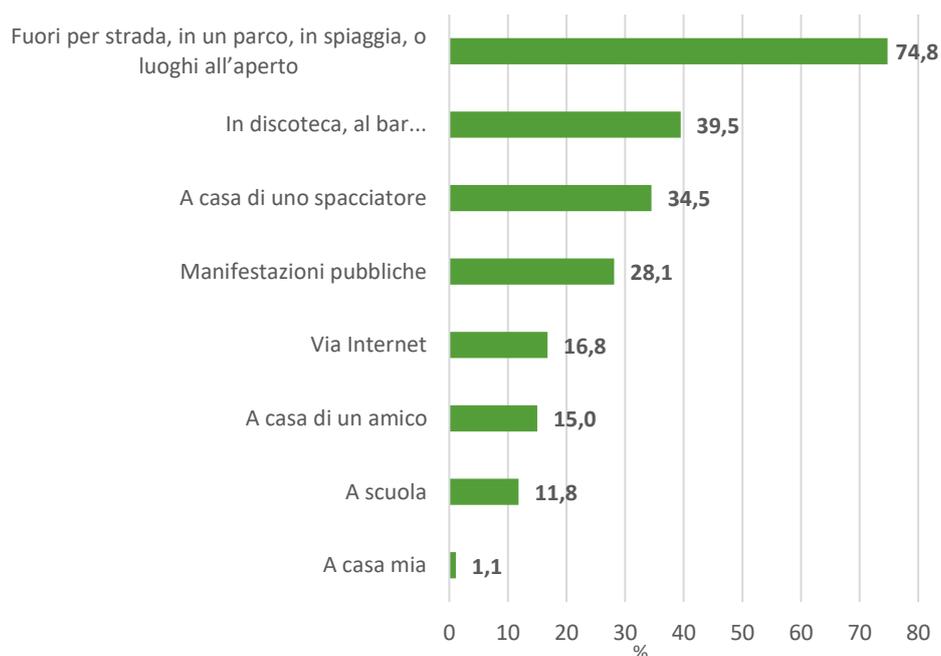
\* uso frequente = 10 volte o più in un mese

ESPAD #iorestocasa 2020

Per quanto riguarda i possibili luoghi in cui è facile procurarsi cocaina, lo studio ha messo in evidenza che i più indicati sono: i luoghi all'aperto (parchi,

spiagge e per strada) (75%), i locali (discoteca, bar) (40%) e le case degli spacciatori (40%).

**Figura 6.6: Luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente cocaina: percentuali. Italia – Anno 2020**

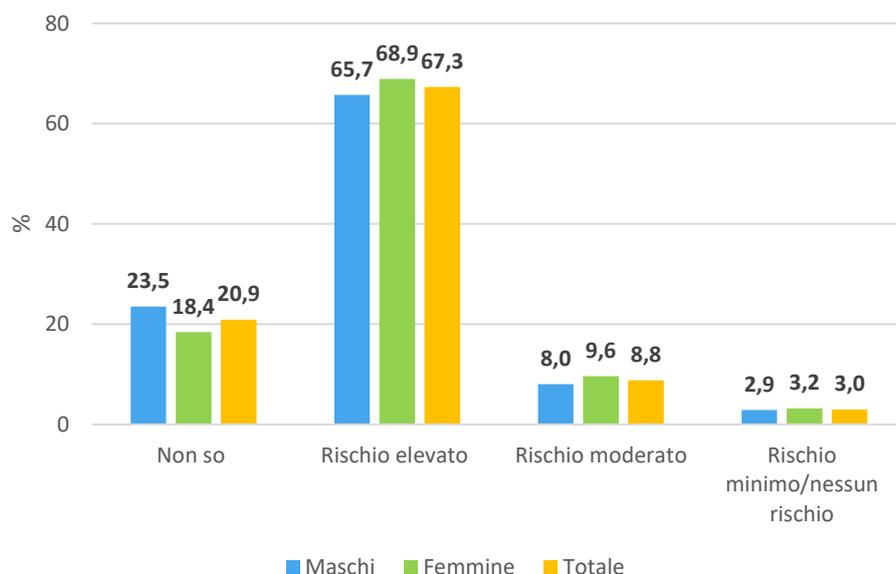


ESPAD #iorestocasa 2020

Il 21% degli studenti afferma di non essere a conoscenza di eventuali rischi associati al provare cocaina e/o crack, il 67% ritiene che si possa incorrere in un rischio elevato legato a tale

comportamento, il 9% in un rischio minimo ed infine, il 3% degli studenti ritiene che vi siano rischi minimi o nulli associati al consumare cocaina e/o crack.

**Figura 6.7: Grado di percezione del rischio associato al provare cocaina e/o crack: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

## Oppiacei

Gli oppiacei sono sintetizzati a partire dall'oppio grezzo e l'oppiaceo più tristemente famoso nel mercato illegale è l'eroina, spesso conosciuta come "roba". Questa sostanza ha un effetto sedativo sul sistema nervoso centrale che provoca la nota sensazione di euforia ad essa associata e viene generalmente assunta tramite iniezione o inalazione. All'uso di eroina si accompagnano molti effetti collaterali come le malattie infettive legate

alla modalità di assunzione tramite siringa (Darke et al., 2016), iperalgesia (White, 2004), danni epatici (Hickman et al., 2003) e cerebrali (Stankowski et al., 2020) oltre al più noto rischio di overdose e di sviluppare dipendenza.

L'1% degli studenti ha consumato oppiacei nell'arco di vita e nell'ultimo anno, lo 0,3% nei 30 giorni antecedenti allo studio ed infine lo 0,1% ne fa un uso frequente.

**Tabella 6.7: Consumo di oppiacei nella vita e nell'ultimo anno, nell'ultimo mese e consumo frequente: prevalenze per genere e fasce di età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	1,3	1,3	1,3	0,9	2,0
Nell'anno	0,8	0,6	0,7	0,5	1,0
Nel mese <sup>1</sup>	0,5	0,2	0,3	0,2	0,4
Uso frequente*	0,2	0,1	0,1	1,0	0,2

<sup>1</sup> Per i rispondenti l'ultimo mese coincide con il periodo di lockdown

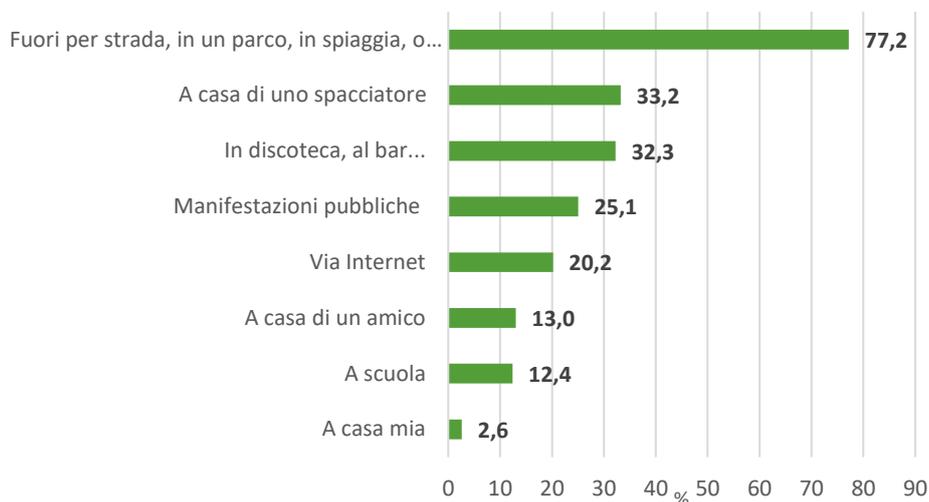
\* uso frequente = 10 volte o più in un mese

ESPAD #iorestoacasa 2020

Per quanto riguarda i possibili luoghi in cui è facile procurarsi eroina, lo studio ha messo in evidenza

che i più indicati sono: i luoghi all'aperto (parchi, spiagge e per strada) (77%), le case degli spacciatori (33%) e i locali (discoteca, bar) (32%).

**Figura 6.8: Luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente eroina: percentuali. Italia – Anno 2020**

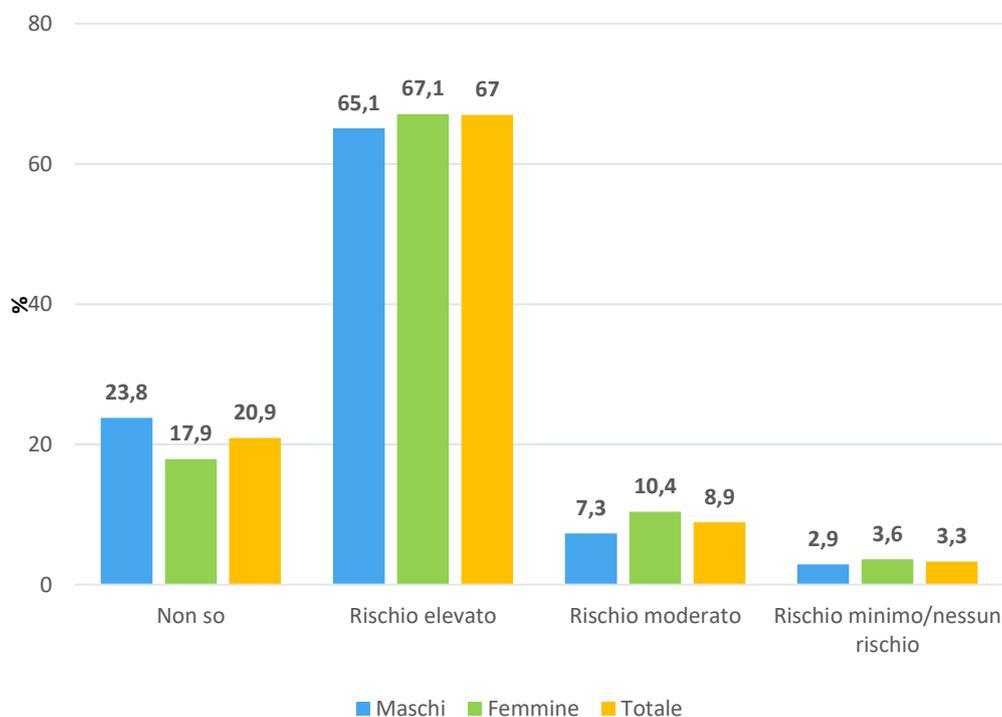


ESPAD #iorestocasa 2020

Il 21% degli studenti afferma di non avere conoscenza di eventuali rischi associati al provare eroina, il 67% ritiene che si possa incorrere in un rischio elevato legato a tale comportamento, il 9%

in un rischio moderato e infine, il 3%, ritiene che vi siano rischi minimo o nulli associati al provare eroina.

**Figura 6.9: Grado di percezione del rischio associato al provare eroina: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestocasa 2020

## Stimolanti

Gli psicostimolanti sono una classe di sostanze che comprendono le anfetamine, le metanfetamine e l'ecstasy in pasticche o liquida (acido gamma-idrossibutirrico -GHB). L'effetto principale di questa tipologia di sostanze è quello di stimolare il sistema nervoso centrale e simpatico rendendo maggiormente vigili e contrastando la stanchezza e altri bisogni fisiologici come la fame e la sete. Esse rendono inoltre più "amichevoli", spigliati e disinibiti, tant'è che possono essere somministrati anche ad insaputa del consumatore come nel caso del GHB, denominato anche "droga dello stupro".

Fra gli effetti collaterali di un utilizzo prolungato della sostanza troviamo lo sviluppo di dipendenza (Cho & Melega, 2001), danni al sistema cardiovascolare (Paratz et al., 2016; Lappin et al., 2017; Zhao et al., 2018); renale (Jones et al., 2015) cerebrale (Stankowski et al., 2020) e cognitivo (Montgomery & Roberts, 2020). Per quanto riguarda il consumo di stimolanti, il 2% degli studenti afferma di averne fatto uso nell'arco di vita, l'1% invece di averli consumati durante l'anno, lo 0,6% negli ultimi 30 giorni ed infine, lo 0,5%, ne fa un uso frequente.

**Tabella 6.8: Consumo di stimolanti nella vita e nell'ultimo anno, nell'ultimo mese e consumo frequente: prevalenze per genere e fasce età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	2,0	1,8	1,9	1,4	2,6
Nell'anno	1,4	0,7	1,1	0,9	1,5
Nel mese <sup>1</sup>	0,9	0,2	0,6	0,6	0,6
Uso frequente*	0,7	0,2	0,5	0,4	0,6

<sup>1</sup> Per i rispondenti l'ultimo mese coincide con il periodo di lockdown

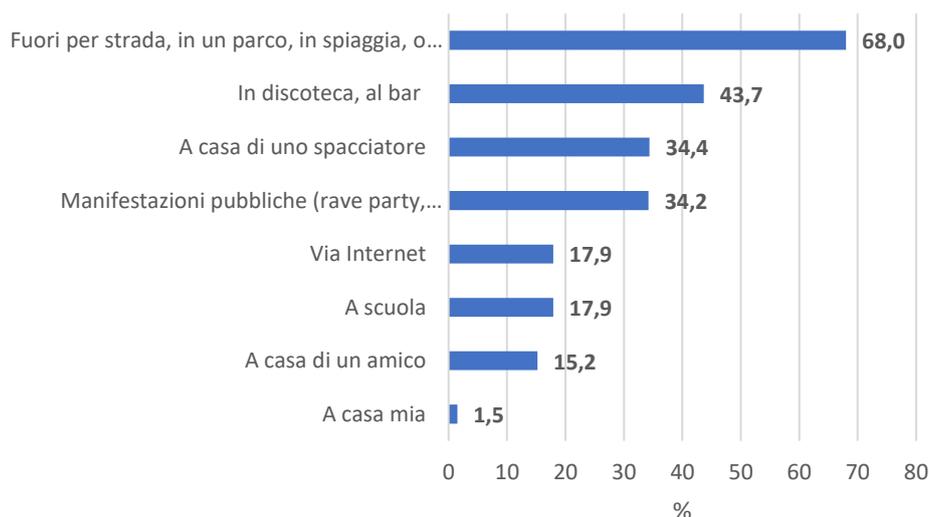
\* uso frequente = 10 volte o più in un mese

ESPAD #iorestoacasa 2020

Per quanto riguarda i possibili luoghi in cui è facile procurarsi cocaina, lo studio ha messo in evidenza che i più indicati sono: i luoghi all'aperto (parchi, spiagge e per strada) (68%), i locali (discoteca, bar)

(44%), le case degli spacciatori (34%) e le manifestazioni pubbliche (34%).

