

15



Giochi d'azzardo 



Il gioco d'azzardo "a rischio" o "problematico" torna a crescere

In aumento il gioco d'azzardo tra i minorenni



53%

PREVALENZA
NELL'ANNO



1.3

RAPPORTO
DI GENERE



6,1%

GIOCO D'AZZARDO
A RISCHIO



4,8%

GIOCO D'AZZARDO
PROBLEMatico

GIOCO D'AZZARDO

Di:

Giansanto Mosconi

Introduzione

Con il termine “gioco d'azzardo” ci si riferisce tipicamente a un'attività ludica che implica una scommessa di denaro su un evento il cui esito dipende dal caso ed è, quindi, non determinabile a priori (Neal, Delfabbro & O'Neil, 2005). Tale definizione comprende, ad esempio, la partecipazione a lotterie (come “Lotto”, “Superenalotto” o “Gratta e Vinci”) e ad alcuni giochi di carte (quali Poker e Blackjack) con puntate in denaro, le scommesse sportive, l'utilizzo di slot machine e Video Lottery Terminal (VLT) o il gioco del bingo. Il fenomeno del gioco d'azzardo si evolve costantemente sotto l'influsso dei mutamenti sociali, culturali e legislativi e delle innovazioni tecnologiche. In questo senso, l'avvento di Internet ha segnato una profonda rivoluzione, rendendo possibile l'accesso in ogni momento e da ogni luogo sia ai formati di gioco d'azzardo più classici e popolari, che a numerosi altri formati talvolta difficilmente inquadrabili nelle categorie tradizionali (Hing, Rockloff & Browne, 2023). La maggior parte delle persone pratica il gioco d'azzardo occasionalmente e senza riportare particolari conseguenze negative (Potenza, 2011). Il gioco d'azzardo può, tuttavia, avere notevoli ripercussioni sulla salute, compromettendo il benessere emotivo, psicologico e fisico, minando le relazioni familiari e i rapporti sociali, determinando problematiche di natura finanziaria, interferendo con lo studio o il lavoro e incoraggiando la criminalità (Langham, 2016). Nella quinta edizione del Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5), l'American Psychiatric Association (APA) descrive il “disturbo da gioco d'azzardo”, come un comportamento problematico persistente o ricorrente legato al gioco d'azzardo che porta a disagio o compromissione clinicamente significativi. In particolare, tale disturbo viene catalogato tra i “Disturbi Correlati alle Sostanze e Dipendenze”, cioè nella stessa categoria delle dipendenze da sostanze psicoattive (APA, 2013). Questa classificazione è giustificata da evidenze che indicano che i processi neurologici implicati nel gioco d'azzardo e nel consumo di sostanza psicoattive sono in buona parte sovrapponibili (Potenza, 2006). Diversi studi hanno inoltre mostrato come questi due comportamenti siano frequentemente associati (Carbonneau et al., 2015; Molinaro et al., 2018), sottolineando la presenza di fattori di rischio e di protezione condivisi (Dickson et al., 2002). Le persone che soffrono di disturbo da gioco d'azzardo hanno una peggiore qualità di vita, presentano spesso altri disturbi psichiatrici, come disturbi d'ansia e dell'umore e hanno un maggiore rischio di suicidio. Si calcola che, negli Stati Uniti, il disturbo da gioco d'azzardo riguardi circa un adulto su 200, con stime comparabili in altri Paesi del continente europeo (Potenza, 2019). È importante sottolineare che i danni per la salute associati al gioco d'azzardo non si esauriscono nel disturbo da gioco d'azzardo. Si ritiene infatti che questi possano manifestarsi lungo uno spettro di gravità molto ampio, interessando anche individui che non manifestano i segni e i sintomi di una dipendenza comportamentale conclamata (Browne, 2021; Davies, 2022).

Gli adolescenti sono particolarmente vulnerabili ai possibili effetti nocivi del gioco d'azzardo. Trovandosi ancora in una fase immatura del processo di neurosviluppo, sono più inclini ad agire in modo impulsivo, a ricercare stimoli emotivi intensi, così come e a manifestare distorsioni cognitive che li portano a sovrastimare le proprie capacità di controllare l'esito degli eventi e a valutare erroneamente statistiche e probabilità (Emond & Griffiths, 2020). In Italia, nonostante le restrizioni legali che ne vietano la pratica al di sotto dei 18 anni di età, il gioco d'azzardo ha una diffusione rilevante e trasversale nella popolazione adolescente. Il rapporto degli adolescenti col gioco d'azzardo è influenzato da molte variabili. La letteratura evidenzia un'associazione tra il gioco d'azzardo e diversi fattori ambientali, come la vicinanza e l'accessibilità dei luoghi di gioco (Tong & Chimi, 2013), e le diverse politiche nazionali relative al gioco d'azzardo (Molinaro et al., 2014). Importanti sono anche le dinamiche relazionali come l'influenza dei pari (Emond & Griffiths, 2020), il rapporto con i genitori e la loro supervisione (Molinaro et al., 2014; Canale et al., 2016). Infine, non vanno trascurati i fattori individuali, come le credenze e le aspettative di vincita che i ragazzi associano al gioco d'azzardo (Canale et al., 2016).

Quanto è diffuso il gioco d'azzardo?

Prevalenza e trend

Il 58,7% degli studenti di età compresa tra i 15 e i 19 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nella propria vita (M=65,8%; F=51,6%), il 53% ha giocato d'azzardo almeno una volta nel corso dell'anno precedente l'indagine (M=60%; F=45,9%). Si tratta delle percentuali più elevate mai registrate dal 2008, primo anno di rilevazione. Tra gli studenti di età compresa tra i 15 e i 17 anni, il 57,2% (M=63,6%; F=50,8%) ha già giocato d'azzardo e il 51,5% lo ha fatto nei 12 mesi precedenti lo studio (M=57,5%; F=45,4%). Si può perciò notare come l'iniziazione a questo comportamento

a rischio si verifichi per lo più prima della maggiore età e quindi prima di quando consentito dalla legge. Questo suggerisce che gli interventi normativi implementati in Italia nell'ultimo decennio per contrastare il gioco d'azzardo minorile potrebbero essere inadeguati a contenere un fenomeno che, per altro, è verosimilmente favorito anche dalla non trascurabile diffusione dei circuiti illegali (Tavazzani, 2020; Corica, 2020; Favieri, 2023; Libro Blu, 2022). Si evidenzia inoltre che le differenze tra i generi tendono ad essere meno marcate nella fascia d'età 15-17, rispetto alla fascia d'età 18-19.

Tabella 15.1 - Gioco d'azzardo nella vita e nell'ultimo anno per fascia d'età e genere

| | Minorenni | | | Maggiorenni | | | Totale | | |
|-------------------------|-----------|---------|--------|-------------|---------|--------|--------|---------|--------|
| | Maschi | Femmine | Totale | Maschi | Femmine | Totale | Maschi | Femmine | Totale |
| Nella vita | 63,6 | 50,8 | 57,2 | 69,1 | 52,8 | 60,9 | 65,8 | 51,6 | 58,7 |
| Nell'ultimo anno | 57,5 | 45,4 | 51,5 | 64,0 | 46,7 | 55,4 | 60,0 | 45,9 | 53,0 |

ESPAD[®]Italia - Anno 2023



Osservandone l'andamento temporale, si può constatare come la percentuale di studenti che riportano di aver giocato d'azzardo nei 12 mesi precedenti abbia mostrato un progressivo incremento a partire dal 2018. A una lieve flessione

coincidente col periodo iniziale della pandemia di COVID-19 è seguito nel 2022 un nuovo netto aumento, che si conferma per l'anno 2023, riflettendo l'espansione del mercato dell'azzardo registrata nel nostro Paese (Libro Blu, 2022).

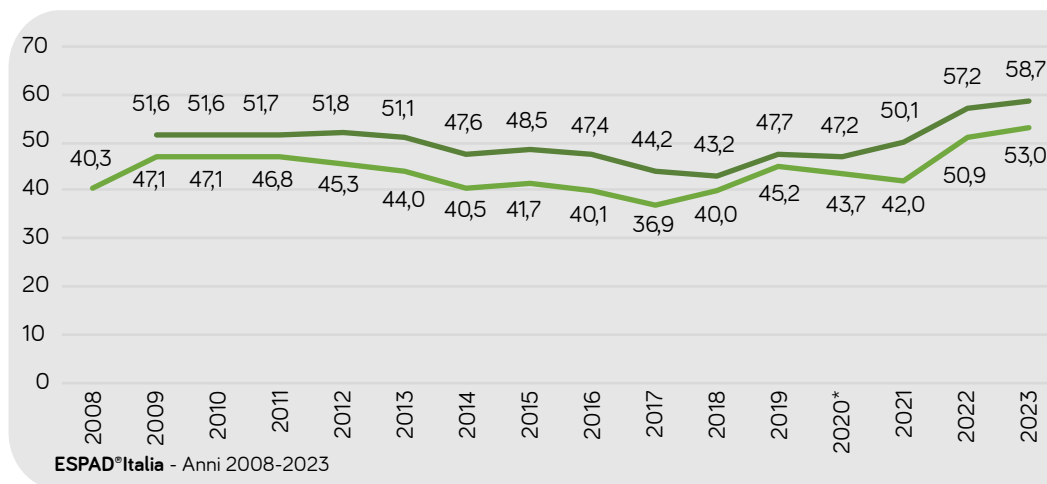


Figura 15.2 - Gioco d'azzardo nella vita e nell'ultimo anno: trend percentuale

La prevalenza di gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi si conferma anche nel 2023, come ogni anno dalla prima rilevazione, più elevata nel genere maschile (60%) rispetto a quello femminile (45,9%). Questo dato non sorprende, considerando che il genere maschile è notoriamente associato a una maggiore propensione al gioco d'azzardo (Buja, 2022; Tani, 2021). È tuttavia interessante notare che, come già osservato

per altri comportamenti a rischio (Amrnam, 2023), la differenza tra i generi stia andando assottigliandosi. Ciò è da ascrivere soprattutto alla rapida crescita della diffusione di questo comportamento tra le femmine. In particolare, la percentuale di ragazze che riportava di aver giocato d'azzardo nei 12 mesi precedenti l'indagine è aumentata di circa venti punti tra il 2017 e il 2023.

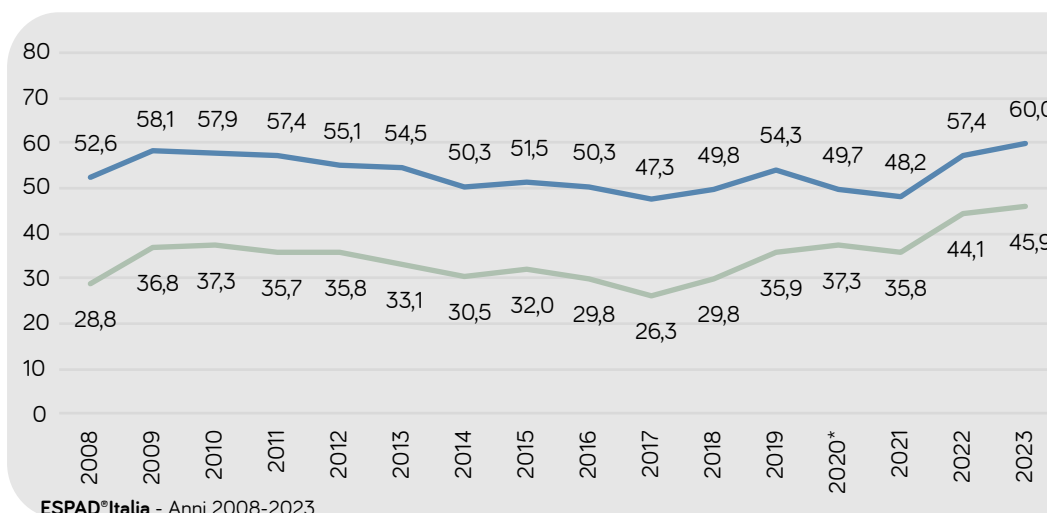
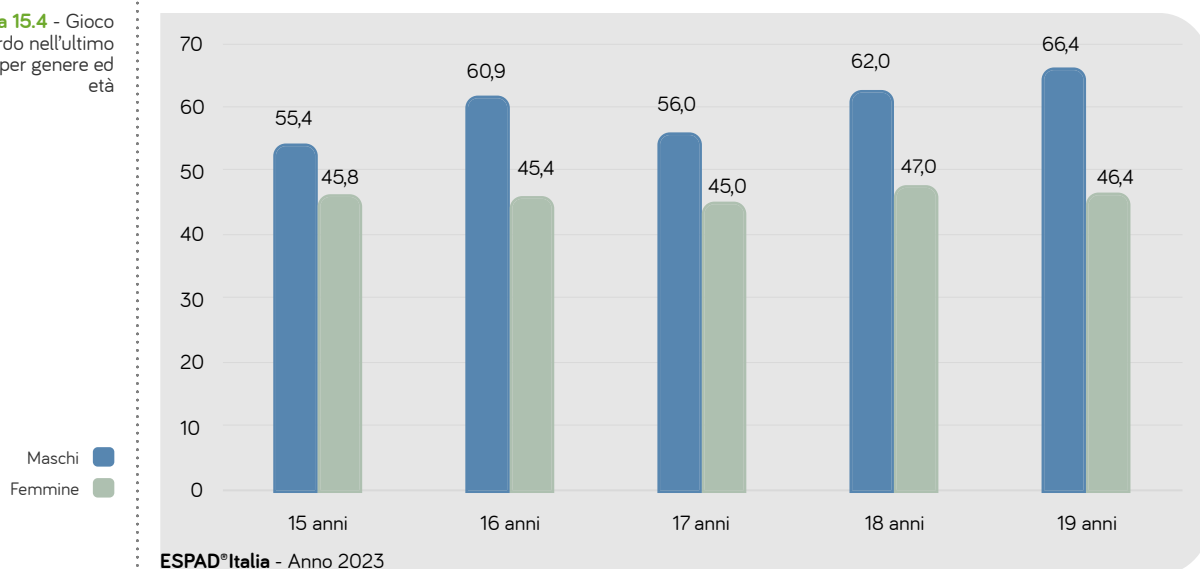


Figura 15.3 Gioco d'azzardo nell'anno: trend percentuale per genere

La percentuale di studenti che dichiarano di aver giocato d'azzardo nei 12 mesi precedenti mostra la tendenza a crescere all'aumentare dell'età soprattutto nel genere

maschile, toccando il valore più alto tra i diciannovenni. Tra le femmine, questa percentuale mostra differenze più sfumate nei diversi gruppi d'età.

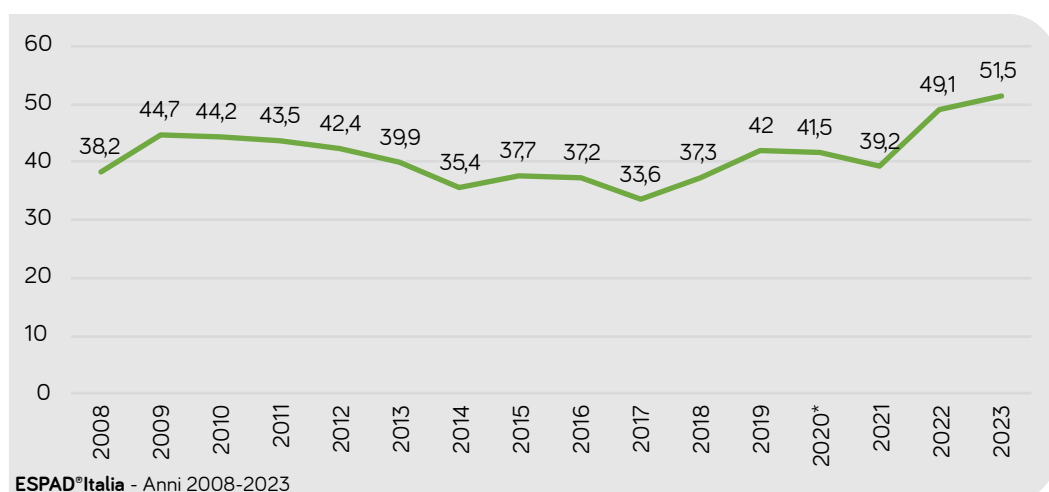
Figura 15.4 - Gioco d'azzardo nell'ultimo anno per genere ed età



Nel 2023, la percentuale di studenti tra i 15 e i 17 anni che riporta di aver giocato d'azzardo nell'ultimo anno evidenzia un ulteriore incremento rispetto al 2021, raggiungendo il 51,5%, picco storico

dall'inizio delle rilevazioni. Questa tendenza è particolarmente preoccupante, vista la vulnerabilità neurobiologica che caratterizza le fasi più precoci dell'adolescenza (Emond, 2020).

Figura 15.5 Gioco d'azzardo nell'ultimo anno: trend percentuale tra i minorenni





La percentuale di studenti che ha sperimentato il gioco d'azzardo almeno una volta nella vita presenta una certa variabilità interregionale. I valori più elevati si osservano in Abruzzo (66,2%), mentre quelli più bassi in Friuli Venezia Giulia (49,7%). È interessante sottolineare che la differenza tra genere maschile e femminile nella

percentuale di soggetti che hanno giocato d'azzardo almeno una volta nella vita risulta particolarmente accentuata nelle regioni meridionali e insulari (arrivando a quasi il 25% nel caso della Sicilia) e tende a calare nelle regioni del nord (<1% in Trentino Alto Adige).

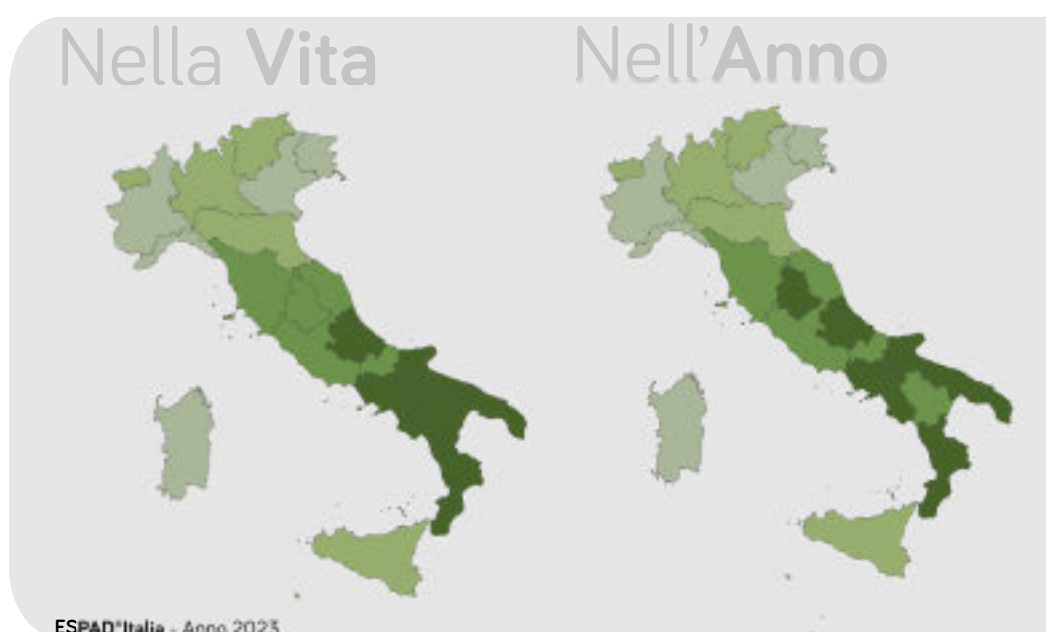


Figura 15.6 Gioco d'azzardo nella vita e nell'anno dettaglio regionale

Gioco d'azzardo nella Vita

- 49,7 - 55,0
- 55,1 - 59,1
- 59,2-62,1
- 62,2 - 66,2

Gioco d'azzardo nell'Anno

- 45,4 - 49,0
- 49,1 - 53,5
- 53,6-57,3
- 57,4 - 61,0

Anche la percentuale di studenti che ha sperimentato il gioco d'azzardo nell'anno precedente lo studio presenta una distribuzione non omogenea sul territorio italiano. In Abruzzo si osserva la percentuale più elevata (61%), mentre in Sardegna quella

più bassa (45,8%). La differenza tra maschi e femmine è particolarmente marcata nelle regioni sud-insulari (circa 27% in Sardegna) e molto bassa in quelle del nord (<1% in Trentino Alto Adige).

Con che frequenza viene praticato il gioco d'azzardo?

Tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'anno precedente l'indagine, il 70% lo ha fatto sporadicamente, cioè una volta al mese o meno, mentre il 18% tra le 2 e le 4 volte al mese e il 12% almeno due volte alla

settimana. La frequenza del gioco d'azzardo risulta maggiore tra i maschi rispetto alle femmine, mentre non si osservano differenze rilevanti tra maggiorenni e minorenni.

Tabella 15.2 - Frequenza del gioco d'azzardo tra coloro che l'hanno praticato nell'anno per genere e classe d'età.

| | 1 volta al mese o meno (%) | 2-4 volte al mese (%) | 2-3 volte a settimana (%) | 4-5 volte a settimana (%) | 6 o più volte a settimana (%) |
|-------------------|----------------------------|-----------------------|---------------------------|---------------------------|-------------------------------|
| Maschi | 60,5 | 22,8 | 8,2 | 3,4 | 5,1 |
| Femmine | 83,4 | 11,6 | 2,2 | 1,1 | 1,7 |
| 15-17 anni | 70,7 | 17,1 | 5,8 | 2,8 | 3,7 |
| 18-19 anni | 68,9 | 19,4 | 6,0 | 2,0 | 3,7 |
| Totale | 70,0 | 18,0 | 5,8 | 2,5 | 3,7 |

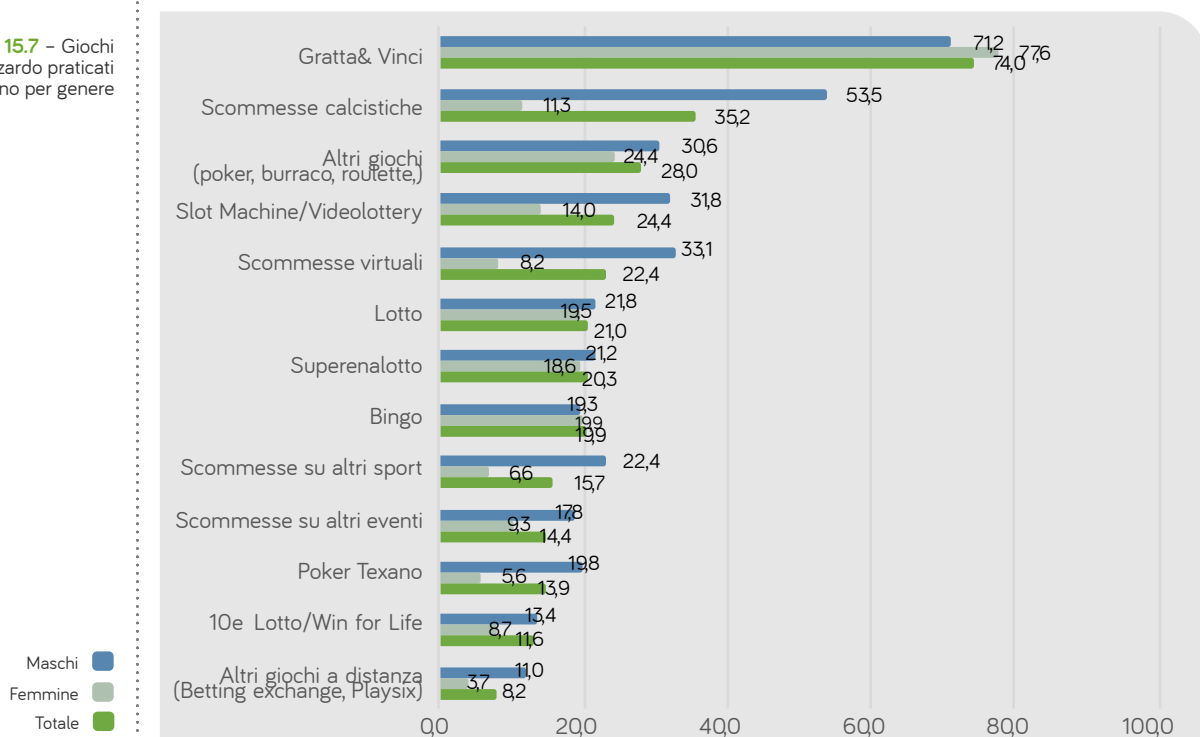
ESPAD[®]Italia - Anno 2023

Quali sono i giochi d'azzardo più praticati?

Il gratta e vinci e le scommesse calcistiche sono i formati di gioco d'azzardo più popolari, praticati rispettivamente dal 74% e dal 35,2% degli studenti che hanno giocato d'azzardo nei 12 mesi precedenti l'indagine. Scommesse, poker texano, slot machine,

videolottery e altri formati di gioco d'azzardo a distanza sono più praticati tra i maschi. Gratta e vinci e bingo sono invece più diffusi tra le femmine. Per gli altri formati, le percentuali di utilizzatori nei due generi si attestano su valori simili.

Figura 15.7 - Giochi d'azzardo praticati nell'anno per genere



ESPAD[®]Italia - Anno 2023



Anche tra gli studenti minorenni che hanno giocato d'azzardo nei 12 mesi precedenti lo studio, gratta e vinci (73,5%) e scommesse

calcistiche (32,9%) si confermano come i formati di gioco d'azzardo più popolari.

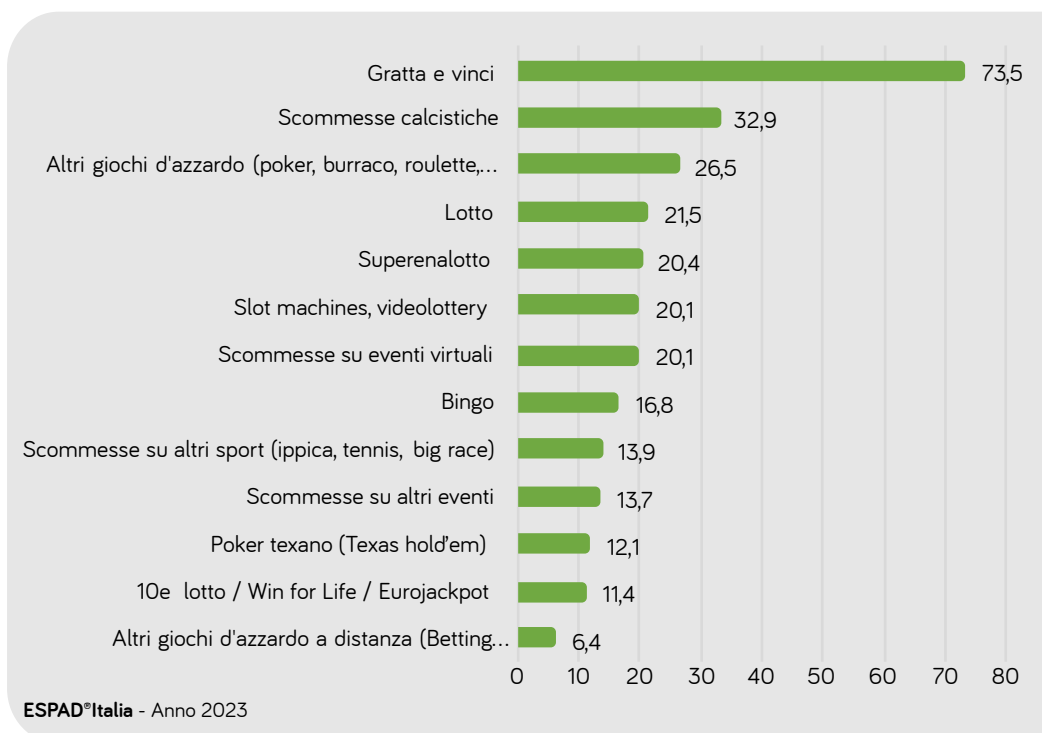


Figura 15.8 - Giochi d'azzardo praticati dagli studenti minorenni

Dove viene praticato il gioco d'azzardo?

La casa, propria o di amici, è il luogo più utilizzato per il gioco d'azzardo: al 48,6% degli studenti che hanno giocato d'azzardo nei 12 mesi precedenti lo studio è capitato di farlo da qui almeno una volta. In ordine di preferenza, gli altri luoghi più utilizzati sono bar, tabacchi e pub (36,9%), sale scommesse (25,9%), sale giochi (11,1%), sale Bingo (9,0%), casinò (7,7%) e circoli ricreativi (3,0%). Tra i maschi, i luoghi dove viene più

spesso praticato il gioco d'azzardo sono, dopo la casa (48%), le sale scommesse (35,3%), bar, tabacchi e pub (33,6%), e sale giochi (12,8%). Tra le femmine, invece, alla casa (49,8%) seguono bar, tabacchi e pub (43%), sale bingo (10,9%) e sale giochi (6,9%). Questi dati sembrano rispecchiarsi anche nelle differenze nei formati di gioco d'azzardo più utilizzati nel genere maschile e in quello femminile.

| | Sale scommesse | Sale Bingo | Casinò (escluso on-line) | Circoli ricreativi | Bar/ tabacchi, pub | Sale giochi | A casa propria o di amici |
|-------------------|----------------|------------|--------------------------|--------------------|--------------------|-------------|---------------------------|
| Maschi | 35,3 | 7,9 | 9,4 | 3,0 | 33,6 | 12,8 | 48,0 |
| Femmine | 6,3 | 10,9 | 4,0 | 2,1 | 43,0 | 6,9 | 49,8 |
| 15-17 anni | 20,7 | 2,9 | 3,4 | 3,4 | 35,6 | 9,8 | 56,3 |
| 18-19 anni | 32,3 | 16,4 | 13,0 | 2,5 | 38,6 | 12,8 | 39,2 |
| Totale | 25,9 | 9,0 | 7,7 | 3,0 | 36,9 | 11,1 | 48,6 |

ESPAD®Italia - Anno 2023

Tabella 15.3 Luoghi di gioco tra i giocatori nell'anno per fasce d'età e genere

Quanto è diffuso e con che modalità viene praticato il gioco d'azzardo online?

La pandemia di COVID-19 ha imposto un'ulteriore accelerazione ad un trend che già si stava delineando negli anni precedenti nel nostro Paese: il progressivo aumento della diffusione del gioco d'azzardo online. Se si considerano i soli circuiti legali, dal 2021, gli italiani spendono più denaro nel gioco d'azzardo online che nel gioco d'azzardo fisico (Libro Blu, 2022). Le piattaforme di gioco d'azzardo online sono accessibili in ogni momento e da qualsiasi luogo, permettono agli utenti di mantenere una certa riservatezza e, solitamente, si caratterizzano per un'esperienza di utilizzo altamente coinvolgente e immersiva (Montiel et al., 2021). Questi aspetti le

rendono particolarmente attrattive e potenzialmente molto pericolose, anche per i più giovani. Infatti, i sistemi di verifica della maggiore età delle piattaforme legali di gioco d'azzardo online possono essere facilmente aggirati e Internet ospita numerosi siti web non autorizzati che permettono un facile accesso anche ai minori (Armitage, 2021; Libro Blu, 2022; Montiel et al., 2021). Il 20,8% degli studenti tra i 15 e i 19 anni ha giocato d'azzardo online almeno una volta nella vita. Tra gli studenti minorenni di età compresa tra i 15 e i 17 anni questa percentuale si abbassa solamente di pochi punti percentuali, attestandosi al 18,9%.

Tabella 15.4 Gioco d'azzardo online per fascia d'età e genere

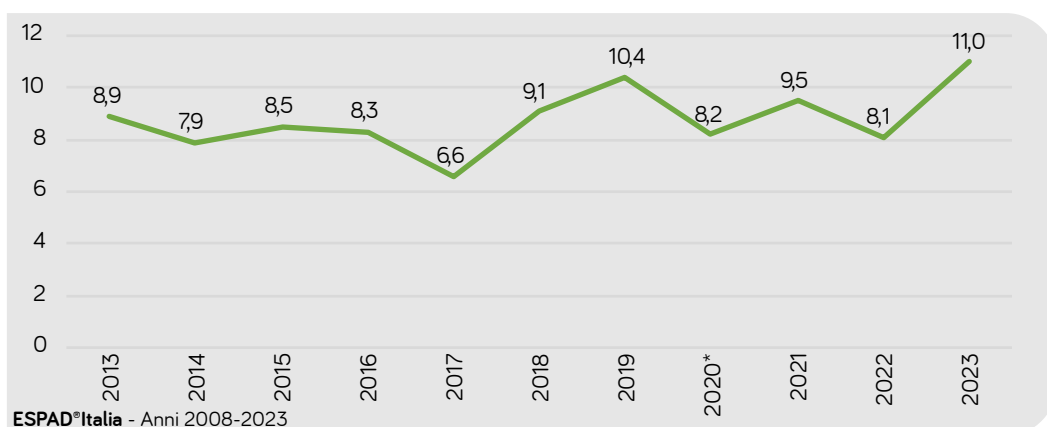
| | Non ha giocato d'azzardo online | Ha giocato d'azzardo online |
|----------------|---------------------------------|-----------------------------|
| Maschio | 70,0 | 30,0 |
| Femmina | 91,5 | 8,5 |
| 15-17 | 81,1 | 18,9 |
| 18-19 | 76,5 | 23,5 |
| Totale | 79,2 | 20,8 |

ESPAD®Italia - Anno 2023

L'11% degli studenti dichiara di aver giocato d'azzardo online nei 12 mesi precedenti lo studio. Si tratta di una percentuale più

elevata rispetto a quelle registrate nelle precedenti rilevazioni.

Figura 15.9 - Gioco d'azzardo online nell'anno: trend percentuale



ESPAD®Italia - Anni 2008-2023



Al primo posto tra i formati online più diffusi ci sono le scommesse calcistiche, praticate dal 44,7% di coloro che hanno giocato d'azzardo nei 12 mesi precedenti lo studio. Seguono, tra i formati di maggiore utilizzo, le scommesse su eventi virtuali (32,2%) e i giochi da casinò virtuali (29,1%).

Tra i maschi, i primi tre formati per diffusione sono le scommesse calcistiche (51,2%), le scommesse su eventi virtuali (36,4%) e i giochi da casinò virtuali (32,1%); tra le femmine i maggiormente diffusi sono gratta e vinci / 10 e lotto / Win for Life (48%), Lotto e Superenalotto (26,5%) e i giochi da casinò virtuali (16,1%).