**Figura 6.10: Luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente stimolanti: percentuali. Italia - Anno 2020**



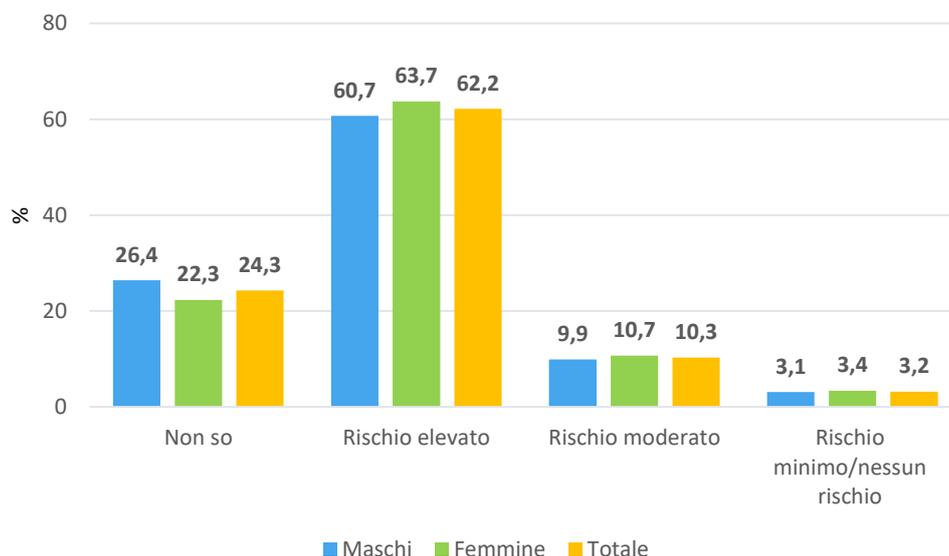
ESPAD #iorestoacasa 2020

Il 24% degli studenti afferma di non essere a conoscenza di eventuali rischi associati al provare

stimolanti, il 62% ritiene che si possa incorrere in un rischio elevato legato a tale comportamento, il

10% in un rischio moderato e infine, il 3%, ritiene che vi siano rischi minimo o nulli associati al provare stimolanti.

**Tabella 6.11: Grado di percezione del rischio associato al provare stimolanti: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestocasa 2020

## Allucinogeni

Gli allucinogeni sono una tipologia di droghe in grado di causare alterazioni cognitive e percettive e comprendono sostanze come il dietilamide dell'acido lisergico (LSD) conosciuto anche come "Acido", l'utilizzo di funghi allucinogeni e la ketamina. L'allucinazione vissuta durante il così detto "trip", non è sempre piacevole e talvolta può trasformarsi un'esperienza terrificante e potenzialmente traumatizzante (Khan & Thomas, 2020). In altri casi le allucinazioni possono perdurare e ripresentarsi successivamente, anche

senza l'assunzione delle sostanze portando a un Disturbo persistente della percezione da allucinogeno (Hallucinogen-persisting perception disorder - HPPD) (Orsolini, 2017) e costituendo un pericolo per la salute dei ragazzi. Per quanto riguarda il consumo di allucinogeni, il 2% degli studenti afferma di averne fatto uso nell'arco di vita, l'1% invece di averli consumati durante l'anno, lo 0,5% negli ultimi 30 giorni ed infine, lo 0,4%, ne fa un uso frequente.

**Tabella 6.9: Consumo di allucinogeni nella vita e nell'ultimo anno, nell'ultimo mese e consumo frequente: prevalenze per genere e fasce età. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	1,7	1,4	1,5	1,0	2,4
Nell'anno	1,2	0,6	0,9	0,7	1,3
Nel mese <sup>1</sup>	0,7	0,2	0,5	0,4	0,6
Uso frequente*	0,6	0,2	0,4	0,3	0,5

<sup>1</sup> Per i rispondenti l'ultimo mese coincide con il periodo di lockdown

\* uso frequente = 10 volte o più in un mese

ESPAD #iorestocasa 2020

Per quanto riguarda i possibili luoghi in cui è facile procurarsi allucinogeni, lo studio ha messo in evidenza che i più indicati sono: i luoghi all'aperto (parchi, spiagge e per strada) (79%), i locali

(discoteca, bar) (33%), la scuola (32%) e a casa di un amico (26%) e di uno spacciatore (25%).

**Figura 6.12: Luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente allucinogeni: percentuali. Italia – Anno 2020**

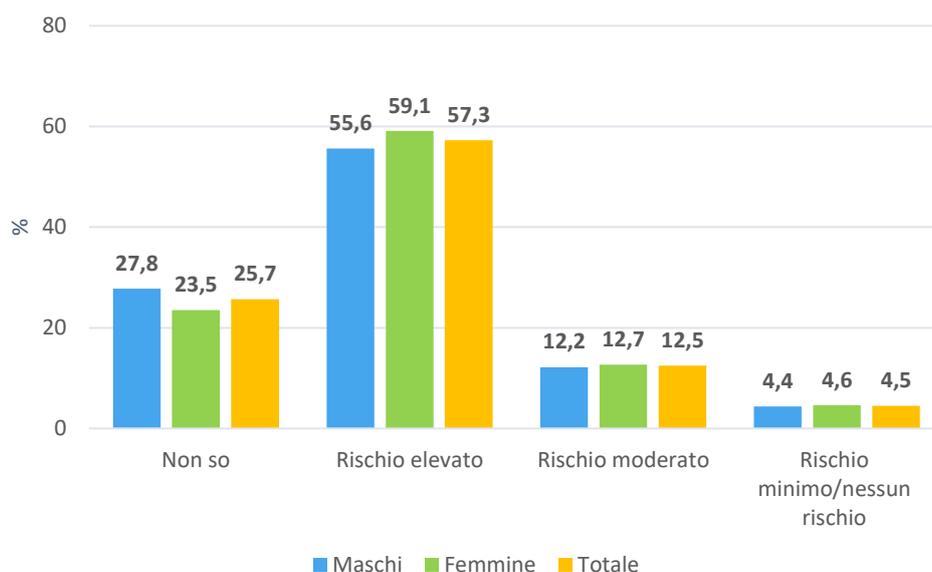


ESPAD #iorestoacasa 2020

Il 26% degli studenti afferma di non essere a conoscenza di eventuali rischi associati al provare allucinogeni, il 57% ritiene che si possa incorrere in un rischio elevato legato a tale comportamento, il 13% in un rischio moderato e infine, il 5%, ritiene

che vi siano rischi minimo o nulli associati al provare eroina.

**Tabella 6.13: Grado di percezione del rischio associato al provare allucinogeni: distribuzione percentuale per genere. Italia - Anno 2020**



ESPAD #iorestoacasa 2020

## 6.5 Consumo di sostanze e comportamenti associati

Per quanto riguarda possibili associazioni tra pattern comportamentali e uso di sostanze, i dati mostrano che più della metà degli studenti che ha consumato almeno una sostanza illegale (cannabis, stimolanti, allucinogeni, cocaina ed eroina) ha preso parte a zuffe e risse ed ha avuto problemi con gli insegnanti negli ultimi 12 mesi. Inoltre, il 50% dei suddetti studenti riferisce anche di aver avuto problematiche relazionali con i propri amici ed in percentuali minori con i genitori (46%) sempre durante l'anno. Infine, il 31% riferisce di essere stato coinvolto, negli ultimi 12 mesi, in rapporti sessuali non protetti. Per quanto riguarda

invece il consumo di sostanze legali associato all'assunzione di almeno una sostanza illegale, il 98% degli studenti che hanno consumato sostanze illegali durante l'anno riferisce di aver fatto uso di alcol almeno una volta negli ultimi 12 mesi, il 79% di tabacco ed il 60% di energy drink. Infine, rispetto a possibili associazioni con altri fenomeni, il 62% dei rispondenti consumatori di almeno una sostanza illegale nell'anno afferma di aver giocato almeno una volta ai videogames nell'arco di 12 mesi, più della metà di aver giocato d'azzardo ed il 50% di esser stata vittima di cyberbullismo.

**Tabella 6.10: Messa in atto di comportamenti a rischio, consumo di sostanze legali ed associazione ad altri fenomeni durante l'anno: distribuzione percentuale dei consumatori di almeno una sostanza illegale (cannabis, stimolanti, allucinogeni, cocaina ed eroina) nei 12 mesi. Italia – Anno 2020**

Comportamenti a rischio	Non consumatori di sostanze stupefacenti	Consumatori di sostanze stupefacenti
Zuffe o risse	38,3	59,1
Gravi problemi nel rapporto con i tuoi genitori	27,8	46,3
Gravi problemi nel rapporto con i tuoi amici	36,9	50,3
Problemi nel rapporto con gli insegnanti	35,5	53,4
Essere vittima di rapine o furti	10,7	19,1
Guai con la polizia e/o segnalazioni al Prefetto	3,6	15,9
Coinvolgimento in rapporti sessuali non protetti	7,3	30,8
Fare incidenti alla guida di uno scooter e/o di un'auto	8,3	19,3
<b>Consumo di sostanze legali</b>		
Tabacco	20,1	79,2
Sigarette elettroniche	11,5	36,7
Alcol	70,6	97,9
Energy drink	34,9	59,9
Psicofarmaci senza prescrizione medica	4,4	12,9
<b>Associazioni con altri fenomeni</b>		
Gioco d'azzardo on-site	40,9	55,6
Gioco d'azzardo online	6,7	14,9
Videogaming	59,4	61,7
Esser stata vittima di cyberbullismo	33,4	49,6
Aver preso parte ad episodi di cyberbullismo	19,4	35,8

ESPAD #iorestocasa 2020

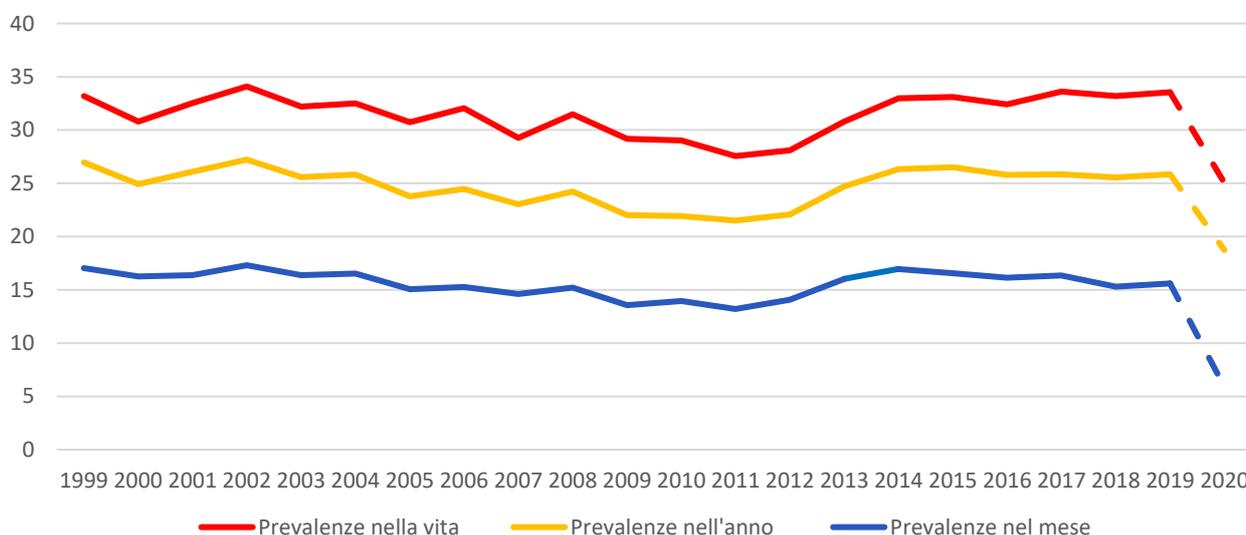
## 6.6 Andamento negli anni

### Cannabis

Per quanto riguarda il consumo di cannabis nell'arco di vita, il survey ha rilevato frequenze pressoché stabili dal 1999 al 2001, in leggero aumento nel 2002, poi di nuovo simili fino al 2010 e di nuovo in leggero aumento fino al 2019. Relativamente al consumo di cannabis durante l'anno, le frequenze mettono in luce un andamento stabile dal 1999 al 2008, un leggero

calo dal 2009 al 2012 ed un successivo aumento progressivo fino al 2019. Infine, per quanto concerne l'assunzione di cannabis durante il mese, l'andamento risulta essere abbastanza stabile dal 1999 al 2012, in leggero aumento tra il 2013 ed il 2014 per poi stabilizzarsi nuovamente dal 2015 fino al 2019.

**Figura 6.14: Trend di prevalenza di consumo di cannabis nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2000 al 2020<sup>1</sup>**



<sup>1</sup> I dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.  
ESPAD #iorestoacasa 2020

## 6.7 Bibliografia

Addiction and Europol, Publications office of the European Union, Luxembourg.

Andersen, S. L. (2003). Trajectories of brain development: point of vulnerability or window of opportunity?. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 27(1-2), 3-18.

Caouette, J. D., & Ewing, S. W. F. (2017). Four mechanistic models of peer influence on adolescent cannabis use. *Current addiction reports*, 4(2), 90-99.

Chassin, L., Hussong, A., & Beltran, I. (2009). Adolescent substance use.

Cho, A. K., & Melega, W. P. (2001). Patterns of methamphetamine abuse and their consequences. *Journal of addictive diseases*, 21(1), 21-34.

Ciriaco, P., Rossetti, F., Carretta, A., Sant'Angelo, M., Arrigoni, G., & Negri, G. (2019). Spontaneous pneumothorax in cocaine users. *QJM: An International Journal of Medicine*.

Darke, S., Marel, C., Mills, K. L., Ross, J., Slade, T., & Tesson, M. (2016). Years of potential life lost amongst heroin users in the Australian Treatment Outcome Study cohort, 2001–2015. *Drug and alcohol dependence*, 162, 206-210.

De Rubeis, G., Catapano, F., Cundari, G., Ascione, A., Galea, N., Catalano, C., & Francone, M. (2019). Cocaine Abuse: An Attack to the Cardiovascular System—Insights from Cardiovascular MRI. *Radiology: Cardiothoracic Imaging*, 1(2), e180031.

EMCDDA (2019). EU drug markets report 2019. European Monitoring Centre for Drugs and Drug

Ghosh, M., & Naderi, S. (2019). Cannabis and cardiovascular disease. *Current Atherosclerosis Reports*, 21(6), 21.

Gobbi, G., Atkin, T., Zytynski, T., Wang, S., Askari, S., Boruff, J., ... & Mayo, N. (2019). Association of cannabis use in adolescence and risk of depression, anxiety, and suicidality in young adulthood: a systematic review and meta-analysis. *JAMA psychiatry*, 76(4), 426-434.

Havakuk, O., Rezkalla, S. H., & Kloner, R. A. (2017). The cardiovascular effects of cocaine. *Journal of the American College of Cardiology*, 70(1), 101-113.

Hickman, M., Carnwath, Z., Madden, P., Farrell, M., Rooney, C., Ashcroft, R., ... & Stimson, G. (2003). Drug-related mortality and fatal overdose risk: pilot cohort study of heroin users recruited from specialist drug treatment sites in London. *Journal of urban Health*, 80(2), 274-287.

Jackson, C., Geddes, R., Haw, S., & Frank, J. (2012). Interventions to prevent substance use and risky sexual behaviour in young people: a systematic review. *Addiction*, 107(4), 733-747.

Jones, E. S. W., & Rayner, B. L. (2015). Hypertension, end-stage renal disease and mesangiocapillary glomerulonephritis in methamphetamine users. *South African Medical Journal*, 105(3), 199-201.

Khan, M., & Thomas, A. (2020). Steroids, Dissociatives, Club Drugs, Inhalants, and Hallucinogens. In *Absolute Addiction Psychiatry Review* (pp. 205-230). Springer, Cham.

Kipping, R. R., Campbell, R. M., MacArthur, G. J., Gunnell, D. J., & Hickman, M. (2012). Multiple risk behaviour in adolescence. *Journal of Public Health*, 34(suppl\_1), i1-i2.

Lappin, J. M., Darke, S., & Farrell, M. (2017). Stroke and methamphetamine use in young adults: a review. *J Neurol Neurosurg Psychiatry*, 88(12), 1079-1091.

Lima Filho, J. C. C., Ogawa, M. Y., de Souza Andrade, T. H., Gadelha, S. D. A. C., Fernandes, P. F. C. B. C., Queiroz, A. L., & Daher, E. D. F. (2019). Spectrum of acute kidney injury associated with cocaine use: report of three cases. *BMC nephrology*, 20(1), 99.

Menahem, S. (2017). Cardiovascular Effects of Cannabis Usage. In *Handbook of Cannabis and Related Pathologies* (pp. 481-485). Academic Press.

Molinaro, S., Benedetti, E., Scalese, M., Bastiani, L., Fortunato, L., Cerrai, S., ... & Fotiou, A. (2018). Prevalence of youth gambling and potential influence of substance use and other risk factors throughout 33 European countries: First results from the 2015 ESPAD study. *Addiction*, 113(10), 1862-1873.

Montgomery, C., & Roberts, C. A. (2020). Cognitive consequences of 3, 4-methylenedioxymethamphetamine use. In *Cognition and Addiction* (pp. 165-177). Academic Press.

Nikolova, M., Milenova, V., Yosifov, D., Vlahov, Y., & Tenev, V. (2019). Renal Changes in Cocaine Abuse and Addiction. *Acta Medica Bulgarica*, 46(2), 57-61.

Orsolini, L., Papanti, G. D., De Berardis, D., Guirguis, A., Corkery, J. M., & Schifano, F. (2017). The "endless trip" among the NPS users: psychopathology and psychopharmacology in the hallucinogen-persisting perception disorder. A systematic review. *Frontiers in psychiatry*, 8, 240.

Paratz, E. D., Cunningham, N. J., & MacIsaac, A. I. (2016). The cardiac complications of methamphetamines. *Heart, Lung and Circulation*, 25(4), 325-332.

Riezzo, I., Fiore, C., De Carlo, D., Pascale, N., Neri, M., Turillazzi, E., & Fineschi, V. (2012). Side effects of cocaine abuse: multiorgan toxicity and pathological consequences. *Current medicinal chemistry*, 19(33), 5624-5646.

Salmanzadeh, H., Ahmadi-Soleimani, S. M., Pachenari, N., Azadi, M., Halliwell, R. F., Rubino, T., & Azizi, H. (2020). Adolescent drug exposure: a review of evidence for the development of persistent changes in brain function. *Brain Research Bulletin*, 156, 105-117.

Scalese, M., Denoth, F., Siciliano, V., Bastiani, L., Cotichini, R., Cutilli, A., & Molinaro, S. (2017). Energy Drink and Alcohol mixed Energy Drink use among high school adolescents: Association with risk taking behavior, social characteristics. *Addictive behaviors*, 72, 93-99.

Schepis, T. S., Adinoff, B., & Rao, U. (2008). Neurobiological processes in adolescent addictive disorders. *American Journal on Addictions*, 17(1), 6-23.

Skogen, J. C., Sivertsen, B., Lundervold, A. J., Stormark, K. M., Jakobsen, R., & Hysing, M. (2014). Alcohol and drug use among adolescents: and the co-occurrence of mental health problems. *Ung@ hordaland, a population-based study*. *BMJ open*, 4(9).

Stankowski, R. V., Kloner, R. A., & Rezkalla, S. H. (2015). Cardiovascular consequences of cocaine use. *Trends in cardiovascular medicine*, 25(6), 517-526.

Taylor, M., Collin, S. M., Munafò, M. R., MacLeod, J., Hickman, M., & Heron, J. (2017). Patterns of cannabis use during adolescence and their association with harmful substance use behaviour: findings from a UK birth cohort. *J Epidemiol Community Health*, 71(8), 764-770.

White, J. M. (2004). Pleasure into pain: the consequences of long-term opioid use. *Addictive behaviors*, 29(7), 1311-1324.

Wright, N. E., Scerpella, D., & Lisdahl, K. M. (2016). Marijuana use is associated with behavioral approach and depressive symptoms in adolescents and emerging adults. *PLoS one*, 11(11), e0166005.

Zhao, S. X., Kwong, C., Swaminathan, A., Gohil, A., & Crawford, M. H. (2018). Clinical characteristics and outcome of methamphetamine-associated pulmonary arterial hypertension and dilated cardiomyopathy. *JACC: Heart Failure*, 6(3), 209-218.

# Materiali e metodi

Le informazioni relative agli stili di vita nella popolazione studentesca oggetto di indagine sono state raccolte attraverso il questionario *ESPAD #iorestoacasa 2020*, strumento di rilevazione dello studio omonimo che analizza i consumi psicoattivi (alcol, tabacco, farmaci e sostanze illegali) e altri comportamenti a rischio, come l'uso di Internet e il gioco d'azzardo, tra gli studenti di età compresa tra i 15 e i 19 anni che frequentano le scuole secondarie di secondo grado.

Questo strumento di rilevazione si basa sullo studio *ESPAD®Italia (European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs)* che si svolge ogni anno in Italia dal 1995. Esso si inserisce all'interno nell'omonimo progetto condotto a livello europeo e rappresenta un solido standard per il monitoraggio dei comportamenti degli

adolescenti, inoltre permette di studiare l'andamento della diffusione di consumi psicoattivi e comportamenti a rischio, nonché di valutare l'effetto di fattori economici, sociali e culturali sui vari aspetti dei fenomeni analizzati. Il monitoraggio europeo si svolge ogni quattro anni e, dal 2016, l'Istituto di Fisiologia Clinica del CNR (IFC-CNR) (Dott.ssa Sabrina Molinaro) provvede al coordinamento. Nel 2019, anno dell'ultima rilevazione, hanno partecipato 35 nazioni.

Nel 2020, a causa dell'emergenza sanitaria, è stata modificata la metodologia dell'indagine al fine di ottenere informazioni anche in un periodo delicato come quello del lockdown; proprio per questo motivo, date le differenze di setting e di reclutamento, i dati emersi dallo studio non possono ritenersi completamente confrontabili.

## *Piano di campionamento, reclutamento degli istituti scolastici e somministrazione*

La popolazione target dello studio è costituita dagli studenti di 15-19 anni frequentati gli istituti di istruzione secondaria di II grado della nazione.

Il piano di campionamento ha richiesto la ricognizione degli istituti scolastici secondari di II grado presenti sul territorio nazionale e la raccolta del numero di studenti frequentanti gli istituti stessi.

Per ottenere un campione rappresentativo della popolazione target, è stato effettuato un campionamento stratificato a più stadi. Primo stadio "la provincia", secondo stadio il tipo di scuola "statale/paritaria", terzo stadio la "collocazione geografica dell'istituto" (dentro e fuori il capoluogo di provincia), quarto stadio "la tipologia di istituto" (liceo, professionale, tecnico). Su ogni strato sono stati campionati gli istituti e in ogni istituto è stato selezionato un intero corso di studio (dalla 1 alla 5 classe). I dirigenti scolastici e/o i docenti referenti degli istituti scolastici selezionati sono stati contattati telefonicamente dal personale IFC-CNR specificatamente formato e, a seguito della presentazione delle finalità e delle

modalità di svolgimento dello studio, sono stati invitati a prenderne parte mediante l'invio sia l'adesione formale che del numero previsto di studenti coinvolti.

In seguito al Dpcm del 4 marzo 2020 che prevedeva la chiusura delle scuole di ogni ordine e grado, non è stato però possibile effettuare l'invio del questionario e la somministrazione nelle aule scolastiche.

In seguito a questo, le scuole che erano state selezionate inizialmente sono state dunque ricontattate ed è stata chiesta loro un'adesione volontaria al progetto, somministrando il questionario in modalità online.

Questo ha permesso, in un periodo di emergenza sanitaria, di raccogliere una grande varietà di informazioni relative alle abitudini di un elevato numero di studenti e di continuare a fornire informazioni sui trend relativi ai consumi di sostanze psicoattive e ad altri comportamenti a rischio messi in atto dai ragazzi, nonostante, a causa delle differenze di setting e della ridotta numerosità campionaria, i dati ottenuti nel 2020

risentano di una limitata confrontabilità con quelli provenienti dagli anni precedenti.

Le informazioni relative alle scuole contattate e a quelle arruolate sono state inserite in uno specifico database contenente, oltre ai dati anagrafici della scuola, anche quelli relativi ai contatti intercorsi e, nel caso di adesione, alla data di arruolamento e, successivamente, alle fasi di svolgimento dello studio (classi coinvolte, numero di studenti previsti, eventuali difficoltà emerse durante la somministrazione dei questionari ecc.).

### *Analisi dei dati*

Prima di eseguire le analisi sul database è stata verificata la consistenza delle risposte date ai questionari secondo criteri standardizzati, escludendo dal dataset finale i questionari relativi a studenti che non avevano compilato nessuna domanda del questionario.

La somministrazione del questionario ha occupato circa un'ora (45-50 minuti) ed è stata svolta online. Agli insegnanti sono state fornite le istruzioni e il link da inviare agli studenti per la compilazione del questionario. È stato inoltre messo loro a disposizione un Help Desk in caso di ulteriori dubbi. I ragazzi hanno ricevuto informazioni da parte degli insegnanti e tramite un video esplicativo in cui si ribadiva che la partecipazione era volontaria e del tutto anonima.

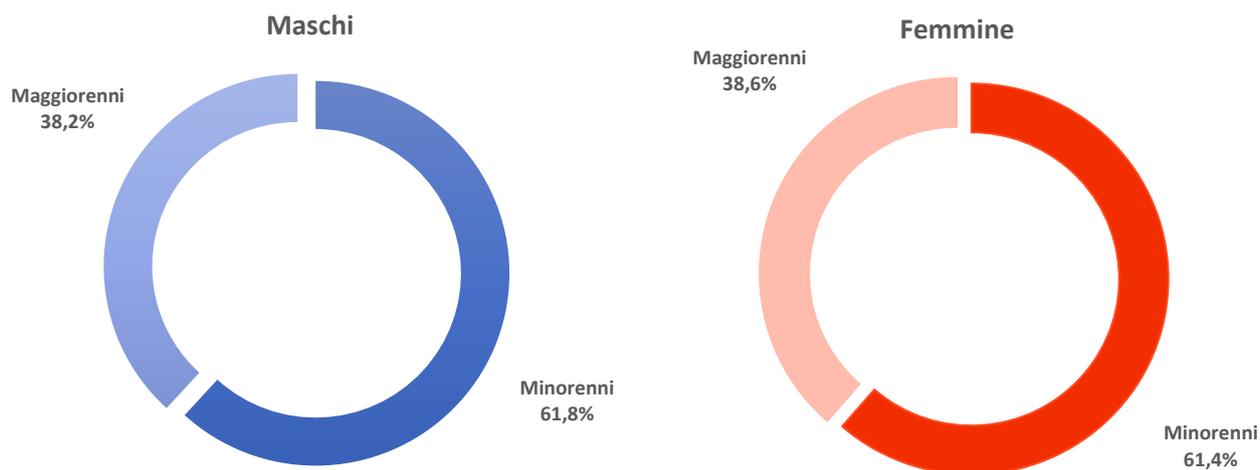
Il numero di questionari compilati e validi è stato di 6.027.

Una volta ottenuto il set completo di dati, prima di procedere alle elaborazioni statistiche, sono state verificate eventuali presenze di errori e/o di incongruenze interne (ad es. risposte sistematiche, per esempio aver risposto sempre allo stesso item in colonna, o risposte incompatibili tra due o più domande, ad es. non aver consumato cannabis nella vita e aver consumato cannabis nell'anno).

## Caratteristiche del campione

Il campione degli adolescenti coinvolti nello studio comprende studenti di età compresa fra i 15 e i 19 anni. Di questi, il 52% è di genere maschile e per il 62% sono minorenni. Le percentuali di maggiorenni e minorenni risultano equamente divisa fra i due sessi

**Figura 8.1: I Rispondenti: distribuzione percentuale per genere e fasce d'età**



ESPAD #iorestoacasa 2020

Il 29% dei partecipanti riferisce di abitare in zona urbana (città), il 16% semi-urbana (periferia o sobborgo), il 45% in zona semi-rurale (paese) e il restante 10% in una zona rurale (campagna o montagna).

Quasi tutti gli studenti rispondenti (96%) parlano prevalentemente la lingua italiana in famiglia. La lingua inglese e/o tedesca è parlata dal 3% degli adolescenti, così come quella albanese; poco più del 2% parla francese oppure spagnolo e/o portoghese. Fra le altre lingue parlate in percentuali inferiori al 2% si ritrovano il cinese, il senegalese, l'arabo, l'indiano e/o filippino e lo slavo. Infine il 5% riferisce di parlare un'altra lingua.

La maggior parte degli studenti (48%) valuta come buono il proprio rendimento scolastico, soprattutto le ragazze (M=43%; F=53%); il 37% lo valuta come medio (più che sufficiente, sufficiente o appena sufficiente), in particolare i ragazzi; il 12% ritiene invece di avere un rendimento ottimo, soprattutto le studentesse e infine meno del 3% riferisce un rendimento basso (insufficiente, molto insufficiente o pessimo).

Il 48% degli studenti dichiara inoltre di aver partecipato ad attività e/o interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, in particolare i maggiorenni e le ragazze. Le tematiche più spesso trattate sono state il cyberbullismo (88%), l'uso di sostanze stupefacenti (80%) e l'uso di Internet (58%). Seguono poi l'uso di tabacco (47%), il gioco d'azzardo (39%) e la guida sicura (32%).