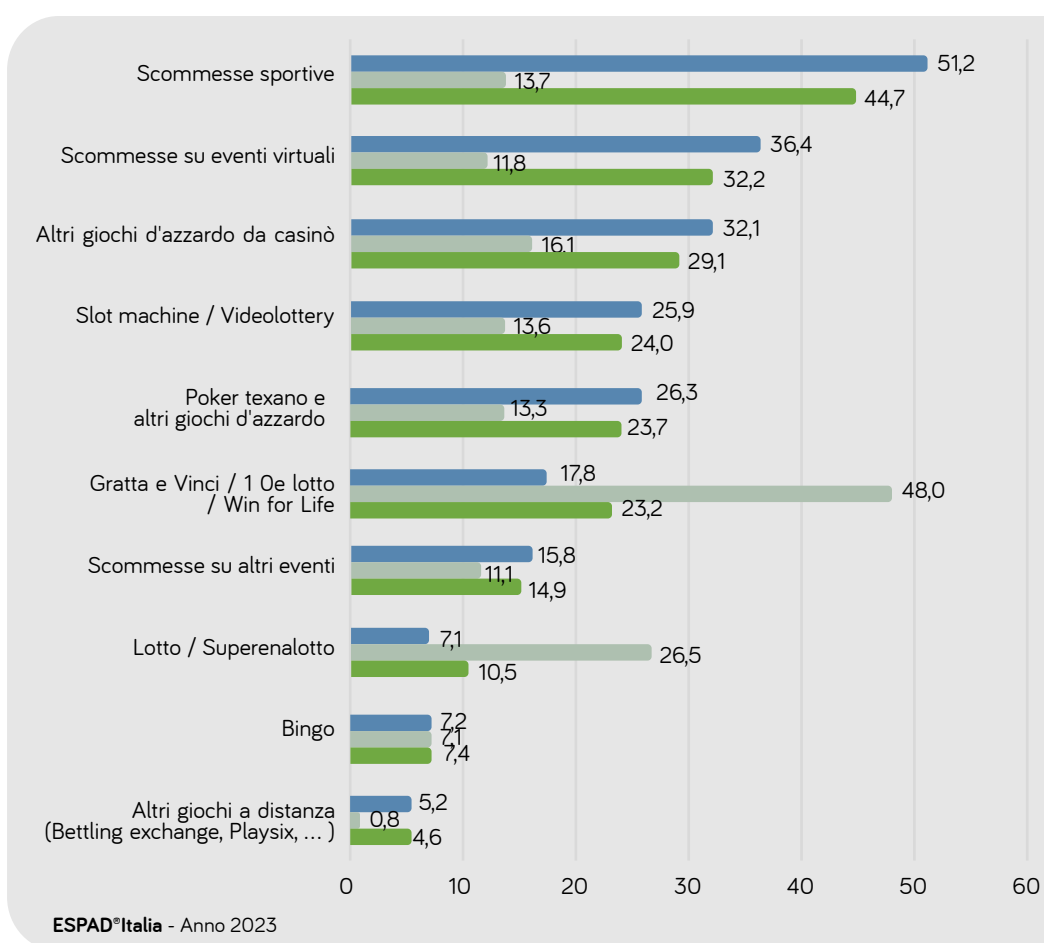


Figura 15.10 - Tipologie di gioco d'azzardo online praticate nell'anno precedente, per genere

Il mezzo principale impiegato per l'accesso al gioco d'azzardo online è lo smartphone (78,3%), seguito da computer (35,4%), tablet (7,6%), console per videogiochi (5,7%) e televisione (4,3%).

Il 54,8% degli studenti che hanno giocato d'azzardo online nell'anno precedente lo studio lo ha fatto tramite un account

personale, il 30,7% ha fatto uso di account appartenenti a un amico o conoscente maggiorenne, il 18,2% ha utilizzato le credenziali di un genitore e il 5,5% si è avvalso di account di fratelli o sorelle maggiorenni.

L'accessibilità del gioco d'azzardo online ne permette la pratica nei contesti più diversi. Al 23% degli studenti che avevano giocato d'azzardo online nell'anno precedente lo

studio, è capitato di farlo a scuola almeno una volta. Questo comportamento è molto più diffuso tra i maschi (26,5%) che tra le femmine (5,5%).

Tabella 15.5 - Luoghi dove viene praticato il gioco d'azzardo online

| | A scuola | A casa mia | A casa di amici | In luoghi pubblici chiusi (sale giochi, bar) | In luoghi pubblici aperti (piazza, parco) | Sui mezzi di trasporto (tram, autobus) |
|----------------|----------|------------|-----------------|--|---|--|
| Maschio | 26,5 | 63,1 | 48,6 | 32,3 | 23,9 | 11,9 |
| Femmina | 5,5 | 55,6 | 33,4 | 17,8 | 13,6 | 6,5 |
| 15-17 | 14,6 | 61,1 | 39,2 | 24,4 | 21,3 | 10,0 |
| 18-19 | 30,8 | 62,6 | 51,4 | 35,0 | 22,8 | 12,5 |
| Totale | 23,0 | 61,8 | 45,5 | 29,9 | 22,0 | 11,3 |

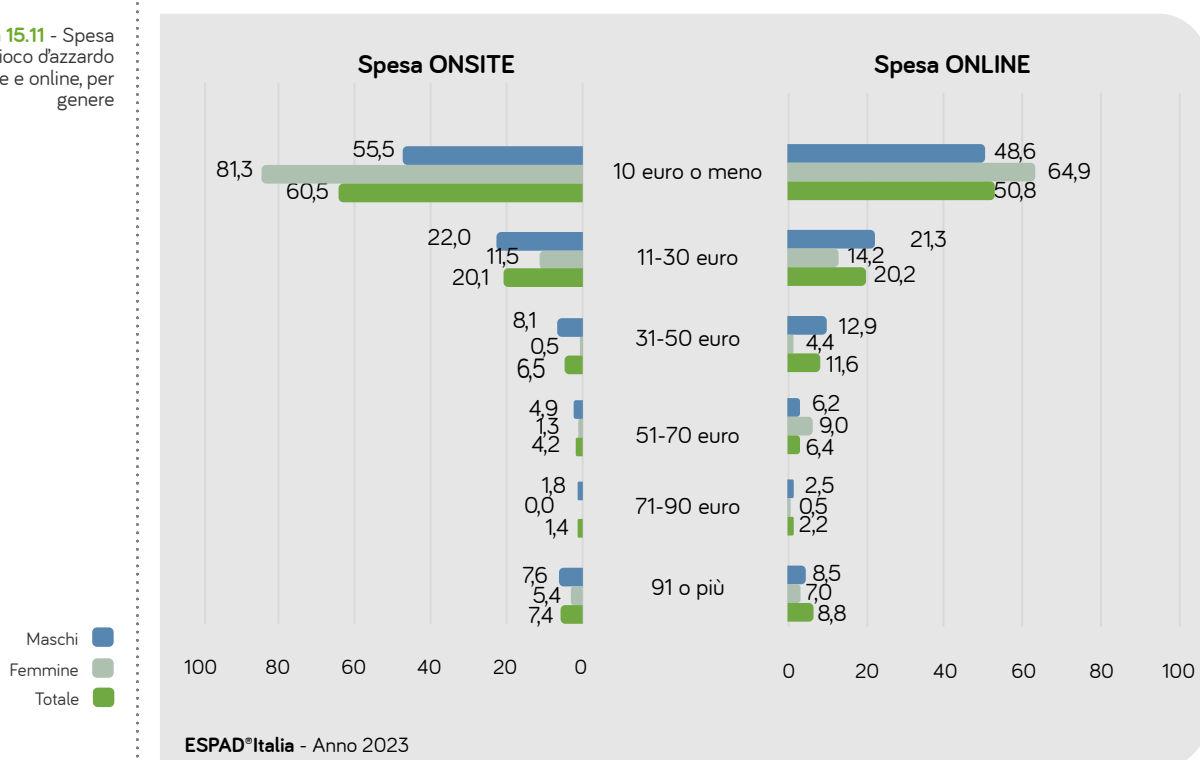
ESPAD[®]Italia - Anno 2023

Quanti soldi vengono spesi nel gioco d'azzardo?

Tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nel corso dei 12 mesi precedenti, coloro che hanno speso più di 10 euro in formati fisici nei 30 giorni prima dello studio sono il 39,5%, mentre coloro che hanno speso più di 10 euro in formati online negli ultimi 30

giorni sono il 49,2%. Si può notare come, nel caso del gioco d'azzardo online, si osservino proporzioni maggiori di studenti che hanno speso importi elevati rispetto al gioco d'azzardo con formati fisici

Figura 15.11 - Spesa per il gioco d'azzardo onsite e online, per genere





Qual è la relazione tra il gioco d'azzardo e le condotte violente, rischiose o criminali?

Gli studenti che hanno giocato d'azzardo nei 12 mesi precedenti lo studio, riportano molto più frequentemente condotte violente, rischiose o criminali rispetto a quelli che non

l'hanno fatto. Questo dato è verosimilmente spiegato anche dalla relazione tra impulsività e gioco d'azzardo (Emond & Griffiths, 2020; Riley et al., 2021).

| | Non giocatori nell'anno % | Giocatori nell'anno % |
|---|---------------------------|-----------------------|
| Aver partecipato a zuffe o risse | 29,5 | 49,2 |
| Aver venduto oggetti rubati | 2,6 | 5,9 |
| Aver danneggiato beni pubblici o privati di proposito | 3,4 | 8,9 |
| Aver avuto guai con la Polizia e/o segnalazioni al Prefetto | 5,1 | 11,6 |
| Aver rubato qualcosa del valore di 10 euro o più | 6,2 | 13,6 |
| Coinvolgimento in rapporti sessuali non protetti | 11,8 | 21,5 |

ESPAD[®]Italia - Anno 2023

Tabella 15.6 – Gioco d'azzardo e comportamenti a rischio

Qual è la relazione tra il gioco d'azzardo e il consumo di sigarette, alcol e altre sostanze psicotrope?

Tra chi ha giocato d'azzardo nei 12 mesi precedenti lo studio sono più frequenti anche altri comportamenti a rischio, come il consumo di alcol, il binge drinking, il fumo e il consumo di sostanze psicotrope illegali. È

possibile che questi comportamenti siano sostenuti da un substrato psicologico comune (Emond & Griffiths, 2020, Riley et al., 2021, Díaz & Pérez, 2021)

| | Non giocatori nell'anno % | Giocatori nell'anno % |
|--|---------------------------|-----------------------|
| Consumo di alcol negli ultimi 12 mesi | 65,4 | 82,3 |
| Binge drinking negli ultimi 12 mesi | 20,6 | 34,8 |
| Consumo di sigarette negli ultimi 12 mesi | 14,4 | 23,0 |
| Consumo di sostanze psicotrope illegali negli ultimi 12 mesi | 16,7 | 29,5 |

ESPAD[®]Italia - Anno 2023

Tabella 15.7 – Gioco d'azzardo e consumo di sostanze psicoattive

GIOCO D'AZZARDO A RISCHIO E PROBLEMATICO

Lo studio ESPAD®Italia, mediante l'impiego del test di screening "South Oaks Gambling Screen, Revised for Adolescents" (SOGSS-RA) (Langhinrichsen-Rohling et al., 2004; Colasante et al., 2014), indaga la presenza di comportamenti indicativi di gioco d'azzardo problematico. Quest'ultimo è inteso come una forma di coinvolgimento nel gioco d'azzardo che si accompagna a un certo grado di

perdita di controllo e/o conseguenze negative (Neal, Delfabbro & O'Neill, 2005). Il questionario del SOGS-RA include 12 domande e ogni risposta affermativa vale un punto. Un punteggio maggiore o uguale a 4 indica la presenza di un pattern di gioco d'azzardo problematico, mentre un punteggio compreso tra 2 e 3 è indicativo di un pattern di gioco d'azzardo "a rischio" (Winters, 1995).

Figura 15.12 Il questionario SOGSS - RA

Ripensa agli ULTIMI 12 MESI e segna una risposta per ogni domanda. (Segna una sola casella per ogni riga)

| | No | Sì |
|--|--------------------------|--------------------------|
| a) Quando stavi giocando, hai mai detto agli altri di aver vinto soldi quando non era vero? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) Il gioco ti ha mai causato discussioni in famiglia e con gli amici, oppure problemi a scuola? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) Hai mai giocato più soldi di quanto ti eri proposto di fare? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) Ci sono persone che ti hanno criticato perché giochi o ti hanno detto che hai un problema con il gioco, indipendentemente dal fatto che tu pensi sia vero o meno? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) Ti sei mai sentito in colpa per i soldi che spendi nel gioco o per le conseguenze del tuo giocare? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f) Hai mai avuto voglia di smettere di giocare, pensando però che non ce l'avresti fatta? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g) Hai mai nascosto alla famiglia o agli amici scontrini di scommesse, biglietti della lotteria, soldi vinti al gioco, o altre prove del tuo giocare? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h) Hai mai avuto litigi con la famiglia o con gli amici, parlando di soldi spesi nel gioco? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| i) Hai mai preso in prestito soldi per giocare, senza restituirli? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| j) Hai mai fatto assenze a scuola per andare a giocare? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| k) Hai mai preso in prestito denaro oppure rubato qualcosa per avere soldi per giocare o per nascondere attività di gioco? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | 1 | 2 |

Prevalenze e trend

Il 10,9% degli studenti tra i 15 e i 19 anni presenta comportamenti compatibili con un tipo di gioco d'azzardo a rischio o problematico. A presentare un profilo a rischio è il 6,1% degli studenti, in particolare, l'8,8% dei maschi e il 3,2%

delle femmine. Un pattern di gioco d'azzardo problematico è riportato dal 4,8% degli studenti, il 7,7% dei maschi e l'1,9% delle femmine

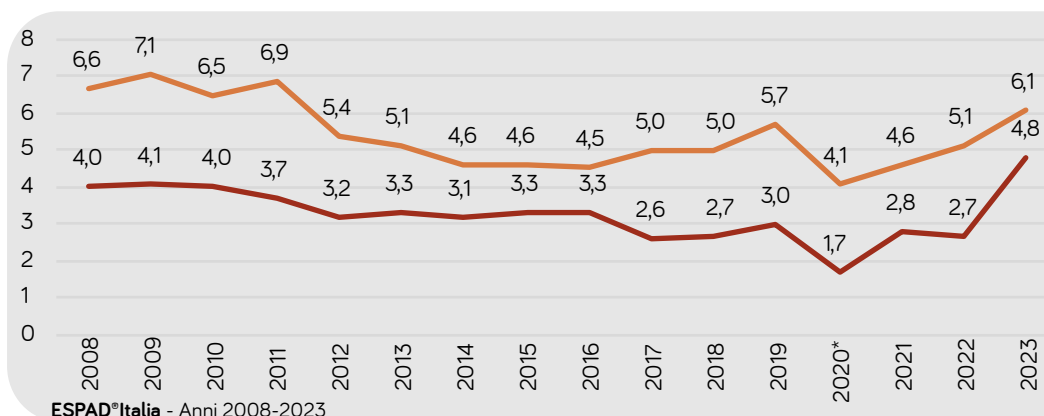


Figura 15.13 Profili di rischio di gioco d'azzardo: trend percentuale

Profilo a Rischio
Profilo Problematico

Le regioni di sud e isole sono quelle dove si riscontrano le percentuali più elevate di soggetti con profilo a rischio. Guidano la classifica la Campania (16,8%) e la Puglia (16,2%). La percentuale più basse si osserva in Umbria (8,8%) e Val d'Aosta (8,9%). Le regioni dove si osservano le

percentuali più elevate di soggetti con un pattern di tipo problematico sono Campania (14,7%), Sicilia (13,2%) e Sardegna (13,1%). Quelle con percentuali più basse sono Friuli - Venezia Giulia (5,3%), Calabria (5,6%) e Umbria (6,2%).

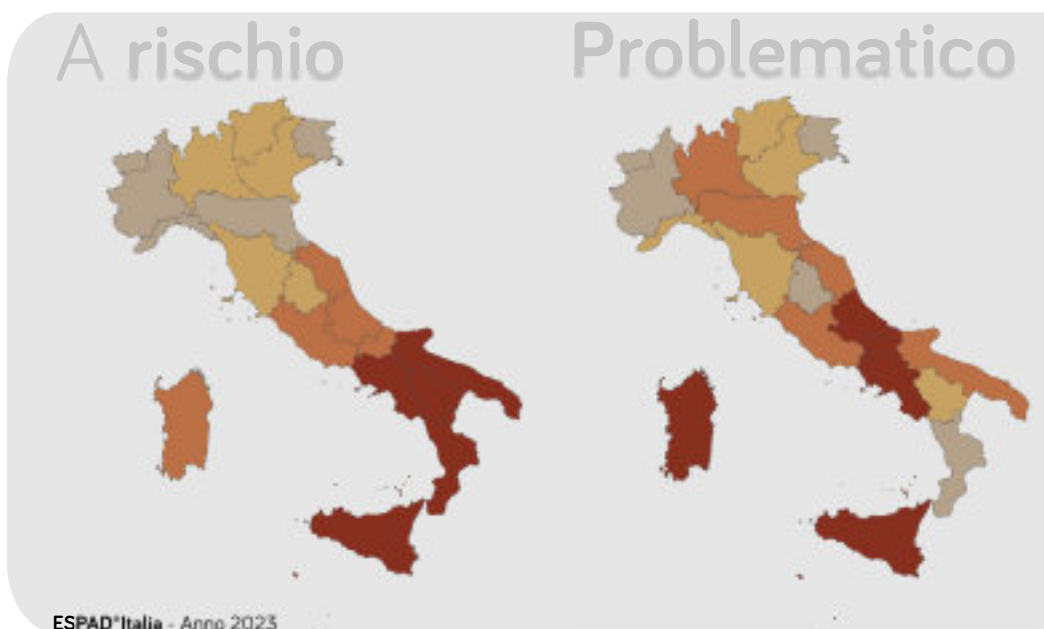


Figura 15.14 Prevalenza di gioco d'azzardo a rischio e problematico: dettaglio regionale

Profilo a Rischio

- 4,34 - 4,87
- 4,88 - 5,45
- 5,46 - 7,11
- 7,12 - 10,10

Profilo Problematico

- 2,66 - 3,97
- 3,98 - 4,46
- 4,47 - 5,40
- 5,41 - 9,46

A punteggi più elevati al SOGS-RA corrisponde anche una maggiore spesa nel gioco d'azzardo. Tra gli studenti con profilo problematico, il 22% ha dichiarato di aver speso più di 90 euro in formati fisici di gioco d'azzardo nei 30 giorni precedenti lo studio, mentre 17,5% ha dichiarato di aver speso più di 90 euro nel gioco d'azzardo online. Naturalmente,

è possibile che molti partecipanti abbiano dichiarato una spesa inferiore rispetto a quella realmente sostenuta, ad esempio, per fornire una risposta più socialmente accettabile (Wood & Willaims, 2007; Weinstock et al., 2004). È altresì possibile che alcuni partecipanti abbiano condiviso le spese con altre persone.

Figura 15.15 – Spesa onsite per profilo di rischio (Punteggio al SOGS-RA)

Fino a 10 euro
Tra 11 e 90 euro
Più di 90 euro

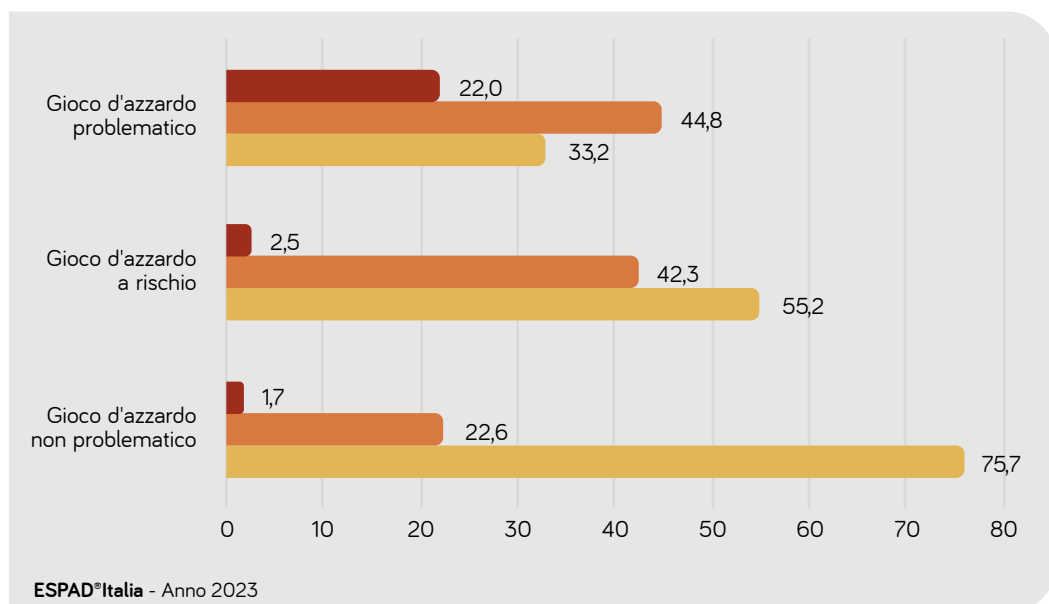
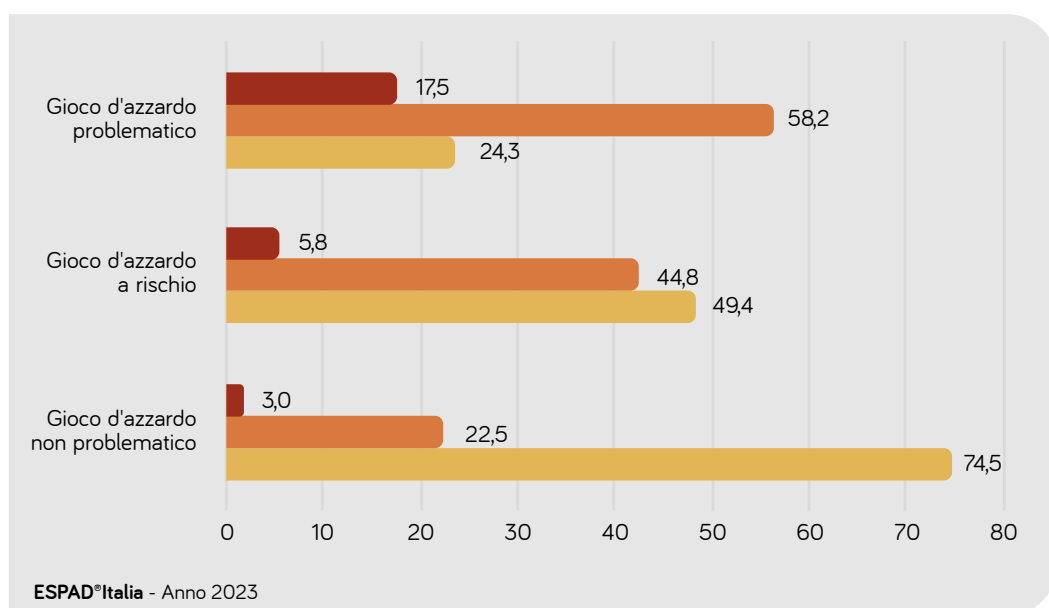


Figura 15.16 – Spesa online per profilo di rischio (Punteggio al SOGS-RA)

Fino a 10 euro
Tra 11 e 90 euro
Più di 90 euro





Gli studenti che presentano un profilo a rischio o problematico riportano più spesso condotte violente o criminali e altri comportamenti a rischio. Questa

tendenza, osservata da numerosi autori, denota la particolare fragilità di questi adolescenti (Emond & Griffiths, 2020, Riley et al., 2021, Díaz & Pérez, 2021).

| | Gioco d'azzardo a rischio | Gioco d'azzardo problematico |
|---|---------------------------|------------------------------|
| Aver venduto oggetti rubati | 3,7 | 14,5 |
| Aver danneggiato beni pubblici o privati di proposito | 6,7 | 18,3 |
| Aver avuto guai con la Polizia e/o segnalazioni al Prefetto | 8,0 | 23,5 |
| Aver rubato qualcosa del valore di 10 euro o più | 10,0 | 24,8 |
| Coinvolgimento in rapporti sessuali non protetti | 18,1 | 32,9 |

Tabella 15.8

Distribuzione di condotte violente, rischiose e criminali in base al punteggio ottenuto al South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents

ESPAD[®]Italia - Anno 2023

| | Giocatori non a rischio | Giocatori a rischio/problematici |
|--|-------------------------|----------------------------------|
| Consumo di alcol negli ultimi 12 mesi | 82,1 | 83,2 |
| Binge drinking negli ultimi 12 mesi | 31,4 | 45,5 |
| Consumo di sigarette negli ultimi 12 mesi | 20,3 | 31,5 |
| Consumo di sostanze psicotrope illegali negli ultimi 12 mesi | 24,8 | 40,6 |

Tabella 15.9

Distribuzione del consumo di sostanze in base al punteggio ottenuto al South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents

ESPAD[®]Italia - Anno 2023

È interessante notare che gli studenti con punteggi più elevati al SOGS-RA tendano ad avere un rapporto meno trasparente con i propri genitori e a percepirne meno il sostegno affettivo. Diversi studi hanno evidenziato come gli stili di vita degli adolescenti siano influenzati da moti fattori familiari e il

gioco d'azzardo non fa eccezione. In particolare, gli adolescenti con scarsa supervisione parentale, basso supporto emotivo e una bassa qualità delle relazioni familiari sono più inclini a comportamenti di gioco d'azzardo problematico (McComb & Sabiston, 2010; Molinaro et al. 2018).

| | | Giocatori non a rischio | Giocatori a rischio/problematici |
|--|---------------|-------------------------|----------------------------------|
| Mio padre e/o mia madre sanno con chi/ dove sono quando esco la sera | Quasi sempre | 54,5 | 40,0 |
| | Spesso | 29,5 | 36,6 |
| | Qualche volta | 9,3 | 11,2 |
| | Di rado | 3,5 | 7,1 |
| | Quasi mai | 3,3 | 5,1 |
| Mi sento sostenuto affettivamente da mia madre e/o mio padre | Quasi sempre | 46,7 | 39,3 |
| | Spesso | 29,5 | 31,0 |
| | Qualche volta | 14,1 | 16,0 |
| | Di rado | 5,8 | 5,9 |
| | Quasi mai | 3,9 | 7,8 |

Tabella 15.10

Rapporto con i genitori in base al punteggio ottenuto al South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents

ESPAD[®]Italia - Anno 2023

BIBLIOGRAFIA

Alan M Emond, Mark D Griffiths, Gambling in children and adolescents, *British Medical Bulletin*, Volume 136, Issue 1, December 2020, Pages 21–29, <https://doi.org/10.1093/bmb/ldaa027>

Armitage, R. (2021). Gambling among adolescents: an emerging public health problem. *The Lancet Public Health*, 6(3). [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(21\)00026-8](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(21)00026-8)

Browne M, Rawat V, Tulloch C, Murray-Boyle C, Rockloff M. The Evolution of Gambling-Related Harm Measurement: Lessons from the Last Decade. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2021; 18(9):4395. <https://doi.org/10.3390/ijerph18094395>

Buja A, Sperotto M, Genetti B, Vian P, Vittadello F, Simeoni E, Zampieri C, Baldo V. Adolescent gambling behavior: a gender oriented prevention strategy is required? *Ital J Pediatr*. 2022 Jul 15;48(1):113. doi: 10.1186/s13052-022-01309-3. PMID: 35841061; PMCID: PMC9287984.

Davies, N.H., Roderique-Davies, G., Drummond, L.C. et al. Accessing the invisible population of low-risk gamblers, issues with screening, testing and theory: a systematic review. *J Public Health (Berl.)* 31, 1259–1273 (2023). <https://doi.org/10.1007/s10389-021-01678-9>

Díaz A, Pérez L. Gambling and substance use: A cross-consumption analysis of tobacco smoking, alcohol drinking and gambling. *Subst Abus*. 2021;42(4):1016-1021. doi: 10.1080/08897077.2021.1903657. Epub 2021 Apr 2. PMID: 33798010.

Favieri, F., Forte, G., Casagrande, M. et al. A Portrait of Gambling Behaviors and Associated Cognitive Beliefs Among Young Adolescents in Italy. *Int J Ment Health Addiction* (2023). <https://doi.org/10.1007/s11469-023-01198-5>

Graziana Corica, Nicola De Luigi e Vittorio Mete, «Mafie e gioco d'azzardo», *Quaderni di Sociologia* [Online], 84- LXIV | 2020, online dal 01 settembre 2021, consultato il 06 ottobre 2024. URL: <http://journals.openedition.org/qds/4363>; DOI: <https://doi.org/10.4000/qds.4363>

Hing, N., Rockloff, M. & Browne, M. Adoption, Adaptation or Exposure? Novel Digital Gambling Activities and Links with Gambling Problems. *Curr Addict Rep* 10, 254–261 (2023). <https://doi.org/10.1007/s40429-023-00473-8>



Langham, E., Thorne, H., Browne, M. et al. Understanding gambling related harm: a proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms. *BMC Public Health* 16, 80 (2015). <https://doi.org/10.1186/s12889-016-2747-0>

McComb, J.L., Sabiston, C.M. Family Influences on Adolescent Gambling Behavior: A Review of the Literature. *J Gambl Stud* 26, 503–520 (2010). <https://doi.org/10.1007/s10899-010-9181-5>

Molinaro S, Benedetti E, Scalese M, Bastiani L, Fortunato L, Cerrai S, Canale N, Chomynova P, Elekes Z, Feijão F, Fotiou A, Kokkevi A, Kraus L, Rupšienė L, Monshouwer K, Nociar A, Strizek J, Urdih Lazar T. 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*. 2018 Oct;113(10):1862-1873. doi: 10.1111/add.14275. Epub 2018 Jul 5. PMID: 29806197.

Montiel, I., Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera, J., & Machimbarrena, J. M. (2021). Problematic online gambling among adolescents: A systematic review about prevalence and related measurement issues in: *Journal of Behavioral Addictions* Volume 10 Issue 3 (2021).

Neal, P. N., Delfabbro, P. H., & O'Neil, M. G. (2005). Problem gambling and harm: Towards a national definition.

Potenza MN, Balodis IM, Derevensky J, Grant JE, Petry NM, Verdejo-Garcia A, Yip SW. Gambling disorder. *Nat Rev Dis Primers*. 2019 Jul 25;5(1):51. doi: 10.1038/s41572-019-0099-7. PMID: 31346179.

Potenza MN, Kosten TR, Rounsaville BJ. Pathological Gambling. *JAMA*. 2001;286(2):141–144. doi:10.1001/jama.286.2.141

Potenza MN. Should addictive disorders include non-substance-related conditions? *Addiction*. 2006 Sep;101 Suppl 1:142-51. doi: 10.1111/j.1360-0443.2006.01591.x. PMID: 16930171.

Riley BJ, Oster C, Rahamathulla M, Lawn S. Attitudes, Risk Factors, and Behaviours of Gambling among Adolescents and Young People: A Literature Review and Gap Analysis. *Int J Environ Res Public Health*. 2021 Jan 22;18(3):984. doi: 10.3390/ijerph18030984. PMID: 33499418; PMCID: PMC7908209.

Tani F, Ponti L, Ghinassi S. Gambling Behaviors in Adolescent Male and Female Regular and Non-Regular Gamblers: A Study of Central Italian Adolescents. *J Gambl Stud*. 2021 Sep;37(3):747-763. doi: 10.1007/s10899-020-09979-6. Epub 2020 Oct 12. PMID: 33047208.

Weinstock J, Whelan JP, Meyers AW. Behavioral assessment of gambling: an application of the timeline followback method. *Psychol Assess*. 2004 Mar;16(1):72-80. doi: 10.1037/1040-3590.16.1.72. PMID: 15023094.

Winters, K.C., Stinchfield, R.D. & Kim, L.G. Monitoring adolescent gambling in Minnesota. *J Gambling Stud* 11, 165–183 (1995). <https://doi.org/10.1007/BF02107113>

Wood, R. T., & Williams, R. J. (2007). 'How Much Money Do You Spend on Gambling?' The Comparative Validity of Question Wordings Used to Assess Gambling Expenditure. *International Journal of Social Research Methodology*, 10(1), 63–77. <https://doi.org/10.1080/13645570701211209>

16



VIDEOGIOCHI



Sono soprattutto i più giovani ad avere un profilo a rischio di gioco ai videogame

Tra i ragazzi le prevalenze di gioco "a rischio" sono quasi triple rispetto a quelle delle coetanee



67%

GIOCO
NELL'ANNO



1.7

RAPPORTO
DI GENERE



16%

GIOCO A
RISCHIO



2.8

RAPPORTO DI GENERE
GIOCATORI A RISCHIO

GAMING

Di:
Rita Tucillo

Introduzione

Il *gaming* è divenuto un passatempo estremamente popolare tra gli adolescenti (italiani e non). Nella maggior parte dei casi si tratta di un hobby innocuo e che può offrire anche numerosi benefici, tra i quali il potenziamento delle abilità cognitive e visuo-spaziali (Bavelier et al., 2011; Pujol et al., 2016) e l'opportunità di stabilire interazioni sociali significative. Molte comunità virtuali si sono formate intorno ai videogiochi, consentendo ai giocatori di sviluppare competenze di leadership e relazioni interpersonali (Griffiths e Meredith, 2009).

Il *gaming* non è, tuttavia, privo di potenziali rischi. Questi si manifestano soprattutto quando il tempo dedicato a questa attività diventa eccessivo o vi sono difficoltà a ridurre o interrompere il gioco. L'attenzione eccessiva verso il mondo virtuale può comportare il rischio di compromettere queste abilità relazionali. Inoltre, l'uso frequente dei videogiochi può influenzare le emozioni dei giocatori in tempo reale, amplificando l'esperienza emotiva, producendo un cambiamento nel modo in cui l'individuo percepisce la realtà, nel modo in cui reagisce e riducendo le capacità affettive (Sugaya et al., 2019). L'uso eccessivo di videogiochi può, inoltre, determinare il declino delle performance scolastiche e difficoltà nel gestire altre attività quotidiane. In alcuni casi, si può persino assistere all'emergere di un quadro che ricordi da vicino una dipendenza (Turel & Bechara, 2019; Simachyova, 2020).

Quanti giocano ai videogame?

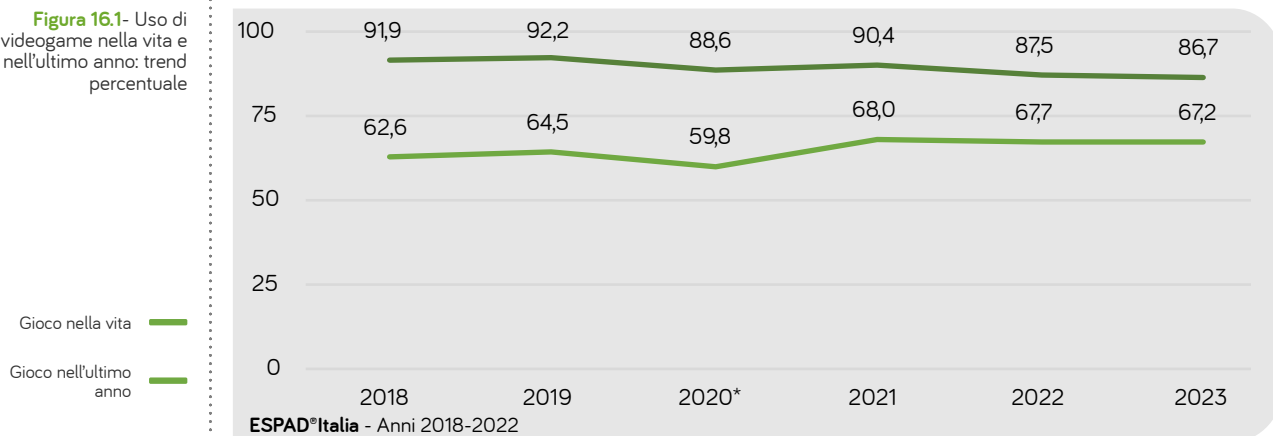
Prevalenza e trend

Tra gli studenti intervistati, l'87% ha giocato ai videogiochi almeno una volta nella vita e il 67% degli studenti almeno una volta nel corso dell'ultimo anno.

Dal 2018 a oggi, si osserva un trend stabile nella prevalenza dell'uso dei

videogiochi nella vita dei giovani. Ciò suggerisce che l'interesse per i videogiochi rimane costante nel tempo, ma potrebbe esserci una tendenza all'incremento dell'uso nel breve periodo.