## Indice delle tabelle in appendice

TABELLA 1: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEGLI STUDENTI RISPONDENTI ALLA DOMANDA “QUANTO TEMPO IN UN GIORNO USI QUESTI STRUMENTI PER CONNETTERTI AD INTERNET?”. ITALIA - ANNO 2020 .....	135
TABELLA 2: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEGLI STUDENTI RISPONDENTI ALLA DOMANDA “QUANTE ORE PASSI, IN MEDIA, IN UN GIORNO DI SCUOLA A SVOLGERE ATTIVITÀ IN INTERNET?”. ITALIA - ANNO 2020 .....	135
TABELLA 3: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEGLI STUDENTI RISPONDENTI ALLA DOMANDA “QUALI ATTIVITÀ IN UN GIORNO DI SCUOLA SVOLGI IN INTERNET?”. ITALIA - ANNO 2020 .....	135
TABELLA 4: PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEGLI STUDENTI CHE CONOSCONO QUALCUNO CHE È STATO/A VITTIMA DI CYBERBULLISMO RISPONDENTI ALLA DOMANDA “DA PARTE DI CHI SONO STATE VITTIME DI CYBERBULLISMO?”. ITALIA - ANNO 2020 .....	135
TABELLA 5: PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEGLI STUDENTI CHE HANNO PRESO PARTE A EPISODI DI CYBERBULLISMO RISPONDENTI ALLA DOMANDA “INSIEME A CHI HAI PRESO PARTE AGLI EPISODI DI CYBERBULLISMO?”. ITALIA - ANNO 2020 .....	136
TABELLA 6: PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEGLI STUDENTI CHE SONO STATO/A VITTIMA DI CYBERBULLISMO RISPONDENTI ALLA DOMANDA “DA PARTE DI CHI SEI STATO VITTIMA DI CYBERBULLISMO?”. ITALIA - ANNO 2020.....	136
TABELLA 7: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE DEGLI STUDENTI UTILIZZATORI DI INTERNET RIGUARDO AL CYBERBULLISMO. ITALIA - ANNO 2020 .....	136
TABELLA 8: PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEGLI STUDENTI CHE HANNO SENTITO PARLARE DELLE CHALLENGE RISPONDENTI ALLA DOMANDA “CHI TI HA PARLATO DELLE CHALLENGE?”. ITALIA - ANNO 2020.....	136
TABELLA 9: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E CLASSE DI ETÀ DEGLI STUDENTI RISPONDENTI ALLA DOMANDA “TI È STATO PROPOSTO DI PARTECIPARE A “PROVE/SFIDE”?”. ITALIA - ANNO 2020 .....	136
TABELLA 10: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E CLASSE DI ETÀ DEGLI STUDENTI A CUI È STATO PROPOSTO DI PARTECIPARE A PROVE/SFIDE, RISPONDENTI ALLA DOMANDA “HAI DECISO DI PARTECIPARE A “PROVE/SFIDE”?”. ITALIA - ANNO 2020 .....	136
TABELLA 11: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE DEGLI STUDENTI UTILIZZATORI DI INTERNET RIGUARDO ALLE CHALLENGE. ITALIA - ANNO 2020 .....	137
TABELLA 12: TREND DI PREVALENZA DELL’USO MEDIO DI CHAT, MESSENGER E SOCIAL NETWORK NEI GIORNI DI SCUOLA IN STUDENTI FRA I 15 E I 19 ANNI DAL 2018 AL 2020.....	137
TABELLA 13: TREND DI PREVALENZA DEL CYBERBULLISMO IN STUDENTI FRA I 15 E I 19 ANNI DAL 2018 AL 2020– CYBERVITTIME.....	137
TABELLA 14: TREND DI PREVALENZA DEL CYBERBULLISMO IN STUDENTI FRA I 15 E I 19 ANNI DAL 2018 AL 2020– CYBERBULLI. ....	137
TABELLA 15: TREND DI PREVALENZA DELL’AVER SENTITO PARLARE DELLE CHALLENGE IN STUDENTI FRA I 15 E I 19 ANNI DAL 2018 AL 2020.....	137
TABELLA 16: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E CLASSE DI ETÀ DEGLI STUDENTI CHE NEGLI ULTIMI 12 MESI HANNO RIFERITO DI AVER GIOCATO AI VIDEOGAME RISPONDENTI ALLA DOMANDA “PENSA AGLI ULTIMI 30 GIORNI <sup>1</sup> . QUANTE ORE AL GIORNO IN MEDIA GIOCHI AI VIDEOGAME?”. ITALIA - ANNO 2020.....	138
TABELLA 17: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DELLA SPESA MENSILE MEDIA SOSTENUTA DEGLI STUDENTI GIOCATORI DI VIDEOGAME NELL’ANNO PER ACQUISTARE E/O AGGIORNARE VIDEOGAME SU INTERNET O PER POTER CONTINUARE A GIOCARE. ITALIA - ANNO 2020 .....	138
TABELLA 18: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEL METODO DI PAGAMENTO PER I GIOCHI ONLINE. ITALIA - ANNO 2020 .....	138
TABELLA 19: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEI PROFILI DI RISCHIO NELL’UTILIZZO DI VIDEOGAME. ITALIA - ANNO 2020 .....	138
TABELLA 20: TREND DI PREVALENZA DELL’USO DI VIDEOGAME NEL CORSO DEGLI ULTIMI 12 MESI IN STUDENTI FRA I 15 E I 19 ANNI DAL 2018 AL 2020 .....	138
TABELLA 21: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER PROFILO DI GIOCATORE SECONDO LA SPESA SOSTENUTA NEGLI ULTIMI 30 GIORNI <sup>1</sup> PER GIOCARE D’AZZARDO PRESSO LUOGHI FISICI E ON-LINE. ITALIA - ANNO 2020.....	139
TABELLA 22: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEGLI STUDENTI CHE HANNO GIOCATO D’AZZARDO NELL’ULTIMO ANNO RISPONDENTI ALLA DOMANDA “QUANTE VOLTE HAI GIOCATO D’AZZARDO NEGLI ULTIMI 12 MESI?”. ITALIA - ANNO 2020 .....	139
TABELLA 23: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEGLI STUDENTI CHE HANNO GIOCATO D’AZZARDO NELL’ULTIMO ANNO RISPONDENTI ALLA DOMANDA “QUANTE TEMPO HAI TRASCORSO A GIOCARE D’AZZARDO IN UNA GIORNATA TIPO NEGLI ULTIMI 12 MESI?”. ITALIA - ANNO 2020.....	139
TABELLA 24: PREVALENZA PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEL GIOCO D’AZZARDO ONLINE NELL’ULTIMO ANNO. ITALIA - ANNO 2020 .....	139
TABELLA 25: PREVALENZA PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEL GIOCO D’AZZARDO ONLINE NEGLI STUDENTI CHE HANNO GIOCATO D’AZZARDO NELL’ULTIMO ANNO. ITALIA - ANNO 2020 .....	139
TABELLA 26: PERCENTUALE DEGLI STUDENTI GIOCATORI DI VIDEOGAME NELL’ANNO RISPONDENTI ALLA DOMANDA “QUALI MODALITÀ ONLINE HAI SCELTO PER GIOCARE D’AZZARDO?” E “DOVE TI TROVI DI SOLITO QUANDO GIOCHI D’AZZARDO ONLINE?”. ITALIA - ANNO 2020..	140
TABELLA 27: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DELL’ACCOUNT UTILIZZATO PER GIOCARE D’AZZARDO ONLINE. ITALIA - ANNO 2020 .....	140
TABELLA 28: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE DEGLI STUDENTI SECONDO LA DISTANZA DA UN LUOGO DI GIOCO E LE TIPOLOGIE DI GIOCO CHE SI POSSONO TROVARE NEI LUOGHI PIÙ VICINI. ITALIA - ANNO 2020 .....	140
TABELLA 29: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E CLASSE DI ETÀ DEGLI STUDENTI RISPONDENTI ALLA DOMANDA “SECONDO TE, FARE GIOCHI D’AZZARDO ON-LINE IN ITALIA È VIETATO AI...”. ITALIA - ANNO 2020 .....	140

TABELLA 30: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER TIPOLOGIA DI SOGGETTI SECONDO LA CONOSCENZA DEL DIVIETO DEL GIOCO D'AZZARDO ON LINE AI MINORI DI 18 ANNI. ITALIA - ANNO 2020 .....	141
TABELLA 31: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER TIPOLOGIA DI SOGGETTI RISPONDENTI SECONDO IL GRADO PERCEPITO DI RISCHIO NEL GIOCARE D'AZZARDO. ITALIA - ANNO 2020 .....	141
TABELLA 32: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER TIPOLOGIA DI GIOCATORE SECONDO LA TENDENZA A INTRAPRENDERE CONDOTTE ANTISOCIALI E ALTRI COMPORTAMENTI RISCHIOSI. ITALIA - ANNO 2020 .....	141
TABELLA 33: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER PROFILO DI GIOCATORE SECONDO IL NUMERO DI GIOCHI PRATICATI NEGLI ULTIMI 12 MESI E LA FREQUENZA DI GIOCO. ITALIA - ANNO 2020.....	141
TABELLA 34: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER PROFILO DI GIOCATORE SECONDO LA CONOSCENZA DEL LIMITE LEGALE DI ETÀ PER GIOCARE D'AZZARDO ON-LINE. ITALIA - ANNO 2020 .....	141
TABELLA 35: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER PROFILO DI GIOCATORE SECONDO IL GRADO DI RISCHIO ATTRIBUITO AL GIOCO D'AZZARDO. ITALIA - ANNO 2020 .....	142
TABELLA 36: PERCENTUALI PER PROFILO DI GIOCATORE SECONDO L'OPINIONE CHE L'ABILITÀ DEL GIOCATORE DETERMINI L'ESITO DEL GIOCO, PER TIPOLOGIE DI GIOCHI D'AZZARDO. ITALIA - ANNO 2020 .....	142
TABELLA 37: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER PROFILO DI GIOCATORE SECONDO L'OPINIONE SE SIA POSSIBILE ARRICCHIRSI GIOCANDO D'AZZARDO. ITALIA - ANNO 2020 .....	142
TABELLA 38: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE DEI PROFILI DI GIOCO D'AZZARDO SECONDO LA DISTANZA DA UN LUOGO DI GIOCO DA CASA E DA SCUOLA. ITALIA - ANNO 2020 .....	142
TABELLA 39: PERCENTUALI PER TIPOLOGIA DI GIOCATORE SECONDO LA TENDENZA A INTRAPRENDERE CONDOTTE ANTISOCIALI E ALTRI COMPORTAMENTI RISCHIOSI. ITALIA - ANNO 2020 .....	143
TABELLA 40: TREND DI PREVALENZA DI GIOCO D'AZZARDO NELLA VITA E NEGLI ULTIMI 12 MESI IN STUDENTI FRA I 15 E I 19 ANNI DAL 2008 AL 2020 .....	143
TABELLA 41: TREND DI PREVALENZA DEI GIOCATORI D'AZZARDO A RISCHIO E GIOCATORI D'AZZARDO PROBLEMATICI IN STUDENTI FRA I 15 E I 19 ANNI DAL 2008 AL 2020 .....	143
TABELLA 42: PERCENTUALE DI STUDENTI RISPETTO ALLA VARIAZIONE DELLE ABITUDINI DI FUMO DURANTE IL PERIODO DI LOCKDOWN. ITALIA - ANNO 2020 .....	144
TABELLA 43: PERCENTUALE DI STUDENTI FUMATORI CORRENTI RISPETTO ALLA VARIAZIONE DELLE ABITUDINI DI FUMO DURANTE IL PERIODO DI LOCKDOWN. ITALIA - ANNO 2020.....	144
TABELLA 44: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DELLA SPESA SOSTENUTA NELL'ULTIMO MESE PER ACQUISTARE TABACCO. ITALIA - ANNO 2020 .....	144
TABELLA 45: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEL CONSUMO DI TABACCO TRA GLI STUDENTI CHE HANNO RIFERITO DI AVER FUMATO ALMENO UNA SIGARETTA/DIE NELL'ULTIMO ANNO. ITALIA - ANNO 2020 .....	144
TABELLA 46: PERCENTUALI DI STUDENTI RISPETTO AL NUMERO DI SIGARETTE "ROLLATE" OGNI 10 SIGARETTE FUMATE. ITALIA - ANNO 2020 .....	144
TABELLA 47: PERCENTUALI STUDENTI FUMATORI CORRENTI RISPETTO AL NUMERO DI SIGARETTE "ROLLATE" OGNI 10 SIGARETTE FUMATE. ITALIA - ANNO 2020 .....	145
TABELLA 48: PERCENTUALI DI STUDENTI RISPETTO AL NUMERO DI SIGARETTE "SCROCCATE" OGNI 10 SIGARETTE FUMATE. ITALIA - 2020 ...	145
TABELLA 49: PERCENTUALI DI STUDENTI FUMATORI CORRENTI RISPETTO AL NUMERO DI SIGARETTE "SCROCCATE" OGNI 10 SIGARETTE FUMATE. ITALIA - 2020 .....	145
TABELLA 50: PERCENTUALI DI STUDENTI ALLA VARIAZIONE DELLE PROPRIE ABITUDINI DI FUMO NEL CASO IN CUI AUMENTASSE IL PREZZO DELLE SIGARETTE DEL 50%. ITALIA - ANNO 2020 .....	145
TABELLA 51: PERCENTUALI DI STUDENTI FUMATORI CORRENTI RISPETTO ALLA VARIAZIONE DELLE PROPRIE ABITUDINI DI FUMO NEL CASO IN CUI AUMENTASSE IL PREZZO DELLE SIGARETTE DEL 50%. ITALIA - ANNO 2020 .....	146
TABELLA 52: PERCENTUALI DI STUDENTI RISPETTO ALLA VARIAZIONE DELLE PROPRIE ABITUDINI DI FUMO NEL CASO IN CUI AUMENTASSE IL PREZZO DELLE SIGARETTE DEL 100%. ITALIA - ANNO 2020 .....	146
TABELLA 53: PERCENTUALI DI STUDENTI FUMATORI CORRENTI RISPETTO ALLA VARIAZIONE DELLE PROPRIE ABITUDINI DI FUMO NEL CASO IN CUI AUMENTASSE IL PREZZO DELLE SIGARETTE DEL 100%. ITALIA - ANNO 2020 .....	146
TABELLA 54: PERCENTUALI DI STUDENTI RISPETTO AL GRADO DI PERCEZIONE DEL RISCHIO ASSOCIATO AL FUMARE OCCASIONALMENTE. ITALIA - ANNO 2020 .....	147
TABELLA 55: PERCENTUALI DI STUDENTI FUMATORI CORRENTI RISPETTO AL GRADO DI PERCEZIONE DEL RISCHIO ASSOCIATO AL FUMARE OCCASIONALMENTE. ITALIA - ANNO 2020 .....	147
TABELLA 56: PERCENTUALI DI STUDENTI RISPETTO AL GRADO DI PERCEZIONE DEL RISCHIO ASSOCIATO AL FUMARE 10 O PIÙ SIGARETTE IL GIORNO. ITALIA - ANNO 2020.....	147
TABELLA 57: PERCENTUALI DI STUDENTI FUMATORI CORRENTI RISPETTO AL GRADO DI PERCEZIONE DEL RISCHIO ASSOCIATO AL FUMARE 10 O PIÙ SIGARETTE IL GIORNO. ITALIA - ANNO 2020 .....	147
TABELLA 58: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEGLI STUDENTI RISPONDENTI ALLA DOMANDA "SECONDO TE, FUMARE SIGARETTE IN ITALIA È VIETATO AI...". ITALIA - ANNO 2020.....	147