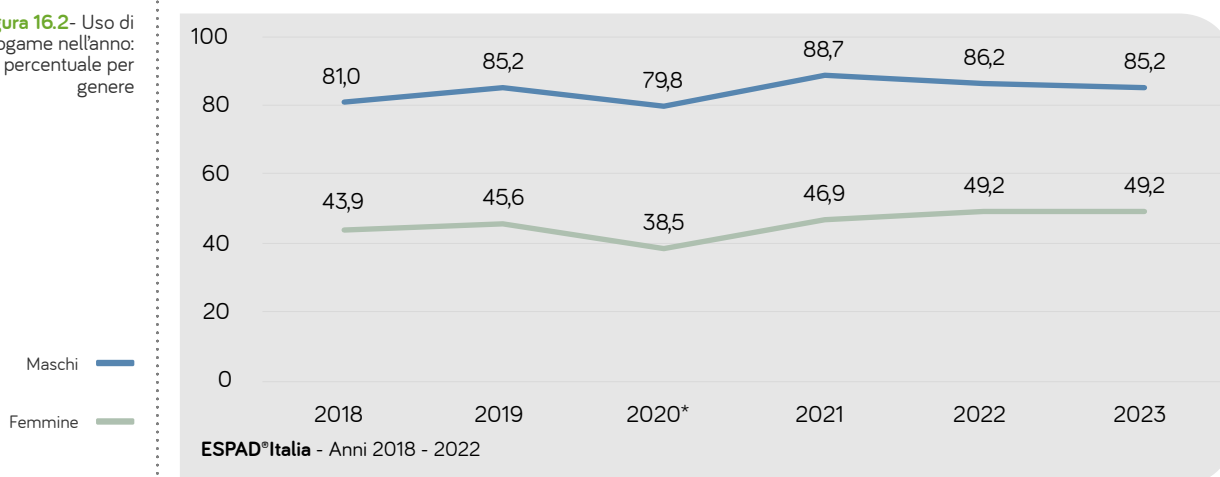
Figura 16.1- Uso di videogame nella vita e nell'ultimo anno: trend percentuale



Il trend per genere segue un andamento simile a quello osservato tra tutti gli studenti.

Le prevalenze maschili risultano sempre circa doppie rispetto a quelle femminili.

Figura 16.2- Uso di videogame nell'anno: trend percentuale per genere



Dall'analisi dei dati raccolti si ricava una marcata differenza di genere nella frequenza dell'uso dei videogiochi. Tra i ragazzi la percentuale di videogiocatori

nell'ultimo anno è dell'85% mentre tra le ragazze è poco meno della metà (49%).

Osservando, poi, le specifiche fasce d'età si nota come sono soprattutto gli studenti e le



studentesse di 15 anni ad aver giocato ai videogiochi nel corso dell'anno. La percentuale di ragazzi 15enni che hanno

giocato ai videogiochi è significativamente più alta rispetto alle coetanee.

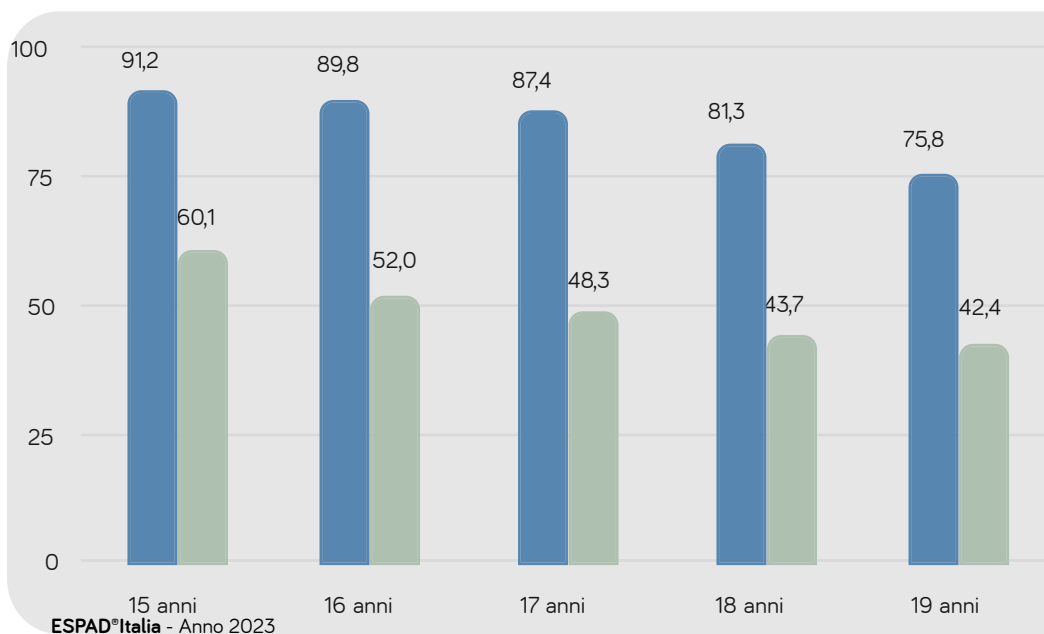


Figura 16.3 Uso di videogame nell'ultimo anno per genere ed età

Ad aver giocato almeno una volta nella vita sono soprattutto gli studenti abruzzesi, piemontesi e lombardi mentre ad averlo fatto nell'anno sono soprattutto

i piemontesi, seguiti dai lombardi e dagli umbri. Tra i ragazzi, ad aver giocato nell'anno sono soprattutto gli studenti della regione Friuli Venezia Giulia.

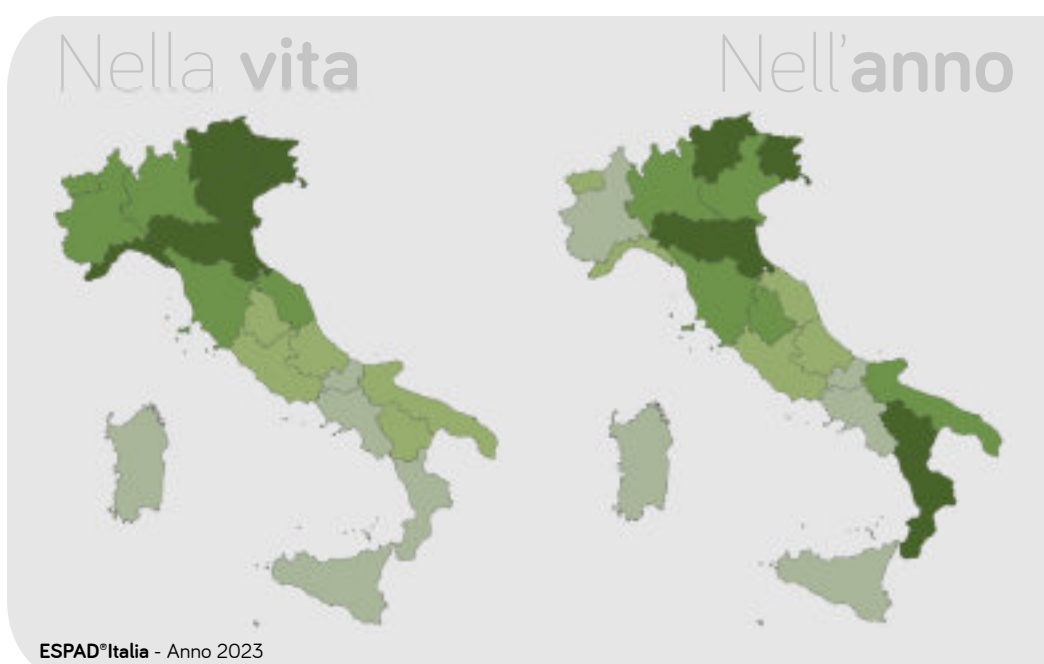


Figura 16.4 Gioco ai videogiochi: dettaglio regionale

Gioco ai videogiochi nella vita

- 78,8 - 85,8
- 85,9 - 87,6
- 87,7 - 88,2
- 88,3-92,3

Gioco ai videogiochi nell'anno

- 57,5 - 66,1
- 66,2 - 68,6
- 68,7 - 70,3
- 70,4 - 74,2

Quali sono i pattern di gioco

Nel 2023, tra gli studenti che hanno praticato il *gaming* offline e online sono emerse preferenze per generi specifici di videogiochi. Nel complesso, circa il 51% dei giocatori offline ha dedicato tempo ai giochi d'avventura (51%) e d'azione (49%), seguiti da giochi sportivi e di calcio (47%), dai *Multiplayer/Role playing game* (45%), dai giochi di strategia (44%), da quelli di simulazione (35%) e, infine, dai giochi di ruolo (28%). Tra i giochi online, risultano essere i più popolari quelli d'azione (59%) e i *Multiplayer/Role playing game* (59%), seguiti dai giochi d'avventura (52%), di strategia (48%), di sport (43%), di simulazione (41%) e di ruolo (35%).

Considerando il tempo trascorso a giocare nei 30 giorni precedenti la rilevazione, si osserva che il 39% degli studenti ha giocato meno di 1 ora al giorno nei giorni di scuola e il 32% lo ha fatto nei giorni liberi. Tuttavia, c'è anche un importante 6,6% che ha dedicato più di 4 ore al giorno ai videogiochi durante i giorni scolastici e il 13% nei giorni liberi. Questo fenomeno è più pronunciato tra i ragazzi, con il 8,2% che gioca più di 4 ore al giorno durante i giorni scolastici e il 17% nei giorni liberi, rispetto alle coetanee che indicano rispettivamente il 3,5% e il 6,7%.

Il 10% degli studenti giocatori ha giocato dalle 2 alle 4 ore senza interruzioni nei giorni di scuola, con una marcata differenza di genere (M=14%; F=4,4%), mentre il 16% ha fatto lo stesso nei giorni liberi (M=21%; F=7,9%). Inoltre, il 5,6% (M=7,4%; F=2,2%) ha riportato sessioni di gioco di oltre 4 ore nei giorni di scuola, e il 14% (M=17%; F=6,6%) nei giorni liberi.

Per quanto riguarda i luoghi di gioco, la maggioranza dei gamer (59%) preferisce generalmente giocare a casa propria o a casa di amici (22%), a scuola (12%), sui mezzi di trasporto (8,7%), in luoghi pubblici chiusi come Internet point e bar (4,5%) e in luoghi pubblici aperti come piazze o parchi (4%).

Infine, il 38% dei giocatori ha speso denaro mensilmente per i videogiochi, con una marcata prevalenza tra i ragazzi (M=49%; F=19%). In dettaglio, il 22% (M=27%; F=13%) ha speso fino a 20 euro al mese, mentre il 16% (M=21%; F=6%) ha superato questa soglia, spendendo oltre 20 euro al mese per l'acquisto di contenuti in-game o giochi stessi.



GIOCO AI VIDEOGAME “A RISCHIO”

Introduzione

Sebbene il gioco ai videogiochi sia di solito un semplice passatempo molto popolare tra i ragazzi, esso presenta anche possibili rischi. Proprio a causa dei potenziali rischi connessi, il *gaming* ha ricevuto un'attenzione crescente negli ultimi decenni. Infatti, è stato collegato a comportamenti di gioco dannosi e, soprattutto quando il tempo trascorso a giocare è eccessivo, è stato collegato a scarsi risultati scolastici e a un cattivo funzionamento psicosociale. L'eccessivo

uso di videogiochi può creare dipendenza, con tutti gli effetti che ciò determina. Il gioco problematico è stato descritto come un uso eccessivo e non sicuro dei videogiochi ed è correlato a vari pericoli, tra cui l'uso di droghe, la diminuzione del benessere psicosociale, il comportamento aggressivo/oppositivo o l'ostilità e le difficoltà psicologiche.

Prevalenze e trend

Nell'ambito di ESPAD® viene utilizzato il test di screening validato da Holstein e colleghi nel 2014 per identificare e valutare i profili di *gaming* "a rischio" tra gli studenti. Tale profilo è caratterizzato da un eccessivo coinvolgimento nel gioco, cambiamenti nell'umore correlati all'impossibilità di giocare e rimproveri da parte dei genitori a causa del tempo dedicato ai videogiochi.

Sono quasi 400mila gli studenti, pari al 16% del totale, che presentano un profilo di gioco "a rischio", soprattutto i ragazzi: il 24% rientra in tale profilo, rispetto all'8,4% delle coetanee. Con l'eccezione dell'anno 2020, che è stato influenzato dalla pandemia da COVID-19 e potenzialmente da restrizioni legate alla quarantena, la prevalenza del gioco "a rischio" è rimasta sostanzialmente stabile nel tempo.

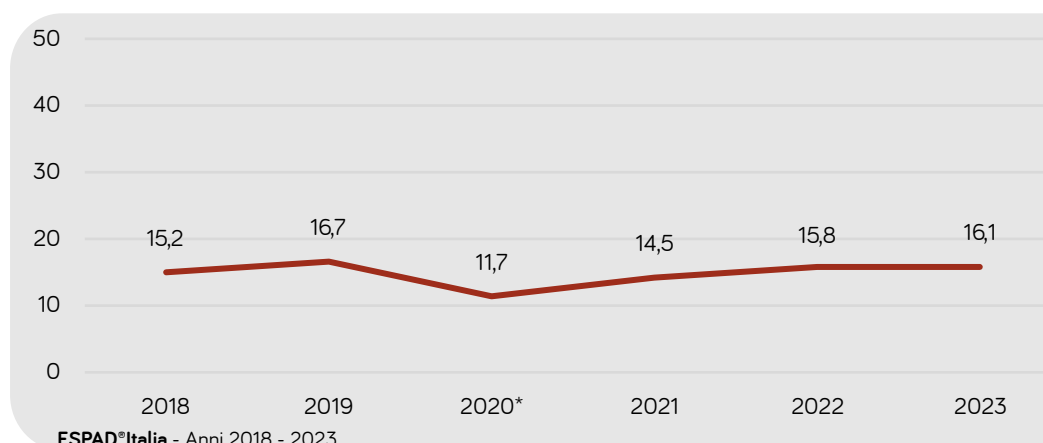
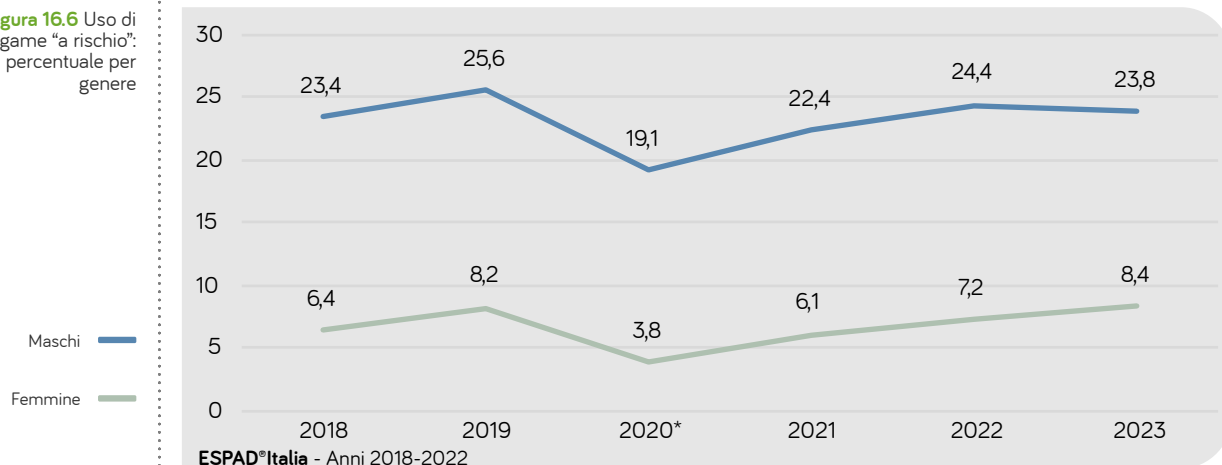


Figura 16.5 Uso di videogame "a rischio": trend percentuale

Rispetto all'andamento osservato a livello generale, la percentuale di studenti di genere maschile con un gioco a videogame

considerabile a rischio è sempre più elevata di quella delle coetanee, con un rapporto di genere più che triplo.

Figura 16.6 Uso di videogame "a rischio": trend percentuale per genere

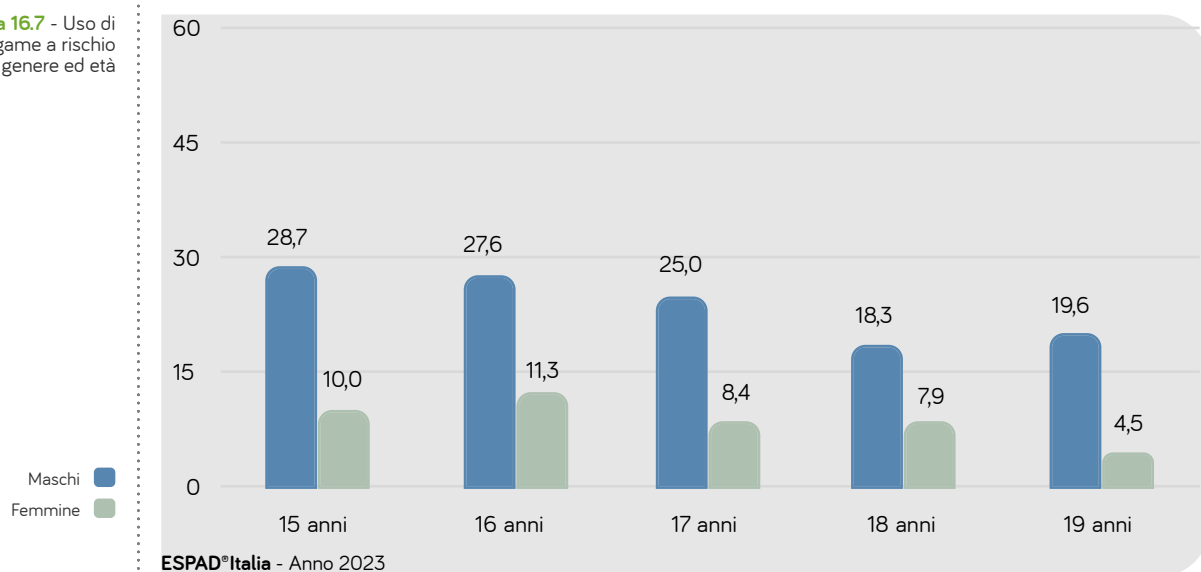


La percentuale di studenti con un profilo di gioco "a rischio" tende a diminuire mano a mano che aumenta l'età. Questo suggerisce che, in generale, il coinvolgimento eccessivo nei videogiochi si riduce mano a mano che i giovani crescono e che, contestualmente,

aumentano e differenziano le proprie attività.

Sono principalmente i ragazzi a presentare questo pattern di comportamento, con differenze più marcate tra i 17enni e tra i 19enni.

Figura 16.7 - Uso di videogame a rischio per genere ed età





Fattori associati

Gli studenti con un profilo di gaming "a rischio" hanno riferito un maggior consumo di sostanze psicoattive illegali nell'anno, ma presentano un minor consumo "a rischio" di cannabis. Rispetto al consumo quotidiano di

tabacco e all'esperienza delle ubriacature i dati sono in linea tra i due profili, invece emergono differenze riguardo alla pratica del binge drinking, maggiormente riferita dagli studenti con comportamento rischioso di gioco.

| | Uso di videogame "non a rischio" | Uso di videogame "a rischio" |
|---|----------------------------------|------------------------------|
| Avere un profilo "a rischio" di consumo di cannabis secondo il test di screening CAST | 23,4 | 20,0 |
| Aver fumato almeno 1 sigaretta al giorno nell'ultimo anno | 16,7 | 16,6 |
| Essersi ubriacato nell'ultimo mese | 14,1 | 14,1 |
| Aver praticato binge drinking nell'ultimo mese | 26,7 | 30,7 |
| Aver utilizzato sostanze illegali nell'anno | 27,4 | 29,4 |

ESPAD*Italia - Anno 2023

Gli studenti che hanno un profilo di gaming "a rischio" presentano anche altri comportamenti pericolosi. In particolare, si riscontra tra chi presenta un profilo di gioco "a rischio" anche percentuali più elevate di utilizzo di Internet "a rischio", suggerendo una possibile sovrapposizione tra comportamenti di dipendenza online e il coinvolgimento eccessivo nei videogiochi.

Similmente, è emerso che gli studenti con un profilo di gaming "a rischio" sono più inclini a sviluppare un profilo di gioco d'azzardo "problematico" e riportano anche percentuali più elevate di altri comportamenti pericolosi, come aver fatto seriamente male a qualcuno o il filmare scene violente con il cellulare.

| | Uso di videogame "non a rischio" | Uso di videogame "a rischio" |
|---|----------------------------------|------------------------------|
| Avere un profilo "a rischio" di giocatore d'azzardo secondo il test di screening Sogs-Ra | 12,1 | 15,1 |
| Avere un profilo "problematico" di giocatore d'azzardo secondo il test di screening Sogs-Ra | 7,6 | 12,5 |
| Avere un profilo "a rischio" di utilizzo di Internet secondo il test di screening SPIUT | 11,7 | 21,6 |
| Aver danneggiato beni pubblici/privati di proposito | 6,9 | 8,7 |
| Aver rubato qualcosa del valore di 10 euro o più | 10,7 | 12,6 |
| Aver avuto problemi con le Forze dell'Ordine/segnalazioni al Prefetto | 8,7 | 10,1 |
| Aver fatto seriamente male a qualcuno, tanto da dover ricorrere ad un dottore | 5,8 | 8,8 |
| Aver filmato con il proprio cellulare una scena di violenza | 3,4 | 4,9 |
| Spendere solitamente più di 45 euro la settimana senza il controllo dei genitori | 7,4 | 8,2 |
| Aver avuto rapporti sessuali non protetti | 16,8 | 15,3 |
| Aver avuto gravi problemi con gli amici | 37,4 | 35,6 |
| Aver avuto problemi con gli insegnanti | 33,5 | 30,9 |
| Aver saltato almeno 3 giorni di scuola senza motivo | 11,0 | 13,2 |
| Aver fatto incidenti alla guida di un veicolo | 10,8 | 11,9 |

ESPAD*Italia - Anno 2023

Tabella 16.1 Consumo di sostanze psicoattive e uso "a rischio" di videogiochi

Tabella 16.2 Altri comportamenti a rischio e uso "a rischio" di videogiochi

Tuttavia alcune attività e interessi possono agire come fattori "protettivi" nel contesto dello sviluppo di comportamenti di gaming problematico tra gli studenti. Essere impegnati in attività sportive e avere un amore per la lettura sembrano essere caratteristiche tipiche di chi non fa un uso a rischio di videogame.

Al contrario, il comportamento di gioco problematico sembra essere associato positivamente a buoni rapporti familiari e alla soddisfazione di se stessi, della propria salute.

Tabella 16.3
Comportamenti "protettivi" e uso "a rischio" di videogiochi

| | Uso di videogame "non a rischio" | Uso di videogame "a rischio" |
|---|----------------------------------|------------------------------|
| Fare attività sportive o andare in palestra 1 o più volte alla settimana | 72,6 | 69,8 |
| Leggere libri per piacere (al di fuori di quelli scolastici) | 22,5 | 19,3 |
| Avere genitori che sanno con chi/dove si trascorrono le uscite serali | 82,9 | 82,5 |
| Avere genitori che fissano regole di comportamento dentro/fuori casa | 44,8 | 57,1 |
| Sentirsi affettivamente sostenuti dai genitori | 73,8 | 79,1 |
| Essere soddisfatti del rapporto con i genitori | 77,4 | 80,5 |
| Essere soddisfatti del rapporto con fratelli e sorelle | 75,2 | 78,2 |
| Essere soddisfatti del rapporto con gli amici | 84,3 | 80,0 |
| Essere soddisfatti di se stessi | 59,3 | 65,7 |
| Essere soddisfatti del proprio stato di salute | 79,6 | 80,6 |
| Essere soddisfatti della condizione economica familiare | 67,3 | 71,9 |
| Avere una condizione economica familiare medio-alta | 90,1 | 89,5 |
| Avere un rendimento scolastico medio-alto | 96,7 | 95,2 |

ESPAD Italia - Anno 2023

Dall'analisi delle preferenze di gioco tra i giocatori con un profilo "a rischio" è possibile individuare le preferenze di gioco sia per i giochi offline che per quelli online.

Tra i giocatori a rischio, i giochi offline più praticati sono stati i giochi d'avventura (47%) seguiti dai giochi d'Azione (46%), da quelli di Strategia (45%), Sportivi o di calcio (42%), Simulazione e multiplayer/role playing game (entrambi al 37%) e Ruolo (30%).

Tra i giochi online risultano più popolari tra i giocatori a rischio i giochi d'azione (56%) e i giochi multiplayer/role playing (55%), con percentuali rispettivamente del 56% e del 55%. Anche i giochi di Strategia e di Avventura mantengono una buona popolarità (rispettivamente al 49% e al 48%). Sono meno praticati ma ugualmente popolari i giochi di Simulazione (44%), Sportivi e Calcio (43%) e di Ruolo (36%).



LOOT BOX

Una Loot Box (o “scatola premio” in italiano) è un oggetto virtuale che si può trovare nei videogiochi e che contiene una selezione casuale di premi. I giocatori possono ottenere Loot Box in diversi modi, per esempio completando missioni, raggiungendo determinati obiettivi nel gioco, o acquistandole con denaro reale.

Il contenuto di una Loot Box può variare notevolmente, da oggetti puramente estetici, che migliorano la personalizzazione, a equipaggiamenti, potenziamenti o altri tipi di risorse. La caratteristica principale delle Loot Box è che i premi sono randomizzati, il che significa che non si sa in anticipo cosa si

otterrà. Le Loot Box sono state oggetto di dibattito per via delle loro somiglianze con il gioco d'azzardo e per le loro implicazioni etiche, specialmente quando vengono utilizzate per incentivare acquisti ripetuti o quando sono accessibili ai giocatori più giovani.

Quasi il 14% degli studenti giocatori afferma di aver trovato almeno una Loot Box giocando a un videogioco, soprattutto i ragazzi (17%; $F=7,4\%$). Di questi, il 92% l'ha aperta, il 74% ha dedicato del tempo per ottenerla e 34% ha fatto acquisti per ottenerla, ad esempio comprando una “chiave” che gli permettesse di aprirla.

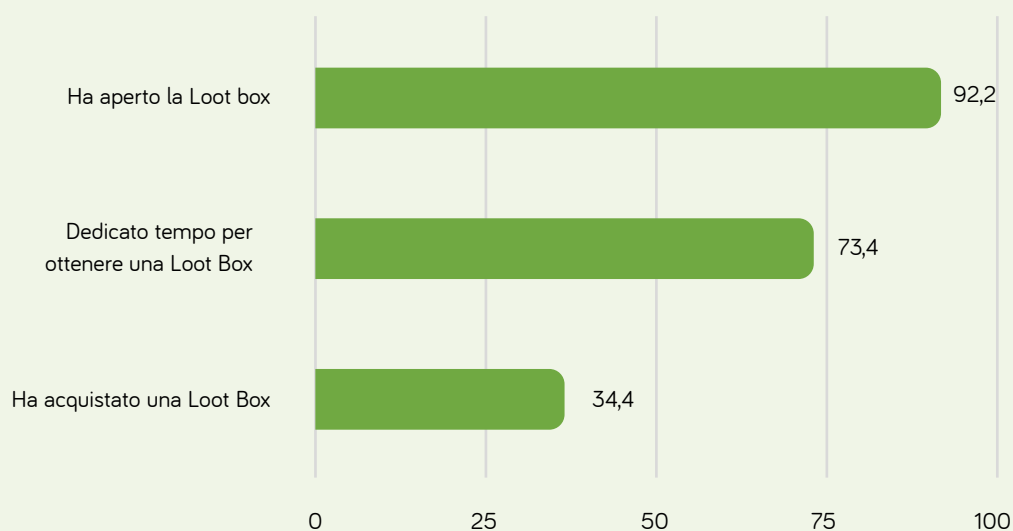


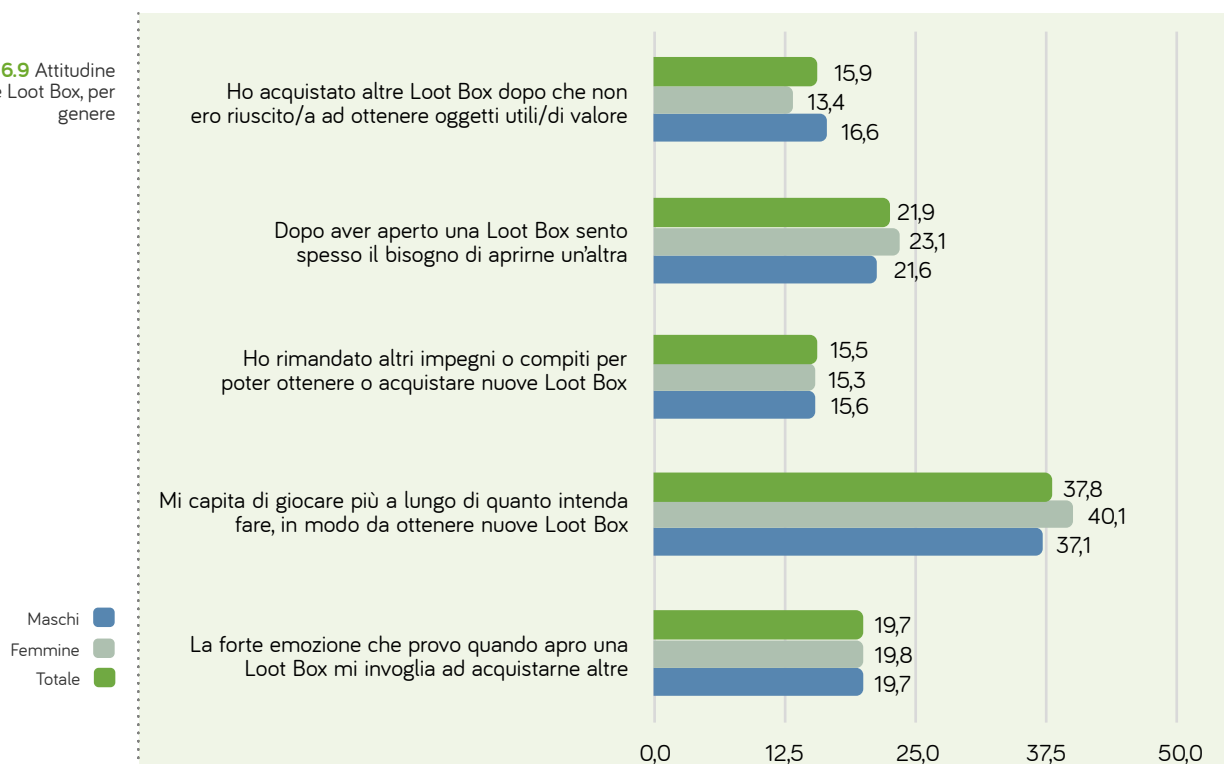
Figura 16.8 Utilizzo delle Loot Box

In generale, la maggior parte dei giocatori (84%) non spende più di 5 euro a mese per le Loot Box, il 9,4% arriva fino a 20 euro mentre il 6,2% li supera.

Attraverso il questionario ESPAD® è inoltre possibile analizzare alcune caratteristiche dell'attitudine che gli studenti hanno verso le Loot Box. In particolare, considerando coloro a cui è capitato di trovarne almeno una, il 40% afferma che gli capita di giocare più a lungo di quanto intenda fare, in modo da ottenere nuove Loot Box; il 22% dice che,

dopo aver aperto una Loot Box, sente spesso il bisogno di aprirne un'altra; circa un quinto afferma che la forte emozione che prova quando apre una Loot Box lo invoglia ad acquistarne altre; il 16% ha acquistato altre Loot Box dopo che non era riuscito/a a ottenere oggetti utili o di valore e una quota simile ha rimandato altri impegni o compiti per poterne ottenere o acquistare nuove. Non emergono particolari differenze di genere.

Figura 16.9 Attitudine verso le Loot Box, per genere



Risulta inoltre interessante osservare la possibile relazione tra gioco ai videogiochi e gioco d'azzardo. Tra gli studenti che presentano un gaming considerevole ad alto rischio, la percentuale di quanti presentano un profilo di gioco d'azzardo a rischio è al 15% (12% tra i gamers non a rischio) mentre la quota di quanti hanno un profilo problematico è quasi al 13% (7,6% tra i gamers non a rischio). Tuttavia, considerando nello specifico le Loot Box, non sembra emergere una particolare associazione: tra gli studenti che hanno trovato una Loot Box il 22% ha un profilo di gioco d'azzardo a rischio o problematico, quota che equivale al 28% tra chi non ha avuto contatti con queste "scatole premio".



BIBLIOGRAFIA

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.

Biagioni, S., Bastiani, L., Baroni, M., Scalese, M., Luppi, C., Potente, R., & Molinaro, S. (2023). Relationship between Gaming and other game related activities: Italian validation of the Screening Test for Problematic Gaming (STPG). *Entertainment Computing*, 100583.

Carras, M. C., Van Rooij, A. J., Van de Mheen, D., Musci, R., Xue, Q. L., & Mendelson, T. (2017). Video gaming in a hyperconnected world: A cross-sectional study of heavy gaming, problematic gaming symptoms, and online socializing in adolescents. *Computers in human behavior*, 68, 472-479.

de Hesselle, L. C., Rozgonjuk, D., Sindermann, C., Pontes, H. M., & Montag, C. (2021). The associations between Big Five personality traits, gaming motives, and self-reported time spent gaming. *Personality and Individual Differences*, 171, 110483.

Dieris-Hirche, J., Pape, M., te Wildt, B. T., Kehyayan, A., Esch, M., Aicha, S., ... & Bottel, L. (2020). Problematic gaming behavior and the personality traits of video gamers: A cross-sectional survey. *Computers in Human Behavior*, 106, 106272

Donati, M. A., Sanson, F., Mazzaresse, M., & Primi, C. (2019). Assessing Video Game Habits and Pathological Behaviour in Children through a New Scale: Psychometric Properties of the Video-Gaming Scale—For Children (VGS-C). *Psychology*, 10.

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.

17



INTERNET

Le studentesse italiane tendono a trascorrere più tempo online rispetto agli studenti maschi.

La percentuale di studentesse che utilizzano Internet in modo problematico è superiore a quella degli studenti maschi in tutte le fasce di età..