TABELLA 59: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEI RISPONDENTI ALLA DOMANDA “PERCHÉ HAI PROVATO PER LA PRIMA VOLTA LE SIGARETTE ELETTRONICHE?”. ITALIA - ANNO 2020 .....	148
TABELLA 60: PERCENTUALI DI STUDENTI FUMATORI SVAPATORI NELLA VITA RISPETTO ALLA SOSTANZA UTILIZZATA PER RICARICARE IL PROPRIO DISPOSITIVO ELETTRONICO. ITALIA - ANNO 2020 .....	148
TABELLA 61: PERCENTUALI DI STUDENTI CHE HANNO UTILIZZATO SIGARETTE ELETTRONICHE NELLA VITA RISPETTO AL CONSUMO DI CANNABIS NELLA VITA, NELL’ANNO E NEL MESE. ITALIA – ANNO 2020 .....	148
TABELLA 62: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DELLA PRIMA VOLTA IN CUI È STATA PROVATA LA CANNABIS LIGHT. ITALIA – ANNO 2020 .....	148
TABELLA 63: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DELLE MOTIVAZIONI INERENTI ALL’AVER PROVATO CANNABIS LIGHT. ITALIA – ANNO 2020 .....	148
TABELLA 64: LUOGHI O CONTESTI IN CUI CI SI POTREBBE ACQUISTARE FACILMENTE CANNABIS LIGHT. ITALIA – ANNO 2020 .....	148
TABELLA 65: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DELLA FREQUENZA DI BINGE DRINKING DURANTE IL MESE. ITALIA - ANNO 2020 .....	149
TABELLA 66: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DELLA FREQUENZA DI CONSUMO DI BEVANDE ALCOLICHE DURANTE L’ANNO. ITALIA - ANNO 2020 .....	149
TABELLA 67: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEGLI STUDENTI RISPONDENTI ALLA DOMANDA “SECONDO TE, BERE ALCOLICI IN ITALIA È VIETATO AI...”. ITALIA - ANNO 2020 .....	149
TABELLA 68: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DELLA FREQUENZA DI ECCESSI ALCOLICI DURANTE L’ANNO. ITALIA - ANNO 2020 .....	149
TABELLA 69: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DELLA TIPOLOGIA DI CONSUMO DI PSICOFARMACI SENZA PRESCRIZIONE MEDICA NEGLI ULTIMI 30 GIORNI. ITALIA – ANNO 2020 .....	149
TABELLA 70: LUOGHI O CONTESTI IN CUI CI SI POTREBBE PROCURARE FACILMENTE PSICOFARMACI SENZA PRESCRIZIONE MEDICA. ITALIA – ANNO 2020 .....	150
TABELLA 71: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEL GRADO DI PERCEZIONE DEL RISCHIO ASSOCIATO AL PROVARE PSICOFARMACI SENZA PRESCRIZIONE MEDICA. ITALIA - ANNO 2020 .....	150
TABELLA 72: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE DELLA SPESA SOSTENUTA NELL’ULTIMO MESE PER ACQUISTARE PSICOFARMACI SENZA PRESCRIZIONE MEDICA. ITALIA - ANNO 2020 .....	150
TABELLA 73: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DELLA FREQUENZA DI ASSUNZIONE DI ENERGY DRINK INSIEME AD ALCOL NEGLI ULTIMI 30 GIORNI. ITALIA - ANNO 2020 .....	150
TABELLA 74: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DELLA FREQUENZA DI ASSUNZIONE DI ENERGY DRINK DURANTE L’ANNO. ITALIA - ANNO 2020 .....	150
TABELLA 75: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEGLI STUDENTI CHE HANNO UTILIZZATO ENERGY DRINK RISPONDENTI ALLE DOMANDE “CHI TI HA CONSIGLIATO DI UTILIZZARLI?” E “PER QUALI RAGIONE LI HAI ASSUNTI”. ITALIA - ANNO 2020 .....	151
TABELLA 76: TREND DI PREVALENZA DI CONSUMO DI TABACCO NELLA VITA, NEGLI ULTIMI 12 MESI E NEGLI ULTIMI 30 GIORNI IN STUDENTI FRA I 15 E I 19 ANNI DAL 1999 AL 2020. ITALIA-ANNO 2020 .....	151
TABELLA 77: TREND DI PREVALENZA DI CONSUMO DI ALCOL NELLA VITA, NEGLI ULTIMI 12 MESI E NEGLI ULTIMI 30 GIORNI IN STUDENTI FRA I 15 E I 19 ANNI DAL 1999 AL 2020. ITALIA-ANNO 2020 .....	152
TABELLA 78: TREND DI PREVALENZA DI CONSUMO DI PSICOFARMACI SENZA PRESCRIZIONE MEDICA NELLA VITA, NEGLI ULTIMI 12 MESI E NEGLI ULTIMI 30 GIORNI IN STUDENTI FRA I 15 E I 19 ANNI DAL 2007 AL 2020. ITALIA-ANNO 2020 .....	152
TABELLA 79: TREND DI PREVALENZA DI CONSUMO DI ENERGY DRINK NELLA VITA, NEGLI ULTIMI 12 MESI E NEGLI ULTIMI 30 GIORNI IN STUDENTI FRA I 15 E I 19 ANNI DAL 2008 AL 2020. ITALIA-ANNO 2020 .....	153
TABELLA 80: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DELLA SPESA SOSTENUTA NELL’ULTIMO MESE PER ACQUISTARE CANNABIS. ITALIA - ANNO 2020 .....	154
TABELLA 81: PREVALENZE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DELLA FREQUENZA DI ASSUNZIONE DI CANNABIS DURANTE L’ANNO. ITALIA - ANNO 2020 .....	154
TABELLA 82: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE DELLE TIPOLOGIE DI CANNABIS UTILIZZATE. ITALIA – ANNO 2020.....	154
TABELLA 83: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE DEI LUOGHI O CONTESTI IN CUI CI SI POTREBBE PROCURARE FACILMENTE CANNABIS. ITALIA - ANNO 2020 .....	154
TABELLA 84: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEL GRADO DI PERCEZIONE DEL RISCHIO ASSOCIATO AL CONSUMO OCCASIONALE DI CANNABIS. ITALIA - ANNO 2020 .....	154
TABELLA 85: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEL GRADO DI PERCEZIONE DEL RISCHIO ASSOCIATO AL CONSUMO REGOLARE DI CANNABIS. ITALIA - ANNO 2020 .....	155
TABELLA 86: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE DELLE TIPOLOGIE IN CUI SI POSSONO TROVARE LE SOSTANZE SCONOSCIUTE. ITALIA - ANNO 2020 .....	155
TABELLA 87: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE DEI LUOGHI O CONTESTI IN CUI CI SI POTREBBE PROCURARE FACILMENTE COCAINA. ITALIA – ANNO 2020 .....	155
TABELLA 88: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEL GRADO DI PERCEZIONE DEL RISCHIO ASSOCIATO AL PROVARE COCAINA E/O CRACK. ITALIA - ANNO 2020 .....	155

TABELLA 89: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE DEI LUOGHI O CONTESTI IN CUI CI SI POTREBBE PROCURARE FACILMENTE COCAINA. ITALIA – ANNO 2020 .....	155
TABELLA 90: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEL GRADO DI PERCEZIONE DEL RISCHIO ASSOCIATO AL PROVARE EROINA. ITALIA - ANNO 2020 .....	156
TABELLA 91: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE DEI LUOGHI O CONTESTI IN CUI CI SI POTREBBE PROCURARE FACILMENTE STIMOLANTI. ITALIA – ANNO 2020 .....	156
TABELLA 92: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEL GRADO DI PERCEZIONE DEL RISCHIO ASSOCIATO AL PROVARE STIMOLANTI. ITALIA - ANNO 2020 .....	156
TABELLA 93: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE DEI LUOGHI O CONTESTI IN CUI CI SI POTREBBE PROCURARE FACILMENTE ALLUCINOGENI. ITALIA – ANNO 2020 .....	156
TABELLA 94: DISTRIBUZIONE PERCENTUALE PER GENERE E FASCE DI ETÀ DEL GRADO DI PERCEZIONE DEL RISCHIO ASSOCIATO AL PROVARE STIMOLANTI. ITALIA - ANNO 2020 .....	156
TABELLA 95: TREND DI PREVALENZA DI CONSUMO DI CANNABIS NELLA VITA, NEGLI ULTIMI 12 MESI E NEGLI ULTIMI 30 GIORNI IN STUDENTI FRA I 15 E I 19 ANNI DAL 1995 AL 2020. ITALIA - ANNO 2020 .....	157
TABELLA 96: DISTRIBUZIONE DEL CAMPIONE. ITALIA - ANNO 2020 .....	157

## Appendice

### *Il mondo di Internet: risorse e pericoli*

**Tabella 1: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età degli studenti rispondenti alla domanda “Quanto tempo in un giorno usi questi strumenti per connetterti ad Internet?”. Italia - Anno 2020**

Tempo trascorso in Internet in un giorno	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non possiedo alcun device	2,6	0,6	1,6	1,8	1,3
Pur avendo un device non lo uso per connettermi	1,0	0,4	0,7	0,6	1,0
Meno di 1 ora	6,6	3,5	5,1	5,0	5,1
1-5 ore	48,9	42,0	45,6	46,5	44,3
Più di 5 ore	27,3	30,2	28,7	29,0	28,2
Tutto il giorno	13,6	23,3	18,3	17,1	20,1

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 2: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età degli studenti rispondenti alla domanda “Quante ore passi, in media, in un giorno di scuola a svolgere attività in Internet?”. Italia - Anno 2020**

Ore trascorse in Internet in un giorno di scuola	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nessuna	5,5	1,8	3,7	4,4	2,6
Meno di 1 ora	10,0	5,7	7,9	7,8	8,2
1-2 ore	25,7	19,9	22,9	22,3	24,0
2-4 ore	28,9	31,2	30,0	30,3	29,5
4-6 ore	15,5	22,5	18,9	18,9	18,7
Più di 6 ore	14,4	18,9	16,6	16,3	17,0

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 3: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età degli studenti rispondenti alla domanda “Quali attività in un giorno di scuola svolgi in Internet?”. Italia - Anno 2020**

Attività Internet	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Chattare, stare sui social	91,9	96,3	94,1	93,0	95,5
Fare ricerche/leggere quotidiani	81,2	90,6	85,8	83,7	89,1
Ascoltare/scaricare musica, video	73,2	85,1	79,0	78,5	79,6
Stare su siti per adulti	47,3	11,3	29,8	26,1	35,5
Fare giochi di abilità	16,6	14,5	15,5	14,0	18,1
Fare giochi di ruolo	61,3	24,5	43,4	46,3	38,7

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 4: Percentuale per genere e fasce di età degli studenti che conoscono qualcuno che è stato/a vittima di cyberbullismo rispondenti alla domanda “Da parte di chi sono state vittime di cyberbullismo?”. Italia - Anno 2020**

Autori degli episodi di cyberbullismo	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Compagni di scuola	41,5	53,8	49,0	50,8	46,2
Persone sconosciute	43,5	39,4	41,0	38,3	45,6
Altri conoscenti	23,4	24,5	24,1	24,2	23,7
Altri amici	23,4	24,5	24,1	24,2	23,7
Compagni di sport	7,9	3,9	5,5	5,7	5,0
Da parte mia	4,8	2,4	3,3	2,9	3,9
Non lo so	10,7	11,9	11,4	12,2	10,3

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 5: Percentuale per genere e fasce di età degli studenti che hanno preso parte a episodi di cyberbullismo rispondenti alla domanda “Insieme a chi hai preso parte agli episodi di cyberbullismo?”. Italia - Anno 2020**

Coautori degli episodi di cyberbullismo	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Compagni di scuola	54,2	57,8	55,9	55,2	55,3
Persone sconosciute	22,9	18,1	20,7	19,0	25,0
Altri conoscenti	28,1	24,1	26,3	24,8	27,6
Altri amici	38,5	42,2	40,2	40,0	39,5
Compagni di sport	8,3	1,2	5,0	5,7	3,9

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 6: Percentuale per genere e fasce di età degli studenti che sono stato/a vittima di cyberbullismo rispondenti alla domanda “Da parte di chi sei stato vittima di cyberbullismo?”. Italia - Anno 2020**

Autori degli episodi di cyberbullismo	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Adulti	7,3	5,1	5,7	6,1	5,1
Compagni di scuola	59,7	66,4	64,4	66,8	61,0
Compagni di sport	11,3	5,8	7,4	5,7	10,2
Amici	28,2	23,4	24,8	25,4	24,3
Conoscenti	25,0	34,2	31,5	31,6	31,1
Persone sconosciute	33,9	31,2	32,0	27,5	37,9
Non lo so	1,6	3,7	3,1	3,3	2,8

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 7: Distribuzione percentuale degli studenti utilizzatori di Internet riguardo al cyberbullismo. Italia - Anno 2020**

		Utilizzatori non a rischio	Utilizzatori a rischio
Conoscere vittime di cyberbullismo	No	70,6	52,6
	Sì	29,4	47,4
Essere stato vittima di cyberbullismo	No	66,4	38,2
	Sì	33,6	61,8
Aver preso parte ad episodi di cyberbullismo	No	79,4	60,4
	Sì	20,6	39,6

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 8: Percentuale per genere e fasce di età degli studenti che hanno sentito parlare delle challenge rispondenti alla domanda “chi ti ha parlato delle challenge?”. Italia - Anno 2020**

Chi ne ha parlato	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Conoscenti	34,9	45,8	41,3	40,9	41,5
Amici	47,0	44,0	45,2	47,2	41,5
Parenti	15,1	12,6	13,6	14,9	12,3
Persone sconosciute	33,2	27,5	29,9	25,4	37,7

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 9: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti rispondenti alla domanda “Ti è stato proposto di partecipare a “prove/sfide”?”. Italia - Anno 2020**

Ti è stato proposto di partecipare a “prove/sfide”?	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
No	97,5	97,2	97,4	97,0	98,0
Sì	2,5	2,8	2,6	3,0	2,0

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 10: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti a cui è stato proposto di partecipare a prove/sfide, rispondenti alla domanda “Hai deciso di partecipare a “prove/sfide”?”. Italia - Anno 2020**

Hai deciso di partecipare a “prove/sfide”?	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
No	68,9	94,1	82,2	89,0	64,1
Sì	31,1	5,9	17,8	11,0	35,9

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 11: Distribuzione percentuale degli studenti utilizzatori di Internet riguardo alle challenge. Italia - Anno 2020**

		Utilizzatori non a rischio	Utilizzatori a rischio
Aver sentito parlare di prove/sfide	No	85,7	76,2
	Sì	14,3	23,8
Conoscere qualcuno che ha partecipato a prove/sfide	No	97,8	93,7
	Sì	2,2	6,3
Aver ricevuto una proposta per partecipare a prove/sfide	No	94,8	88,2
	Sì	5,2	11,8

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 12: Trend di prevalenza dell'uso medio di chat, messenger e social network nei giorni di scuola in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2018 al 2020**

	Da 0 a 1 ora	Da 2 a 4 ore	Oltre 4 ore
2018	34,2	41,3	24,5
2019	24,0	49,4	26,5
2020 <sup>1</sup>	19,8	51,2	29,0

<sup>1</sup> I dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 13: Trend di prevalenza del cyberbullismo in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2018 al 2020 – Cybervittime.**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
2018	32,6	34,4	33,5	34,9	31,6
2019	34,8	37,2	36,0	36,6	35,5
2020 <sup>1</sup>	35,6	37,3	36,4	37,5	34,3

<sup>1</sup> I dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 14: Trend di prevalenza del cyberbullismo in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2018 al 2020 – Cyberbulli.**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
2018	19,8	17,4	18,6	19,7	17,0
2019	21,0	20,2	20,6	21,0	20,0
2020 <sup>1</sup>	24,3	20,5	22,4	23,3	21,0

<sup>1</sup> I dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 15: Trend di prevalenza dell'aver sentito parlare delle challenge in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2018 al 2020.**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
2018	16,2	20,1	18,1	19,3	16,4
2019	17,8	21,9	19,8	21,1	18,0
2020 <sup>1</sup>	12,6	18,0	15,2	16,3	13,6

<sup>1</sup> I dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.