36%

USO DI INTERNET
PER PIÙ DI 4 ORE



2

RAPPORTO
DI GENERE



14%

USO DI INTERNET
A RISCHIO

INTERNET

Di: Giada Anastasi, Daniela Gasperini e Stefania Pieroni

Introduzione

Negli ultimi anni, l'aumento del tempo trascorso online è diventato una componente importante della quotidianità, soprattutto di quella dei giovani. Questo fenomeno ha subito un'accelerazione significativa a causa della pandemia del 2020, che ha visto un aumento dell'uso di Internet tra tutte le fasce d'età, compresi gli adolescenti appartenenti alla Generazione Z (Marciano et al., 2022). Questa generazione è cresciuta in un mondo in cui la connessione digitale è la norma, e utilizza Internet per una vasta gamma di attività quotidiane, che vanno dallo studio al gioco, dalla comunicazione alla condivisione di contenuti sui social network. È proprio questa generazione, immersa nel mondo digitale fin dalla nascita, che ha partecipato allo studio ESPAD 2023. Nonostante le molteplici opportunità offerte da Internet, è importante riconoscere che l'uso eccessivo o inappropriato di questa risorsa può comportare rischi significativi per la salute e il benessere, soprattutto dei più giovani. L'innovazione tecnologica amplifica ulteriormente tali rischi, poiché fornisce un'ampia gamma di servizi personalizzati e algoritmi di profilazione. Ad esempio, i social network utilizzano algoritmi avanzati per fornire contenuti basati sugli interessi individuali degli utenti, aumentando così l'attrattiva e l'interazione online. I giovani quindi si trovano esposti non solo ai rischi quali la dipendenza da videogiochi, dipendenza da relazioni virtuali, dipendenza da sesso virtuale e sovraccarico cognitivo (Young, 1999), ma anche al rischio di dipendenza da smartphone, da gioco d'azzardo online (gambling) e dipendenza da social media. Questa esposizione a una vasta gamma di stimoli online può avere conseguenze significative sul benessere dei giovani. Tuttavia, è importante sottolineare che l'uso intensivo di Internet non è necessariamente problematico di per sé. Gli adolescenti possono trarre benefici significativi dall'uso di Internet, come la socializzazione online e l'accesso a risorse educative. Resta comunque fondamentale monitorare il comportamento online dei giovani per identificare eventuali criticità ed intervenire tempestivamente. Il monitoraggio dei comportamenti online non solo aiuta a comprendere meglio le opportunità e i rischi di Internet, ma fornisce anche una base per lo sviluppo di interventi preventivi mirati. Educatori, genitori e operatori della salute mentale devono collaborare per promuovere un utilizzo sano e consapevole di Internet tra i giovani, incoraggiando un equilibrio tra tempo online e offline e fornendo supporto agli adolescenti per affrontare eventuali sfide legate all'uso di Internet. È importante considerare anche le differenze di genere nell'utilizzo di Internet, come evidenziato nello studio ESPAD 2023. Secondo Twenge & Martin (2020), gli adolescenti maschi tendono ad associare il loro benessere psicologico ai giochi di ruolo online, mentre le ragazze danno maggiore importanza alle relazioni sociali, preferendo le app di messaggistica e i social network. Questi modelli di utilizzo possono contribuire a spiegare le differenze nei comportamenti online tra i generi. Inoltre, è stata evidenziata (Kaess 2014) una correlazione significativa tra Uso Problematico di Internet (PIU), psicopatologia e comportamenti autodistruttivi tra adolescenti europei. È

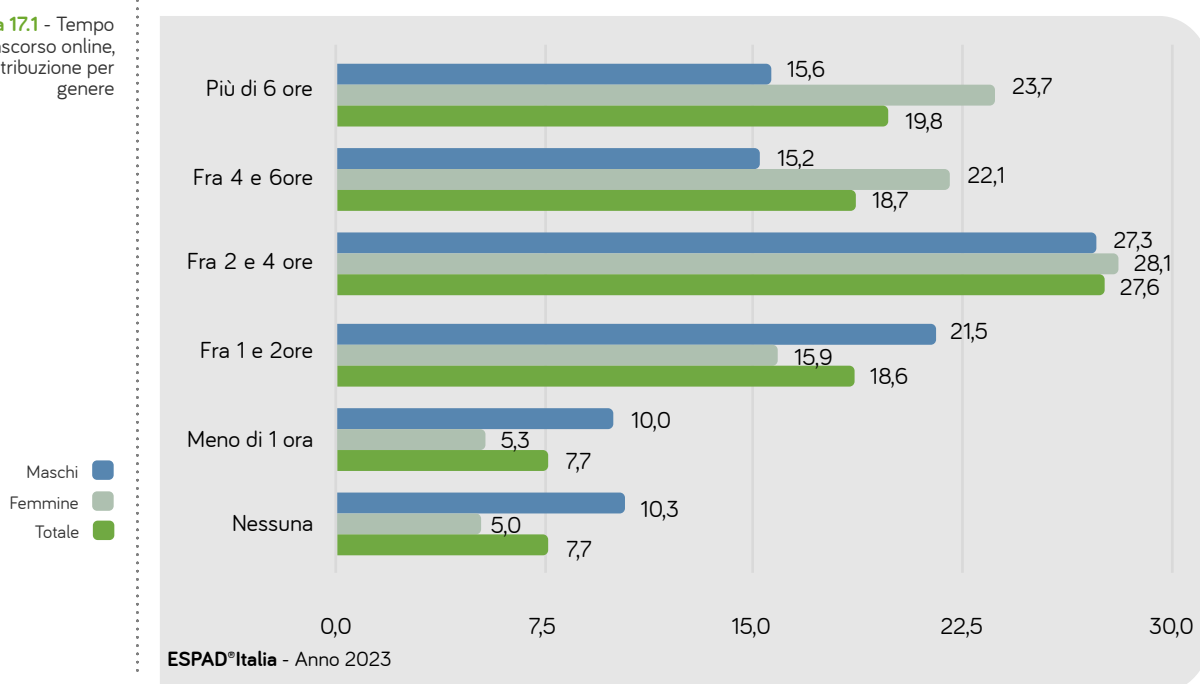
stata osservata una maggiore associazione tra PIU e problemi di condotta e iperattività/disattenzione nelle ragazze, mentre il legame con sintomi di depressione, ansia e problemi di relazione è risultato più evidente nei ragazzi. D'altra parte, sebbene l'uso prolungato o intensivo di Internet possa rappresentare un rischio per lo sviluppo di comportamenti problematici (Tonioni et al., 2012), è importante notare che un utilizzo quotidiano superiore a tre ore non è necessariamente un segnale di preoccupazione (Gomez et al., 2017). La reale problematica risiede nella perdita di controllo sull'utilizzo di Internet e nell'interferenza con altre attività, come il sonno, lo studio e le interazioni sociali (Douglas et al., 2016; Siciliano et al., 2015). Ad esempio, se la mancanza di connessione a Internet o l'uso dello smartphone provoca nervosismo, irritabilità o altri stati d'animo negativi, ciò potrebbe indicare che questi dispositivi vengono utilizzati come regolatori dell'umore (Gioia et al., 2021). Per quanto riguarda lo studio invece, è stato osservato che gli adolescenti con basso rendimento scolastico tendono ad avere livelli più elevati di dipendenza da Internet (Eldeleklioglu 2013). Infine, la preferenza di trascorrere tempo su Internet piuttosto che uscire con gli amici o instaurare relazioni sociali offline può costituire un rischio per lo sviluppo psico-emotivo sano (Orben et al., 2020) e può contribuire al ritiro sociale (Cerrai, Biagioni & Molinaro, 2022).

Prevalenze e trend

Oltre il 90% degli studenti italiani (92%) utilizza dispositivi per accedere a Internet. Come indicato nel grafico 17.1, solo il 15% dei partecipanti si collega alla rete per meno di un'ora al giorno durante i giorni scolastici, con una percentuale maggiore tra i ragazzi rispetto alle ragazze (M=20%; F=10%).

Tuttavia, quando si tratta di utilizzare dispositivi per la connessione per più di quattro ore, la situazione si inverte, con una percentuale superiore tra le studentesse rispetto agli studenti (M=31%; F=46%).

Figura 17.1 - Tempo trascorso online, distribuzione per genere



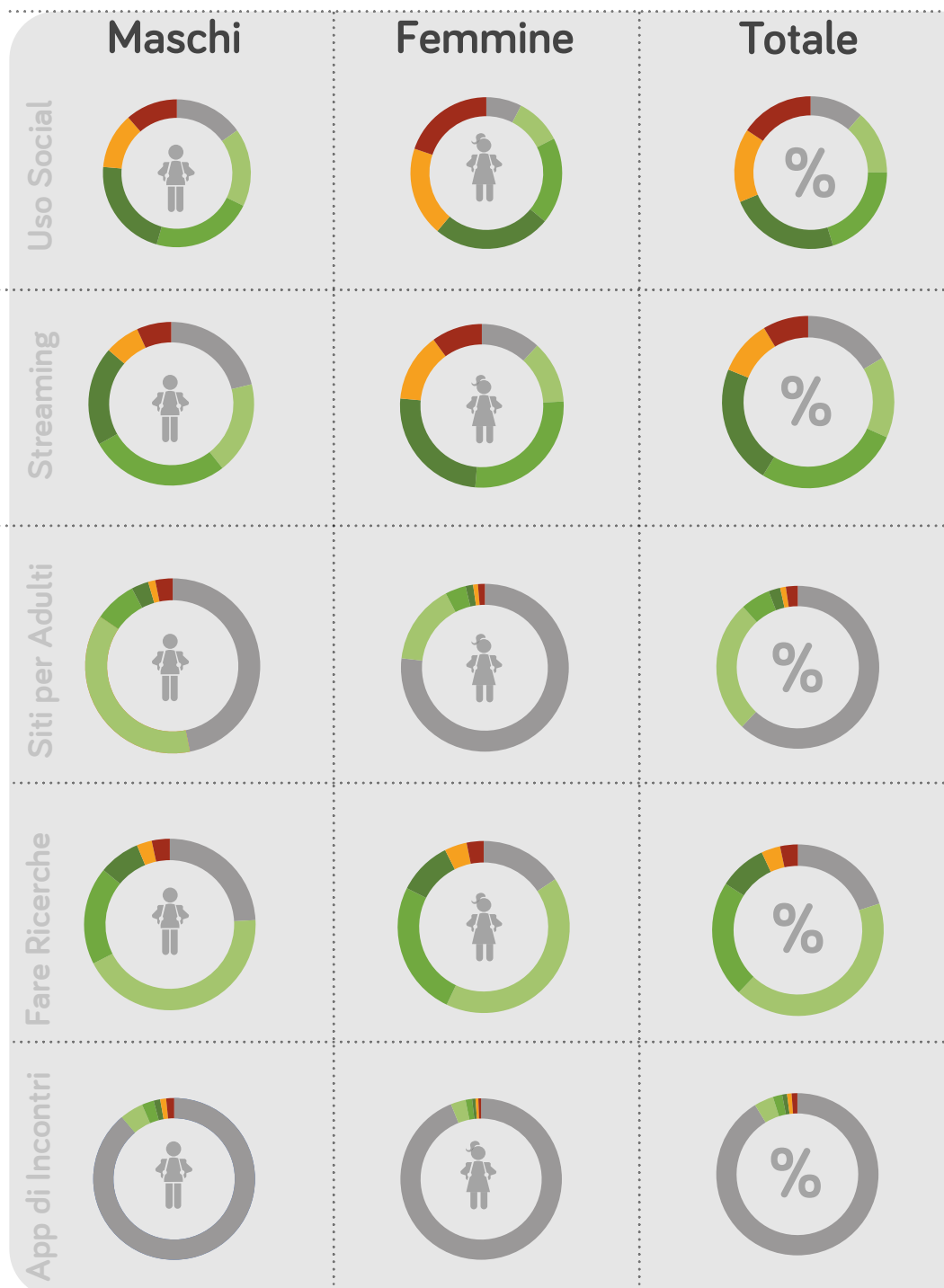


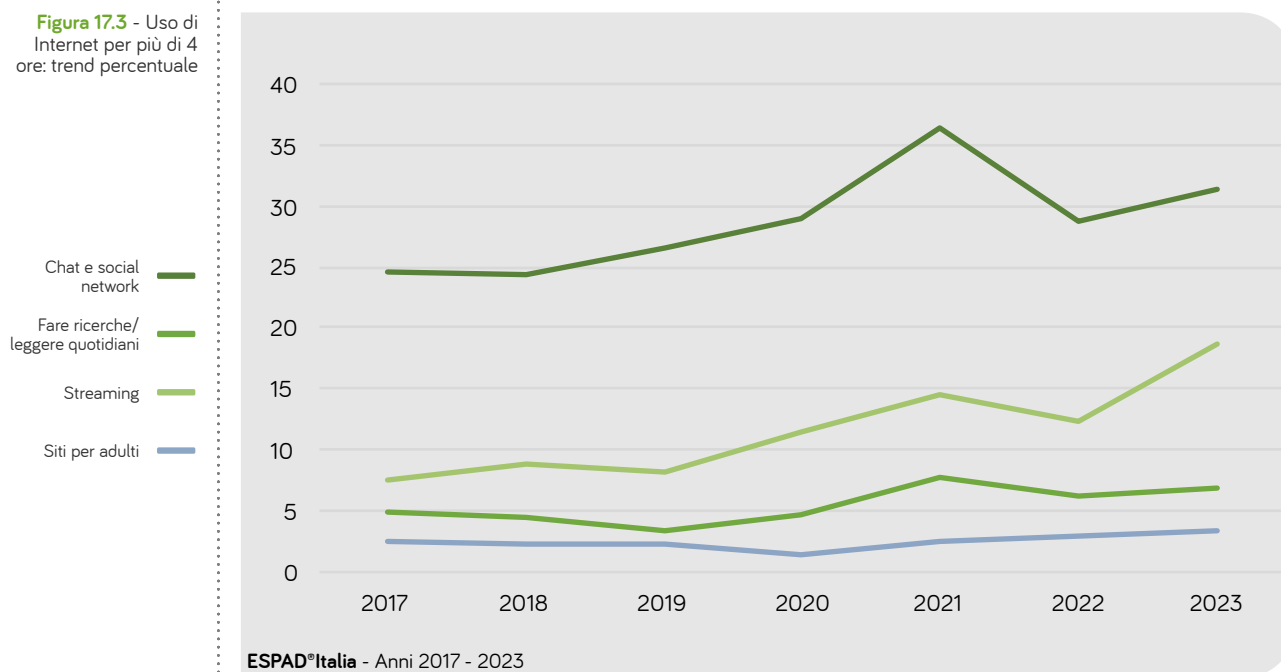
Figura 17.2 Attività svolte su internet in un giorno di scuola per tipologia di attività e genere

- Nessuna
- Meno di un'ora
- Fra 1-2 ore
- Fra 2-4 ore
- Fra 4-6 ore
- Più di 6 ore

Considerando l'utilizzo di Internet protratto per oltre 4 ore al giorno in un giorno di scuola è possibile osservare come, dopo la pandemia del 2020, ci sia stato un notevole aumento nella comunicazione online e nell'utilizzo di servizi Internet da parte degli adolescenti, raggiungendo il picco massimo nel 2021. Tuttavia, nel successivo anno, con la ripresa delle attività e la riduzione delle restrizioni,

l'uso di Internet tra i giovani è tornato ai livelli pre-pandemici, solo per risalire nuovamente dal 2022 al 2023. Questo trend comprende tutte le attività indicate nel grafico 17.3, praticate per oltre 4 ore al giorno. Fanno eccezione la navigazione su siti per adulti, i quali, contrariamente, hanno mostrato un costante lieve aumento dal 2020 senza subire il calo registrato nel 2021.

Figura 17.3 - Uso di Internet per più di 4 ore: trend percentuale





Andando ad analizzare l'utilizzo di internet per fasce di età e genere, vediamo che sono le studentesse di 16 anni a fare un maggiore uso di Internet mentre per gli studenti

percentuale più elevata è quella dei 19enni. La maggiore differenza tra i due campioni si riscontra nei 17enni (F=49%; M=31%).

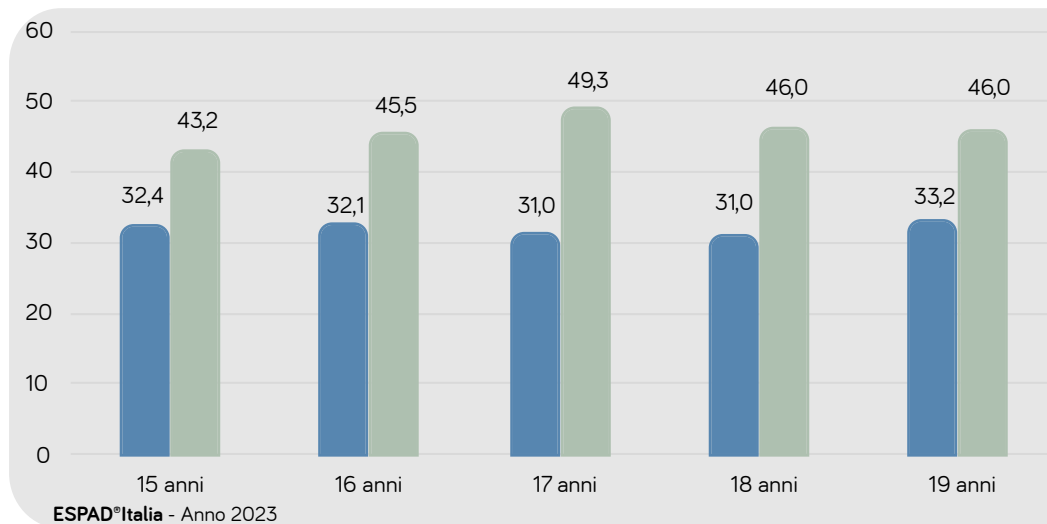


Figura 17.4 - Uso di Internet per più di 4 ore, per genere ed età

Rispetto alla tipologia di attività svolta online, circa il 31% degli studenti ha utilizzato i social network per più di quattro ore, con una maggiore prevalenza tra le ragazze (F=39%; M=24%). Inoltre, quasi il 19% degli studenti ha dedicato lo stesso ammontare di tempo al download di film o musica (F=24%;

M=14%). Quasi il 7% degli studenti ha trascorso più di 4 ore facendo ricerche e leggendo quotidiani online, e il 3,5% navigando su siti per adulti. Il 2% afferma di stare collegato ad App per incontri con una prevalenza maggiore fra gli studenti di genere maschile.

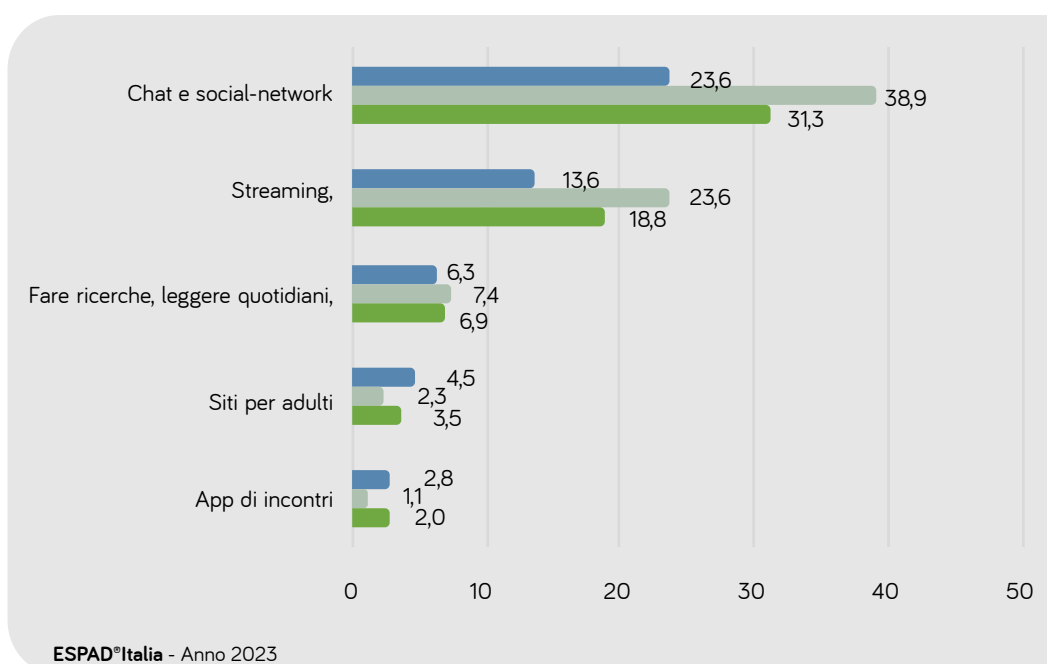


Figura 17.5 - Uso di Internet per più di 4 ore, per genere

USO PROBLEMATICO DI INTERNET

Introduzione

Lo studio ESPAD®Italia permette di stimare situazioni di utilizzo problematico di Internet. L'eccessivo utilizzo della rete rappresenta un fattore di rischio per lo sviluppo di comportamenti problematici online, anche se non è l'unico determinante di tali comportamenti. L'uso problematico di Internet è indicatore di un comportamento che, se persistente, può aumentare il rischio di dipendenza.