ESPAD #iorestocasa 2020

## Gaming

**Tabella 16: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno riferito di aver giocato ai videogame rispondenti alla domanda "Pensa agli ultimi 30 giorni<sup>1</sup>. Quante ore al giorno in media giochi ai videogame?". Italia - Anno 2020**

Tempo sessione di gioco	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni	
Nei giorni di scuola	Non ho giocato	10,3	29,5	16,3	15,6	17,9
	< 30 minuti	10,9	27,2	16,0	15,6	16,7
	30 minuti - 1 ora	18,4	20,4	19,0	19,2	18,6
	1 - 2 ore	29,1	14,5	24,5	24,8	23,8
	2 - 4 ore	19,3	5,4	15,0	15,4	14,0
	4 - 6 ore	7,1	2,3	5,6	6,3	4,3
	> 6 ore	4,9	0,7	3,6	3,1	4,7
Nei giorni non di scuola	Non ho giocato	4,7	11,7	6,9	6,4	7,7
	< 30 minuti	4,7	21,4	9,9	8,7	12,3
	30 minuti - 1 ora	11,8	27,6	16,8	17,9	15,0
	1 - 2 ore	24,6	20,5	23,3	22,2	25,2
	2 - 4 ore	29,4	11,7	23,8	24,9	21,6
	4 - 6 ore	14,3	4,7	11,3	12,0	10,2
	> 6 ore	10,5	2,4	8,0	7,9	8,0

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 17: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età della spesa mensile media sostenuta dagli studenti giocatori di videogame nell'anno per acquistare e/o aggiornare videogame su internet o per poter continuare a giocare. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
0 euro	55,1	86,1	63,9	61,8	67,3
< 5 euro	8,0	4,0	6,8	6,5	7,7
6 – 10 euro	8,1	3,7	6,8	7,4	5,9
11 – 20 euro	8,2	2,0	6,5	7,0	5,5
21 – 50 euro	9,0	2,2	7,1	7,1	6,9
> 50 euro	11,6	2,0	8,9	10,2	6,7

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 18: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età del metodo di pagamento per i giochi online. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Carte gioco prepagate	31,2	10,8	29,0	30,3	27,2
Carta personale di debito/credito	34,9	36,5	35,1	26,4	50,2
Carta dei genitori e/o altri di debito/credito	46,3	48,7	46,5	52,9	35,8
Credito del cellulare	7,9	16,2	8,8	8,5	9,5

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 19: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età dei profili di rischio nell'utilizzo di videogame. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non a rischio	76,1	90,2	80,5	78,2	84,4
A rischio	23,9	9,8	19,5	21,8	15,6

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 20: Trend di prevalenza dell'uso di videogame nel corso degli ultimi 12 mesi in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2018 al 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
2018	81,0	43,9	62,6	65,4	58,4
2019	84,2	44,5	64,5	66,9	61
2020 <sup>1</sup>	79,8	38,5	59,8	63,4	54,2

<sup>1</sup> I dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.

ESPAD #iorestoacasa 2020

## Gioco d'azzardo

**Tabella 21: Distribuzione percentuale per profilo di giocatore secondo la spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni<sup>1</sup> per giocare d'azzardo presso luoghi fisici e on-line. Italia - Anno 2020**

Spesa sostenuta		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Presso luoghi fisici di gioco	0 euro	89,7	75,9
	10 euro o meno	7,8	11,2
	11-30 euro	1,5	3,2
	> 30 euro	1,0	9,7
Gioco on-line	0 euro	94,9	76,5
	10 euro o meno	3,3	9,4
	> 10 euro	1,8	14,0

<sup>1</sup>Per i rispondenti gli ultimi 30 giorni coincidono con il periodo di lockdown  
 ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 22: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno rispondenti alla domanda "Quante volte hai giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi?". Italia - Anno 2020**

Frequenza di gioco	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
1 volta al mese o meno	66,0	85,5	74,0	77,3	69,5
2-4 volte al mese	21,5	10,5	17,0	15,6	19,0
2-3 volte a settimana	9,0	1,8	6,0	4,4	8,2
4-5 volte a settimana	1,3	1,2	1,3	1,0	1,5
6 o più volte a settimana	2,2	1,0	1,7	1,7	1,8

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 23: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno rispondenti alla domanda "Quante tempo hai trascorso a giocare d'azzardo in una giornata tipo negli ultimi 12 mesi?". Italia - Anno 2020**

Frequenza di gioco	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Meno di 30 minuti	70,6	82,5	74,7	76,9	72,2
Tra 30 minuti e 1 ora	13,7	8,7	12,0	10,7	13,6
Tra 1 ora e 2 ore	8,1	6,4	7,5	7,5	7,5
Oltre 2 ore	7,6	2,4	5,8	4,9	6,7

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 24: Prevalenza per genere e fasce di età del gioco d'azzardo online nell'ultimo anno. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nell'anno	12,9	3,2	8,2	6,2	11,2

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 25: Prevalenza per genere e fasce di età del gioco d'azzardo online negli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nell'anno	26,1	8,5	18,8	15,0	23,8

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 26: Percentuale degli studenti giocatori di videogame nell'anno rispondenti alla domanda "Quali modalità online hai scelto per giocare d'azzardo?" e "Dove ti trovi di solito quando giochi d'azzardo online?". Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni	
Device	Smartphone	74,1	73,5	74,0	67,1	79,4
	Tablet	6,5	6,1	6,5	5,2	7,5
	Computer	32,7	24,5	31,7	24,9	36,9
	TV	3,3	6,1	3,6	4,6	2,8
	Console	6,5	0,0	5,7	9,2	3,3
Luoghi di gioco	A scuola	17,3	6,3	15,6	12,8	18,3
	A casa propria	69,2	47,6	65,9	64,4	67,0
	A casa di amici	30,0	22,2	28,8	30,3	27,7
	In luoghi pubblici chiusi	26,2	25,4	26,1	23,9	28,1
	In luoghi pubblici aperti	14,1	14,3	14,1	12,2	16,1
	Sui mezzi di trasporto	7,8	1,6	6,8	7,4	7,1

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 27: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età dell'account utilizzato per giocare d'azzardo online. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Il mio personale	62,6	59,5	62,2	47,1	73,6
Quello dei miei genitori	19,4	11,9	18,5	23,5	14,4
Quello di mio fratello/sorella	4,2	4,8	4,3	7,8	1,5
Quello di un maggiorenne (parenti, amici)	21,6	23,8	21,9	28,1	17,4

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 28: Distribuzione percentuale degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco e le tipologie di gioco che si possono trovare nei luoghi più vicini. Italia - Anno 2020**

		Da casa	Da scuola
Distanza da un luogo di gioco	Non ce ne sono	35,4	39,8
	Meno di 5 minuti	30,8	24,3
	5-10 minuti	21,4	22
	Più di 10 minuti	12,4	13,8
Tipologia di gioco che si può fare nel luogo più vicino	Gratta e vinci / 10 e lotto / Win for Life	78,7	76,7
	Lotto / superenalotto	60,9	60,5
	Totocalcio / Totogol / Scommesse Sportive	51,7	53,8
	Scommesse su altri eventi	23,3	28,1
	Bingo	13,4	15,4
	Slot machines, videolottery	48,7	45,4
	Poker texano / altri giochi con le carte (Poker, bridge)	8,1	8,7

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 29: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti rispondenti alla domanda "Secondo te, fare giochi d'azzardo on-line in Italia è vietato ai...". Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Vietato ai minori di 14 anni	2,2	2,9	2,5	2,5	2,3
Vietato ai minori di 16 anni	2,3	3,4	2,8	3,1	2,5
Vietato ai minori di 18 anni	84,4	82,7	83,6	82,1	86,2
Non è vietato	0,9	0,8	0,9	0,9	0,8
Non so	10,2	10,2	10,2	11,4	8,2

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 30: Distribuzione percentuale per tipologia di soggetti secondo la conoscenza del divieto del gioco d'azzardo on line ai minori di 18 anni. Italia - Anno 2020**

	Non giocatori	Giocatori
Vietato ai minori di 14 anni	2,7	2,2
Vietato ai minori di 16 anni	2,5	3,3
Vietato ai minori di 18 anni	81,9	85,7
Non è vietato	0,6	1,2
Non so	12,3	7,6

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 31: Distribuzione percentuale per tipologia di soggetti rispondenti secondo il grado percepito di rischio nel giocare d'azzardo. Italia - Anno 2020**

		Non giocatori	Giocatori
Giocare d'azzardo 1 volta alla settimana	Nessun/minimo rischio	24,2	39,3
	Moderato/elevato rischio	53,3	42,2
	Non so	22,5	18,5
Giocare d'azzardo più volte alla settimana	Nessun/minimo rischio	4,1	9,6
	Moderato/elevato rischio	74,8	72,5
	Non so	21,1	17,9

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 32: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo la tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi. Italia - Anno 2020**

	Non giocatori	Giocatori
Aver avuto problemi con la Polizia e/o segnalazioni al Prefetto	3,6	8,9
Aver avuto rapporti sessuali non protetti	7,7	16,6
Aver fatto zuffe o risse	33,3	53,2
Rubare oggetti del valore di 10 euro o più	3,7	8,2
Danneggiare di proposito beni pubblici o privati	2,6	5,4
Vendere oggetti rubati	0,4	1,7

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 33: Distribuzione percentuale per profilo di giocatore secondo il numero di giochi praticati negli ultimi 12 mesi e la frequenza di gioco. Italia - Anno 2020**

		Non giocatori	Giocatori
Numero di giochi giocati	1	48,5	17,6
	2	24,6	21,1
	3	14,2	17,3
	4	6,2	12,0
	5	2,6	10,6
	≥6	4,0	21,5
Frequenza di gioco	≤ 1 volta al mese	76,9	35,2
	2-4 volte al mese	17,4	36,0
	2-3 volte alla settimana	4,2	20,9
	4-5 volte alla settimana	0,4	3,2
	≥6 volte alla settimana	1,1	4,7

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 34: Distribuzione percentuale per profilo di giocatore secondo la conoscenza del limite legale di età per giocare d'azzardo on-line. Italia - Anno 2020**

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Vietato ai minori di 14 anni	2,7	2,2
Vietato ai minori di 16 anni	2,5	3,3
Vietato ai minori di 18 anni	81,9	85,7
Non è vietato	0,6	1,2
Non so	12,3	7,6

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 35: Distribuzione percentuale per profilo di giocatore secondo il grado di rischio attribuito al gioco d'azzardo. Italia - Anno 2020**

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Giocare d'azzardo 1 volta alla settimana	Nessuno rischio	8,2	15,1
	Rischio minimo	29,9	35,1
	Moderato rischio	23,7	21,9
	Elevato rischio	19,4	14,3
	Non so	18,8	13,6
Giocare d'azzardo più volte alla settimana	Nessuno rischio	2,0	3,8
	Rischio minimo	6,4	14,4
	Moderato rischio	29,2	34,8
	Elevato rischio	44,0	34,1
	Non so	18,3	12,9

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 36: Percentuali per profilo di giocatore secondo l'opinione che l'abilità del giocatore determini l'esito del gioco, per tipologie di giochi d'azzardo. Italia - Anno 2020**

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Gratta e vinci / 10 e lotto / Win for Life		6,9	6,1
Lotto / superenalotto		5,2	5,7
Totocalcio / Totogol / Scommesse Sportive		51,3	73,1
Scommesse su altri eventi		31,7	41,3
Bingo		13,2	12,9
Slot machines, videolottery		12,2	8,7
Poker texano / altri giochi con le carte (Poker, bridge)		80,2	72,7

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 37: Distribuzione percentuale per profilo di giocatore secondo l'opinione se sia possibile arricchirsi giocando d'azzardo. Italia - Anno 2020**

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
No, è impossibile		10,9	7,4
Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto bravo ci riesca		28,5	33,1
Sì, è raro, ma è possibile che qualcuno molto fortunato ci riesca		41,2	37,5
Sì, entrambe le precedenti		19,4	22,1

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 38: Distribuzione percentuale dei profili di gioco d'azzardo secondo la distanza da un luogo di gioco da casa e da scuola. Italia - Anno 2020**

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Distanza di un luogo di gioco da casa			
	Non ce ne sono	25,0	11,4
	Meno di 5 minuti	36,0	41,4
	5-10 minuti	23,4	29,3
	Più di 10 minuti	15,6	17,9
Distanza di un luogo di gioco da scuola			
	Non ce ne sono	29,9	14,0
	Meno di 5 minuti	28,4	34,1
	5-10 minuti	26,0	33,0
	Più di 10 minuti	15,6	19,0

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 39: Percentuali per tipologia di giocatore secondo la tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi. Italia - Anno 2020**

	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Aver avuto problemi con la Polizia e/o segnalazioni al Prefetto	7,3	18,8
Aver avuto rapporti sessuali non protetti	15,9	23,7
Aver fatto zuffe o risse	50,8	70,9
Rubare oggetti del valore di 10 euro o più	6,1	18,5
Danneggiare di proposito beni pubblici o privati	4,0	13,9
Vendere oggetti rubati	1,3	4,9

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 40: Trend di prevalenza di gioco d'azzardo nella vita e negli ultimi 12 mesi in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2008 al 2020**

	Nella vita	Nell'anno
2008		40,3
2009	51,6	47,1
2010	51,6	47,1
2011	51,7	46,8
2012	51,8	45,3
2013	51,1	44,0
2014	47,6	40,5
2015	48,5	41,7
2016	47,4	40,1
2017	44,2	36,9
2018	43,2	40,0
2019	47,7	45,2
2020 <sup>1</sup>	47,2	43,7

<sup>1</sup> i dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 41: Trend di prevalenza dei giocatori d'azzardo a rischio e giocatori d'azzardo problematici in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2008 al 2020**

	Giocatori a rischio	Giocatori problematici
2008	6,6	4,0
2009	7,1	4,1
2010	6,5	4,0
2011	6,9	3,7
2012	5,4	3,2
2013	5,1	3,3
2014	4,6	3,1
2015	4,6	3,3
2016	4,5	3,3
2017	5,0	2,6
2018	5,0	2,7
2019	5,7	3,0
2020 <sup>1</sup>	3,3	1,4

<sup>1</sup> i dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.

ESPAD #iorestocasa 2020

## Uso di sostanze legali

**Tabella 42: Percentuale di studenti rispetto alla variazione delle abitudini di fumo durante il periodo di lockdown. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Si, ho diminuito	29,3	41,2	34,7	31,7	38,6
Si, ho aumentato	3,5	5,4	4,3	2,9	6,6
Si ho cambiato modalità (sigarette rollate, scroccate, e-cig)	1,6	1,2	1,4	1,3	1,6
No, non ho cambiato abitudini	65,6	52,2	59,5	64,1	53,2

ESPAD #iorestocasa2020

**Tabella 43: Percentuale di studenti fumatori correnti rispetto alla variazione delle abitudini di fumo durante il periodo di lockdown. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Si, ho diminuito	53,0	58,5	56,0	55,8	55,8
Si, ho aumentato	12,7	15,0	13,9	12,0	15,9
Si ho cambiato modalità (sigarette rollate, scroccate, e-cig)	5,2	2,9	3,9	4,0	3,8
No, non ho cambiato abitudini	29,2	23,6	26,2	28,2	24,5

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 44: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età della spesa sostenuta nell'ultimo mese per acquistare tabacco. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
10 euro o meno	34,5	42,7	38,9	41,1	37,0
11-30	29,3	30,6	30,0	32,0	28,2
31-50	16,6	11,5	13,9	10,8	15,8
51-70	9,0	7,9	8,4	7,5	9,3
71-90	2,8	2,7	2,7	2,9	2,8
91 euro o più	7,9	4,5	6,1	5,8	6,7

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 45: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età del consumo di tabacco tra gli studenti che hanno riferito di aver fumato almeno una sigaretta/die nell'ultimo anno. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
1-5 sigarette/die	47,7	60,7	54,4	58,3	51,5
6-10 sigarette/die	34,2	27,6	30,8	28,5	32,4
>10 sigarette/die	14,3	9,6	11,9	9,3	13,4
> 20 sigarette/die	3,9	2,1	3,0	3,9	2,7

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 46: Percentuali di studenti rispetto al numero di sigarette "rollate" ogni 10 sigarette fumate. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
0 sigarette	38,0	47,6	43,5	44,1	43,1
1-5 sigarette	29,7	33,9	32,1	36,6	27,7
6-9 sigarette	12,8	5,7	8,8	7,9	9,5
10 sigarette	19,4	12,9	15,7	11,4	19,7

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 47: Percentuali studenti fumatori correnti rispetto al numero di sigarette “rollate” ogni 10 sigarette fumate. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
0 sigarette	33,8	40,8	37,7	35,1	39,8
1-5 sigarette	27,7	32,3	30,2	38,7	24,2
6-9 sigarette	14,5	7,1	10,5	9,8	10,7
10 sigarette	24,0	19,7	21,7	16,5	25,3

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 48: Percentuali di studenti rispetto al numero di sigarette “scroccate” ogni 10 sigarette fumate. Italia - 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
0 sigarette	26,4	23,1	24,6	19,8	28,9
1-5 sigarette	49,5	58,1	54,4	56,0	53,1
6-9 sigarette	8,3	7,3	7,7	8,5	7,0
10 sigarette	15,8	11,4	13,3	15,7	11,0

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 49: Percentuali di studenti fumatori correnti rispetto al numero di sigarette “scroccate” ogni 10 sigarette fumate. Italia - 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
0 sigarette	29,9	27,3	28,4	20,8	33,8
1-5	54,8	60,0	57,6	61,7	54,9
6-9	7,7	5,0	6,2	7,4	5,2
10 sigarette	7,7	7,7	7,7	10,1	6,1

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 50: Percentuali di studenti alla variazione delle proprie abitudini di fumo nel caso in cui aumentasse il prezzo delle sigarette del 50%. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Smetterei di fumare	32,1	28,2	30,2	29,7	30,0
Cercherei di limitare il numero di sigarette fumate	13,5	24,1	18,6	15,4	23,2
Passerei a marche più economiche	4,8	6,8	5,8	5,1	6,6
Passerei alle sigarette rollate a mano	4,9	6,5	5,6	5,1	6,2
Passerei alle sigarette elettroniche	2,2	2,8	2,5	2,7	2,1
Nessuna di queste, non cambierei abitudini	19,2	12,6	16,0	15,7	16,4

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 51: Percentuali di studenti fumatori correnti rispetto alla variazione delle proprie abitudini di fumo nel caso in cui aumentasse il prezzo delle sigarette del 50%. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Smetterei di fumare	28,0	20,0	23,8	22,4	24,7
Cercherei di limitare il numero di sigarette fumate	38,2	58,3	48,8	44,5	52,1
Passerei a marche più economiche	17,0	21,9	19,6	22,1	17,6
Passerei alle sigarette rollate a mano	17,9	20,0	19,0	22,4	16,3
Passerei alle sigarette elettroniche	2,1	5,3	3,8	5,3	2,6
Nessuna di queste, non cambierei abitudini	14,9	9,3	11,9	13,6	10,9

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 52: Percentuali di studenti rispetto alla variazione delle proprie abitudini di fumo nel caso in cui aumentasse il prezzo delle sigarette del 100%. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Smetterei di fumare	37,5	37,6	37,6	36,2	38,6
Cercherei di limitare il numero di sigarette fumate	8,0	13,1	10,5	8,3	13,6
Passerei a marche più economiche	3,8	5,2	4,5	4,2	4,9
Passerei alle sigarette rollate a mano	4,7	5,8	5,2	4,5	6,2
Passerei alle sigarette elettroniche	2,6	3,0	2,8	2,8	2,6
Nessuna di queste, non cambierei abitudini	17,2	10,6	14,0	13,7	14,1

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 53: Percentuali di studenti fumatori correnti rispetto alla variazione delle proprie abitudini di fumo nel caso in cui aumentasse il prezzo delle sigarette del 100%. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Smetterei di fumare	42,5	41,1	41,7	40,4	42,5
Cercherei di limitare il numero di sigarette fumate	26,7	36,7	31,9	29,9	33,6
Passerei a marche più economiche	12,1	16,3	14,3	18,4	11,5
Passerei alle sigarette rollate a mano	17,6	19,5	18,6	20,6	17,1
Passerei alle sigarette elettroniche	4,2	6,1	5,2	6,1	4,6
Nessuna di queste, non cambierei abitudini	11,4	6,4	8,7	8,8	8,5

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 54: Percentuali di studenti rispetto al grado di percezione del rischio associato al fumare occasionalmente. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non so	16,0	9,6	12,8	13,0	12,6
Rischio elevato	12,5	10,8	11,7	13,1	9,7
Rischio moderato	33,6	32,8	33,2	33,1	33,4
Rischio minimo	32,6	40,4	36,5	34,9	38,9
Nessun rischio	5,3	6,3	5,8	6,0	5,4

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 55: Percentuali di studenti fumatori correnti rispetto al grado di percezione del rischio associato al fumare occasionalmente. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non so	16,4	9,8	12,8	12,1	13,6
Rischio elevato	11,7	9,8	10,7	13,0	9,2
Rischio moderato	26,2	27,7	27,0	24,6	28,7
Rischio minimo	37,1	44,0	40,9	40,7	40,7
Nessun rischio	8,6	8,7	8,6	9,6	7,8

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 56: Percentuali di studenti rispetto al grado di percezione del rischio associato al fumare 10 o più sigarette il giorno. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non so	13,5	7,3	10,4	10,7	10,0
Rischio elevato	66,8	73,5	70,1	70,2	70,1
Rischio moderato	16,7	16,7	16,7	16,2	17,4
Rischio minimo	1,7	2,0	1,9	2,0	1,6
Nessun rischio	1,3	0,4	0,9	0,8	0,9

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 57: Percentuali di studenti fumatori correnti rispetto al grado di percezione del rischio associato al fumare 10 o più sigarette il giorno. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non so	13,1	7,4	10,0	11,1	9,4
Rischio elevato	52,1	62,2	57,6	56,3	58,7
Rischio moderato	30,1	26,7	28,3	27,8	28,3
Rischio minimo	3,1	3,0	3,1	4,3	2,2
Nessun rischio	1,6	0,7	1,1	0,6	1,4

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 58: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età degli studenti rispondenti alla domanda "Secondo te, fumare sigarette in Italia è vietato ai...". Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Minori di 14 anni	4,5	6,3	5,4	5,8	4,7
Minori di 16 anni	8,6	10,5	9,5	10,9	7,2
Minori di 18 anni	69,1	66,1	67,7	64,6	72,6
Non è vietato	8,2	7,7	8,0	7,6	8,4
Non so	9,6	9,4	9,5	11,0	7,2

ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 59: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età dei rispondenti alla domanda “Perché hai provato per la prima volta le sigarette elettroniche?”. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Per smettere di fumare sigarette	6,2	6,8	6,4	5,1	8,1
Curiosità	77,7	76,3	77,1	78,2	75,5
Perché me la offrono i miei amici	16,1	16,9	16,5	16,7	16,4

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 60: Percentuali di studenti fumatori svapatori nella vita rispetto alla sostanza utilizzata per ricaricare il proprio dispositivo elettronico. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nicotina (liquido o Sali)	37,9	47,7	42,2	43,0	41,3
Aromi	53,9	50,2	52,3	54,8	49,0
CBD	5,7	3,0	4,5	4,1	5,3
Contenuto sconosciuto/ non so	29,6	30,1	29,8	26,9	33,4

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 61: Percentuali di studenti che hanno utilizzato sigarette elettroniche nella vita rispetto al consumo di cannabis nella vita, nell'anno e nel mese. Italia – Anno 2020**

	Maschio	Femmina	Totale	15-17	18-19
Consumo di cannabis nella vita	52,1	47,1	49,9	38,1	64,5
Consumo di cannabis nell'anno	41,0	35,0	38,4	32,2	45,8
Consumo di cannabis nel mese	14,3	10,7	12,8	11,7	14,2

ESPAD #iorestocasa 2020 2020

**Tabella 62: Prevalenze per genere e fasce di età della prima volta in cui è stata provata la cannabis light. Italia – Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
9 anni o meno	3,1	1,8	2,5	3,3	1,9
10-14	10,3	13,9	12,0	24,4	3,2
15-17	65,1	72,7	68,4	69,9	67,5
18 anni o più	21,3	11,7	17,1	2,4	27,3

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 63: Prevalenze per genere e fasce di età delle motivazioni inerenti all'aver provato cannabis light. Italia – Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Per smettere di fumare cannabis	3,3	2,6	3,0	3,2	2,6
Curiosità	26,5	26,9	26,7	21,1	33,3
Per rilassarmi e/o dormire meglio	4,3	3,1	3,8	2,4	5,4
Perché acquistarla non è un reato	5,5	3,6	4,7	4,2	4,6
Perché si trova più facilmente della cannabis	2,7	2,5	2,6	2,3	2,9
Perché ho avuto problemi legati al possesso di cannabis	0,7	0,1	0,5	0,4	0,5
Perché la usano i miei genitori	0,4	0,5	0,5	0,5	0,4

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 64: Luoghi o contesti in cui ci si potrebbe acquistare facilmente cannabis light. Italia – Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Acquistata in un negozio dedicato o distributore automatico	80,3	70,7	76,1	71,4	80,6
Acquistata presso un tabacchi	33,2	30,6	32,1	26,6	38,0
Acquistata su Internet	28,9	17,5	23,9	21,5	26,4
Tramite amici	24,8	37,6	30,4	35,2	25,5
La trovo in casa	0,5	2,0	1,2	1,3	1,1
Altro	7,7	9,8	8,6	11,7	5,5

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 65: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età della frequenza di binge drinking durante il mese. Italia - Anno 2020**

	Maschio	Femmina	Totale	15-17	18-19
1-2	60,3	71,0	65,2	70,8	59,6
3-5	25,8	18,8	22,6	19,7	25,2
6 o più	13,9	10,2	12,3	9,6	15,2

ESPAD #iorestoaacasa 2020

**Tabella 66: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età della frequenza di consumo di bevande alcoliche durante l'anno. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
1-2 volte	25,2	28,2	26,6	33,8	17,4
3-9 volte	27,3	32,6	29,8	33,2	25,6
10-19 volte	19,3	18,0	18,7	16,6	21,3
20 o più volte	28,2	21,1	24,8	16,4	35,7

ESPAD #iorestoaacasa 2020

**Tabella 67: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età degli studenti rispondenti alla domanda "Secondo te, bere alcolici in Italia è vietato ai...". Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Minori di 14 anni	3,4	4,4	3,9	4,4	3,1
Minori di 16 anni	11,4	10,1	10,8	12,3	8,5
Minori di 18 anni	74,8	77,4	76,0	72,6	81,3
Non è vietato	3,8	2,6	3,2	3,1	3,4
Non so	6,6	5,5	6,1	7,5	3,8

ESPAD #iorestoaacasa 2020

**Tabella 68: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età della frequenza di eccessi alcolici durante l'anno. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
1-2 volte	63,9	65,6	64,7	67,7	62,3
3-9 volte	22,9	24,5	23,7	23,5	24,1
≥ 10 volte	7,7	6,6	7,1	5,6	8,2
≥20 volte	5,5	3,3	4,4	3,2	5,4

ESPAD #iorestoaacasa 2020

**Tabella 69: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età della tipologia di consumo di psicofarmaci senza prescrizione medica negli ultimi 30 giorni. Italia - Anno 2020**

	Maschio	Femmina	Totale	15-17	18-19
Farmaci per l'attenzione	0,7	0,7	0,7	0,6	0,9
Farmaci per dimagrire	0,5	1,0	0,8	0,8	0,7
Farmaci per dormire	1,2	2,7	2,0	1,7	2,3
Farmaci per l'umore	0,7	0,5	0,6	0,6	0,7

ESPAD #iorestoaacasa 2020

**Tabella 70: Luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente psicofarmaci senza prescrizione medica. Italia – Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Fuori per strada, in un parco, in spiaggia, o luoghi all'aperto?	66,4	70,5	68,4	73,7	60,2
A scuola	22,7	13,4	18,2	19,1	16,2
A casa di un amico	12,2	18,4	15,2	14,9	15,7
In discoteca, al bar...	45,4	43,3	44,4	40,1	48,7
A casa di uno spacciatore	36,7	32,3	34,5	31,3	38,7
Via Internet	18,8	17,5	18,2	19,8	15,2
Manifestazioni pubbliche	35,8	32,7	34,3	28,6	41,9

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 71: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età del grado di percezione del rischio associato al provare psicofarmaci senza prescrizione medica. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non so	28,4	22,8	25,6	25,8	25,2
Rischio elevato	54,5	54,8	54,6	53,3	56,9
Rischio moderato	13,9	18,6	16,2	16,8	15,1
Rischio minimo	2,5	3,1	2,8	3,1	2,2
Nessun rischio	0,8	0,7	0,8	0,9	0,6

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 72: Distribuzione percentuale della spesa sostenuta nell'ultimo mese per acquistare psicofarmaci senza prescrizione medica. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
10 euro o meno	26,1	52,6	38,1	42,9	36,8
11-30	17,4	10,5	14,3	19,0	10,5
31-50	30,4	10,5	21,4	23,8	15,8
51-70	4,3	5,3	4,8	0,0	5,3
71-90	8,7	10,5	9,5	9,5	10,5
91 o più	13,0	10,5	11,9	4,8	21,1

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 73: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età della frequenza di assunzione di energy drink insieme ad alcol negli ultimi 30 giorni. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
1-2 volte	59,3	63,6	60,7	56,6	65,0
3-9 volte	22,8	29,1	24,7	26,3	22,5
10-19 volte	8,1	3,6	6,7	8,1	5,0
≥ 20 volte	9,8	3,6	7,9	9,1	7,5

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 74: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età della frequenza di assunzione di energy drink durante l'anno. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
1-2 volte	49,5	72,1	60,5	59,9	61,5
3-9 volte	15,8	14,2	15,0	15,2	14,7
10-19 volte	15,5	7,8	11,8	12,0	11,4
≥ 20 volte	9,1	3,6	6,5	6,8	5,9

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 75: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età degli studenti che hanno utilizzato energy drink rispondenti alle domande “Chi ti ha consigliato di utilizzarli?” e “Per quali ragione li hai assunti”. Italia - Anno 2020**

		Maschio	Femmina	Totale	15-17	18-19
Chi ha consigliato l'utilizzo	L'ho deciso da solo	78,3	68,7	75,0	72,7	78,8
	Allenatore	13,3	14,1	13,6	14,0	12,6
	Medico sportivo	6,4	6,4	6,4	6,4	6,5
	Farmacista	1,6	3,5	2,2	2,1	2,3
	Genitori familiari/ amici	19,6	26,6	21,9	25,2	17,3
	Altro	4,5	6,6	5,2	5,7	4,4
	Motivazioni	Per aumentare le prestazioni sportive/fisiche	48,4	35,3	44	44,2
Per andare meglio a scuola		8,3	16,5	11,1	8,9	14,5
Per migliorare l'aspetto fisico		2,1	2,8	2,4	2,6	2,1
Per sballare, andare su di giri		2,4	2,8	2,6	2,1	3,3
Perché non stavo bene con me stesso		1,2	3,4	2,0	1,8	2,4
Altro		45,8	51,9	47,9	49,8	44,8

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 76: Trend di prevalenza di consumo di tabacco nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 1999 al 2020. Italia-Anno 2020**

Tabacco Anno	Prevalenze nella vita (%)	Prevalenze nell'anno (%)	Prevalenze nel mese (%)
2000	67,5	*	42,1
2001	68,5	*	42
2002	67,7	*	40,7
2003	66,2	*	39,3
2004	65,3	49,3	42,9
2005	62,7	46,2	39,3
2006	62,6	45,8	40,9
2007	63,3	48,4	38,8
2008	65,1	47,6	38,8
2009	63,5	45,9	37,2
2010	63,5	45,6	37,7
2011	62,2	45,0	37,5
2012	60,9	43,4	35,9
2013	60,8	42,9	36,6
2014	61,2	43,7	37,5
2015	60,8	45,2	38
2016	60,4	43,8	36,7
2017	59,1	41,4	34,7
2018	56,9	40,8	34,3
2019	57,7	40,7	34,0
2020 <sup>1</sup>	46,3	31,5	18,4

<sup>1</sup> i dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 77: Trend di prevalenza di consumo di alcol nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 1999 al 2020. Italia-Anno 2020**

Alcol Anno	Prevalenze nella vita (%)	Prevalenze nell'anno (%)	Prevalenze nel mese (%)
1999	86,5	78,5	61,0
2000	89,4	82,2	64,7
2001	90,9	85,1	68,7
2002	91,0	85,7	69,7
2003	91,1	84,9	67,3
2004	91,6	86,2	70,2
2005	91,2	85,4	68,7
2006	91,2	85,4	69,6
2007	90,9	83,8	68,1
2008	91,0	83,9	68,6
2009	89,9	82,2	66,5
2010	89,4	81,9	66,9
2011	88,7	81,1	65,2
2012	88,6	81,1	64,7
2013	89,0	80,9	64,6
2014	88,3	80,6	64,3
2015	87,3	79,7	61,9
2016	86,9	79,3	61,7
2017	87,5	80,6	64,1
2018	86,3	80,1	63,6
2019	86,8	80,8	63,8
2020 <sup>1</sup>	82,0	75,7	43,1

<sup>1</sup> i dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.  
 ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 78: Trend di prevalenza di consumo di psicofarmaci senza prescrizione medica nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2007 al 2020. Italia-Anno 2020**

Psicofarmaci SPM Anno	Prevalenze nella vita (%)	Prevalenze nell'anno (%)	Prevalenze nel mese (%)
2007	16,0	7,8	4,3
2008	16,5	8,4	4,8
2009	17,4	9,0	5,0
2010	17,1	8,8	5,1
2011	16,4	8,8	5,3
2012	15,4	8,2	4,8
2013	16,9	8,7	5,1
2014	16,7	8,9	5,4
2015	18,4	9,9	5,8
2016	17,0	9,2	5,5
2017	21,6	11,3	6,5
2018	14,1	8,7	4,6
2019	12,0	6,6	3,8
2020 <sup>1</sup>	10,2	6,0	2,9

<sup>1</sup> i dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.  
 ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 79: Trend di prevalenza di consumo di energy drink nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 2008 al 2020. Italia-Anno 2020**

Energy drink Anno	Prevalenze nella vita (%)	Prevalenze nell'anno (%)	Prevalenze nel mese (%)
2008	55,4	41,7	28,4
2009	60,1	40,6	26,4
2010	61,8	41,9	27,7
2011	62,4	42,9	29,1
2012	58,7	40,9	27,2
2013	63,1	44,1	29,3
2014	60,2	42,4	28,2
2015	57,9	41,4	26,9
2016	57,0	40,8	26,2
2017	65,4	46,5	28,4
2018	67,4	49,1	31,7
2019	68,8	51,0	33,0
2020 <sup>1</sup>	57,4	39,6	14,6

<sup>1</sup> i dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.

ESPAD #iorestoacasa 2020

## Uso di sostanze illegali

**Tabella 80: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età della spesa sostenuta nell'ultimo mese per acquistare cannabis. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
10 euro o meno	28,4	43,5	33,9	38,4	30,1
11-30	22,9	21,0	22,2	26,0	19,4
31-50	17,4	17,7	17,5	15,1	18,4
51-70	11,0	6,5	9,4	8,2	9,7
71-90	6,4	3,2	5,3	4,1	5,8
91 euro o più	13,8	8,1	11,7	8,2	16,5

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 81: Prevalenze per genere e fasce di età della frequenza di assunzione di cannabis durante l'anno. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
1-2	36,0	46,2	40,2	41,6	38,9
3-9	22,1	23,4	22,7	24,4	21,5
10-19	14,4	10,8	12,9	12,1	13,4
20 o più	27,5	19,5	24,2	21,9	26,2

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 82: Distribuzione percentuale delle tipologie di cannabis utilizzate. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Resina di cannabis, fumo, hashish	46,9	40,7	44,2	45,0	44,3
Erba/Marijuana	85,7	86,8	86,2	85,1	87,0
Skunk	9,8	4,1	7,4	6,2	8,3

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 83: Distribuzione percentuale dei luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente cannabis. Italia - Anno 2020**

	Totale
Fuori per strada, in un parco, in spiaggia, o luoghi all'aperto	76,9
A scuola	32,4
A casa di un amico	34,0
In discoteca, al bar	29,9
A casa di uno spacciatore	31,4
Via Internet	9,0
Manifestazioni pubbliche (rave party, concerti, fiere)	24,0
A casa mia	3,4

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 84: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età del grado di percezione del rischio associato al consumo occasionale di cannabis. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non so	20,8	13,6	17,2	17,7	16,6
Rischio elevato	22,9	27,5	25,2	28,6	19,8
Rischio moderato	22,4	30,8	26,6	27,9	24,4
Rischio minimo	23,2	21,1	22,2	18,7	27,5
Nessun rischio	10,7	6,9	8,9	7,1	11,8

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 85: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età del grado di percezione del rischio associato al consumo regolare di cannabis. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non so	19,2	12,0	15,6	16,2	14,8
Rischio elevato	45,8	62,9	54,3	57,6	48,9
Rischio moderato	21,0	17,4	19,2	17,7	21,6
Rischio minimo	10,0	5,1	7,6	5,8	10,3
Nessun rischio	4,0	2,6	3,3	2,6	4,4

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 86: Distribuzione percentuale delle tipologie in cui si possono trovare le sostanze sconosciute. Italia - Anno 2020**

	Totale
Pasticche	36,4
Liquido	12,1
Polvere	33,3
Cristalli da fumare	18,2
Miscela di erbe	15,2
Altra forma	15,2

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 87: Distribuzione percentuale dei luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente cocaina. Italia - Anno 2020**

	Totale
Fuori per strada, in un parco, in spiaggia, o luoghi all'aperto	74,8
A scuola	11,8
A casa di un amico	15,0
In discoteca, al bar	39,5
A casa di uno spacciatore	34,5
Via Internet	16,8
Manifestazioni pubbliche (rave party, concerti, fiere)	28,1
A casa mia	1,1

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 88: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età del grado di percezione del rischio associato al provare cocaina e/o crack. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non so	23,5	18,4	20,9	21,1	20,8
Rischio elevato	65,7	68,9	67,3	65,3	70,2
Rischio moderato	8,0	9,6	8,8	10,2	6,7
Rischio minimo	1,8	2,3	2,0	2,3	1,5
Nessun rischio	1,1	0,9	1,0	1,1	0,8

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 89: Distribuzione percentuale dei luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente cocaina. Italia - Anno 2020**

	Totale
Fuori per strada, in un parco, in spiaggia, o luoghi all'aperto	77,2
A scuola	12,4
A casa di un amico	13,0
In discoteca, al bar	32,3
A casa di uno spacciatore	33,2
Via Internet	20,2
Manifestazioni pubbliche (rave party, concerti, fiere)	25,1
A casa mia	2,6

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 90: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età del grado di percezione del rischio associato al provare eroina. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non so	23,8	17,9	20,9	20,8	21,1
Rischio elevato	65,1	67,1	67,0	65,2	69,7
Rischio moderato	7,3	10,4	8,9	10,0	7,0
Rischio minimo	2,0	2,8	2,4	3,0	1,4
Nessun rischio	0,9	0,8	0,9	1,0	0,7

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 91: Distribuzione percentuale dei luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente stimolanti. Italia – Anno 2020**

	Totale
Fuori per strada, in un parco, in spiaggia, o luoghi all'aperto	68,0
A scuola	17,9
A casa di un amico	15,2
In discoteca, al bar	43,7
A casa di uno spacciatore	34,4
Via Internet	17,9
Manifestazioni pubbliche (rave party, concerti, fiere)	34,2
A casa mia	1,5

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 92: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età del grado di percezione del rischio associato al provare stimolanti. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non so	26,4	22,3	24,3	24,8	23,6
Rischio elevato	60,7	63,7	62,2	60,3	65,2
Rischio moderato	9,9	10,7	10,3	11,2	8,8
Rischio minimo	2,1	2,6	2,3	2,6	1,9
Nessun rischio	1,0	0,8	0,9	1,1	0,6

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 93: Distribuzione percentuale dei luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente allucinogeni. Italia – Anno 2020**

	Totale
Fuori per strada, in un parco, in spiaggia, o luoghi all'aperto	78,5
A scuola	32,0
A casa di un amico	26,3
In discoteca, al bar	32,7
A casa di uno spacciatore	25,2
Via Internet	10,1
Manifestazioni pubbliche (rave party, concerti, fiere)	22,1
A casa mia	1,8

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 94: Distribuzione percentuale per genere e fasce di età del grado di percezione del rischio associato al provare stimolanti. Italia - Anno 2020**

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non so	27,8	23,5	25,7	25,7	25,4
Rischio elevato	55,6	59,1	57,3	56,3	59,0
Rischio moderato	12,2	12,7	12,5	12,9	11,9
Rischio minimo	3,2	4,0	3,6	4,0	3,0
Nessun rischio	1,2	0,6	0,9	1,0	0,7

ESPAD #iorestocasa 2020

**Tabella 95: Trend di prevalenza di consumo di cannabis nella vita, negli ultimi 12 mesi e negli ultimi 30 giorni in studenti fra i 15 e i 19 anni dal 1995 al 2020. Italia - Anno 2020**

Cannabis Anno	Prevalenze nella vita (%)	Prevalenze nell'anno (%)	Prevalenze nel mese (%)
1999	33,2	27,0	17,0
2000	30,8	24,9	16,3
2001	32,5	26,1	16,4
2002	34,1	27,2	17,3
2003	32,2	25,6	16,4
2004	32,5	25,8	16,5
2005	30,7	23,8	15,1
2006	32,1	24,5	15,3
2007	29,3	23,0	14,6
2008	31,5	24,2	15,2
2009	29,2	22,0	13,6
2010	29,0	21,9	14,0
2011	27,5	21,5	13,2
2012	28,1	22,1	14,1
2013	30,8	24,7	16,0
2014	33,0	26,3	17,0
2015	33,1	26,5	16,6
2016	32,4	25,8	16,1
2017	33,6	25,8	16,4
2018	33,2	25,5	15,3
2019	33,5	25,8	15,6
2020 <sup>1</sup>	25,0	18,7	5,9

<sup>1</sup> i dati relativi alla survey 2020 sono suscettibili di limitazioni dovute alle modalità di rilevazione modificata in conseguenza all'emergenza sanitaria da COVID-19 e devono pertanto essere interpretati con cautela in termini comparativi.  
 ESPAD #iorestoacasa 2020

**Tabella 96: Distribuzione del campione. Italia - Anno 2020**

	15	16	17	18	19	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Maschi	53,9	53,3	50,4	52,7	51,6	52,4	52,6	52,2
Femmine	46,1	46,7	49,6	47,3	48,4	47,6	47,4	47,8

ESPAD #iorestoacasa 2020





## INDICE DEGLI AUTORI

Silvia Biagioni

Federica Baldini

Marina Baroni

Sonia Cerrai

Marco Scalese Urcioli

Elisa Benedetti

Milena Bonini

Pier Paolo Ciullo

Emanuela Colasante

Rodolfo Cotichini

Arianna Cutilli

Francesca Denoth

Loredana Fortunato

Lucia Fortunato

Michela Franchini

Claudia Luppi

Antonella Pardini

Stefanella Pardini

Stefania Pieroni

Roberta Potente

Simone Sacco

Chiara Sbrana

Rita Taccini

Sabrina Molinaro