Le domande relative alla presenza di questi comportamenti a rischio sono incluse nel test di screening "Short Problematic Internet Use Test - SPIUT" (Siciliano et al., 2015) al fine di individuare un utilizzo rischioso della rete. Il test consente di stimare la numerosità di adolescenti che affermano di trascorrere eccessivo tempo online, di ricevere richiami dai genitori per il loro uso eccessivo della rete, di provare sentimenti negativi quando non sono in grado di connettersi e di aver sacrificato ore di sonno o trascurato i compiti e gli amici per rimanere online.

Figura 17.6 - Gli Item dello SPIUT

Ripensa agli ULTIMI 12 MESI...



| (Segna una sola casella per ogni riga) | Mai | Di rado | Di tanto in tanto | Piuttosto spesso | Molto spesso |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a) Ti sei accorto di essere rimasto on-line più tempo di quello che volevi? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) Hai trascurato i compiti per passare più tempo on-line? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) Hai ricevuto rimproveri da parte dei tuoi genitori o amici per il tempo trascorso on-line? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) Hai perso ore di sonno perché sei rimasto sveglio fino a tardi collegato a Internet? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) Ti è capitato di sentirti nervoso quando non eri collegato, mentre poi sei stato benissimo una volta on-line? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f) Ti è capitato di aver scelto di stare on-line anziché uscire con gli amici? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



Prevalenze e trend

Introdotta in ESPAD®Italia nel 2011, il test ha registrato un trend in crescita dal 2017, con l'eccezione della diminuzione legata alla pandemia. Nell'ultima rilevazione, la percentuale di studenti considerati "a

rischio", pari al 14%, è rimasta costante rispetto al 2022 e al 2021 andando a confermare ancora una volta come questa tendenza sia aumentata nel periodo successivo alla pandemia.

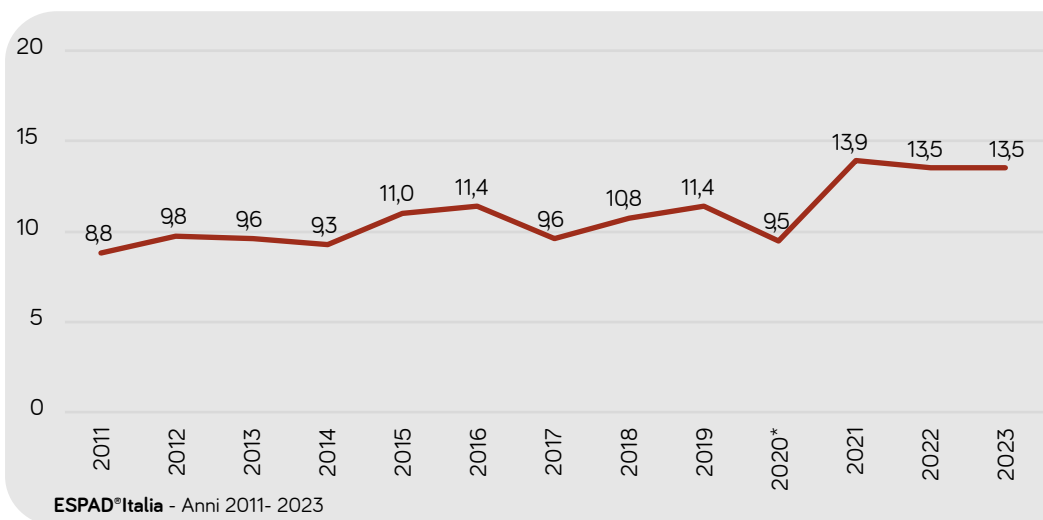


Figura 17.7 - Profilo di utilizzo di Internet a rischio: trend percentuale

Il trend per genere conferma quanto riscontrato nel trend globale, con le percentuali femminili dal 2018 significativamente più alte di quelle maschili. In entrambi i generi si ha un aumento delle percentuali a seguito della pandemia del

2020, ma mentre le percentuali femminili hanno incontrato il loro picco nel 2022 e poi sono diminuite, le percentuali maschili sono risalite nel 2023 dopo essere scese nel 2022, restando comunque molto più basse delle percentuali femminili.

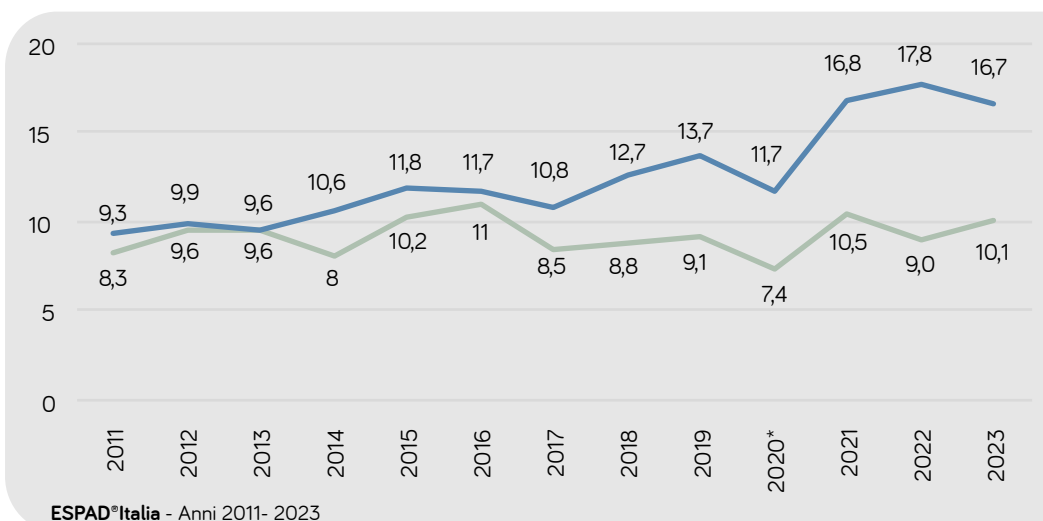


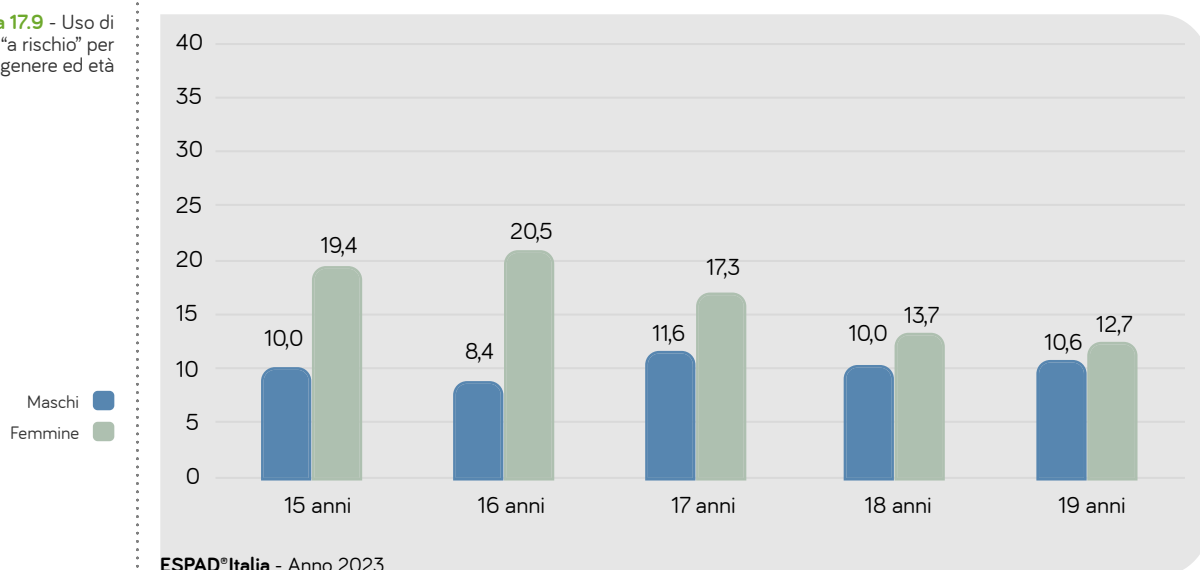
Figura 17.8 Profilo di utilizzo di Internet a rischio: trend percentuale per genere

— Maschi
— Femmine

Si osserva dal grafico in figura 17.9 che la percentuale di studentesse che utilizzano Internet in modo problematico è superiore rispetto a quella degli studenti in tutte le fasce di età. Le differenze di genere sono particolarmente evidenti tra 15 e 16 anni. In queste due classi di età, circa il 20% delle studentesse mostra una propensione al rischio per un utilizzo problematico di

Internet, mentre solo il 18% degli studenti presenta una situazione simile. La propensione al rischio diminuisce con l'età degli studenti. A 15 anni infatti, il 15% (M=10%; F=19%) degli studenti sembra essere a rischio per un utilizzo problematico di Internet, mentre questa percentuale si riduce al 12% (M=11%; F=13%) tra i 19enni.

Figura 17.9 - Uso di Internet "a rischio" per genere ed età



ESPAD®Italia - Anno 2023

Fattori associati

È interessante osservare il consumo di sostanze psicoattive in combinazione con l'utilizzo di Internet. Come si vede dalla Tabella 17.1, le percentuali di utilizzo sono sempre significativamente più alte in studenti e studentesse che fanno un uso di Internet che possa definirsi "a rischio",

arrivando in alcuni casi ad essere quasi il doppio delle percentuali di coloro che fanno un uso più moderato dei servizi offerti da Internet, come per esempio nelle ubriacature dell'ultimo mese (14% per uso di Internet "non a rischio"; 23% per uso di Internet "a rischio").

Tabella 17.1 - Consumo di sostanze psicoattive e utilizzo di Internet "a rischio"

| | Uso di Internet "non a rischio" | Uso di Internet "a rischio" |
|--|---------------------------------|-----------------------------|
| Aver fumato almeno 1 sigaretta al giorno nell'ultimo anno | 16,9 | 25,2 |
| Essersi ubriacato nell'ultimo mese | 14,3 | 23,0 |
| Aver praticato binge drinking nell'ultimo mese | 23,2 | 37,7 |
| Avere un profilo "a rischio" di consumo di cannabis secondo il test di screening CAST | 21,0 | 33,6 |
| Aver utilizzato sostanze illegali nell'anno | 28,1 | 43,9 |

ESPAD®Italia - Anno 2023



Gli studenti cui è associato un modello di utilizzo di Internet considerato “a rischio” mostrano una maggiore prevalenza di comportamenti potenzialmente pericolosi rispetto a quelli che presentano un utilizzo di Internet non a rischio. In particolare, le differenze più

marcate si riscontrano fra chi ha fatto uso di sostanze illegali (28% “non a rischio”; 44% “a rischio”), e chi ha avuto problemi con gli amici (32% “non a rischio”; 57% “a rischio”) e con gli insegnanti (29% “non a rischio”; 50% “a rischio”).

| | Uso di Internet “non a rischio” | Uso di Internet “a rischio” |
|---|------------------------------------|--------------------------------|
| Avere un profilo “a rischio” di giocatore d'azzardo secondo il test di screening Sogs-Ra | 9,7 | 15,8 |
| Avere un profilo “problematico” di giocatore d'azzardo secondo il test di screening Sogs-Ra | 4,5 | 10,7 |
| Aver danneggiato beni pubblici/privati di proposito | 5,5 | 10,2 |
| Aver rubato qualcosa del valore di 10 euro o più | 9,1 | 17,7 |
| Aver utilizzato sostanze illegali nell'anno | 28,1 | 43,9 |
| Aver avuto problemi con le Forze dell'Ordine/segnalazioni al Prefetto | 8,2 | 13,1 |
| Fare seriamente male a qualcuno, tanto da dover ricorrere ad un dottore | 4,1 | 8,6 |
| Filmare con il proprio cellulare una scena di violenza | 2,4 | 3,2 |
| Spendere solitamente più di 45 euro la settimana senza il controllo dei genitori | 8,2 | 14,8 |
| Aver avuto rapporti sessuali non protetti | 15,1 | 22,0 |
| Aver avuto gravi problemi con gli amici | 31,9 | 56,6 |
| Aver avuto problemi con gli insegnanti | 28,7 | 50,1 |
| Aver saltato almeno 3 giorni di scuola senza motivo | 11,3 | 24,1 |
| Aver fatto incidenti alla guida di un veicolo | 11,1 | 14,8 |

Tabella 17.2-
Comportamenti a rischio e utilizzo di Internet “a rischio”

Risulta interessante osservare che, in relazione all'associazione tra comportamenti considerati 'protettivi' e utilizzo di Internet 'a rischio', una maggiore soddisfazione riguardo a se stessi, e un rapporto positivo con la famiglia e gli amici sembrano tutelare gli

studenti e le studentesse da un utilizzo problematico di Internet. Anche praticare attività fisica una o più volte alla settimana sembra svolgere un ruolo importante nel prevenire lo sviluppo di un rapporto problematico con Internet (72% "non a rischio", 57% "a rischio").

Tabella 17.3-
Comportamenti
protettivi e utilizzo di
Internet "a rischio"

| | Uso di Internet "non a rischio" | Uso di Internet "a rischio" |
|---|------------------------------------|--------------------------------|
| Fare attività sportive o andare in palestra 1 o più volte alla settimana | 72,3 | 56,6 |
| Leggere libri per piacere (al di fuori di quelli scolastici) | 21,9 | 20,8 |
| Avere genitori che sanno con chi/dove si trascorrono le uscite serali | 84,8 | 82,7 |
| Avere genitori che fissano regole di comportamento dentro/ fuori casa | 43,2 | 42,9 |
| Sentirsi affettivamente sostenuti dai genitori | 77,5 | 66,2 |
| Essere soddisfatti del rapporto con i genitori | 79,6 | 61,4 |
| Essere soddisfatti del rapporto con fratelli e sorelle | 78,0 | 65,8 |
| Essere soddisfatti del rapporto con gli amici | 85,0 | 75,8 |
| Essere soddisfatti di se stessi | 61,0 | 35,5 |
| Essere soddisfatti del proprio stato di salute | 80,7 | 61,1 |
| Essere soddisfatti della condizione economica familiare | 69,1 | 58,6 |
| Avere una condizione economica familiare medio-alta | 91,0 | 84,7 |
| Avere un rendimento scolastico medio-alto | 96,8 | 91,2 |

ESPAD®Italia - Anno 2023



BIBLIOGRAFIA

Cerrai, S., Biagioni, S., & Molinaro, S. (2023). Hikikomori: indagine sul ritiro sociale volontario dei giovani italiani (Research report).

Douglas, J. (2016). Personality traits, social anxiety levels, and stress coping mechanisms as predictors of Internet use among adults.

Eldelekliođlu, J., & Vural, M. (2013). Predictive effects of academic achievement, internet use duration, loneliness and shyness on internet addiction. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 28(28-1), 141-152.

Gioia, F., Rega, V., & Boursier, V. (2021). Problematic internet use and emotional dysregulation among young people: A literature review. Clinical neuropsychiatry, 18(1), 41.

Gómez, P., Harris, S. K., Barreiro, C., Isorna, M., & Rial, A. (2017). Profiles of Internet use and parental involvement, and rates of online risks and problematic Internet use among Spanish adolescents. Computers in Human Behavior, 75, 826-833.

Kaess, M., Durkee, T., Brunner, R., Carli, V., Parzer, P., Wasserman, C., ... & Wasserman, D. (2014). Pathological Internet use among European adolescents: psychopathology and self-destructive behaviours. European child & adolescent psychiatry, 23, 1093-1102.

Marciano, L., Schulz, P. J., & Camerini, A. L. (2022). How do depression, duration of internet use and social connection in adolescence influence each other over time? An extension of the RI-CLPM including contextual factors. Computers in Human Behavior, 136, 107390.

Orben, A., & Przybylski, A. K. (2019). The association between adolescent well-being and digital technology use. Nature Human Behaviour, 3(2), 173-182.

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, 45, 177-184.

Tonioni, F., D'Alessandris, L., Lai, C., Martinelli, D., Corvino, S., Vasale, M., ... & Bria, P. (2012). Internet addiction: hours spent online, behaviors and psychological symptoms. General Hospital Psychiatry, 34(1), 80-87.

Twenge, J. M., & Martin, G. N. (2020). Gender differences in associations between digital media use and psychological well-being: Evidence from three large datasets. *Journal of Adolescence*, 79, 91-102.

Young, K. S. (1999). Internet addiction: Evaluation and treatment. *BMJ*, 319(Suppl S4).

18



La quota di quanti hanno partecipato alle internet challenge è in aumento



3,8%

AVER RICEVUTO
L'INVITO



2.2

RAPPORTO
DI GENERE



1,3%

AVER PARTECIPATO

CHALLENGE

Di:
Giada Anastasi, Daniela Gasperini e Stefania Pieroni

Introduzione

L'espressione 'Internet challenge' indica un fenomeno legato all'uso dei social da parte dei giovani e che consiste nell'affrontare sfide o prove per integrarsi in gruppi online o comunità virtuali. Nonostante alcune sfide possano apparire innocue e divertenti, altre potrebbero risultare altamente dannose, inducendo gli adolescenti a comportamenti rischiosi che poi vengono condivisi online.

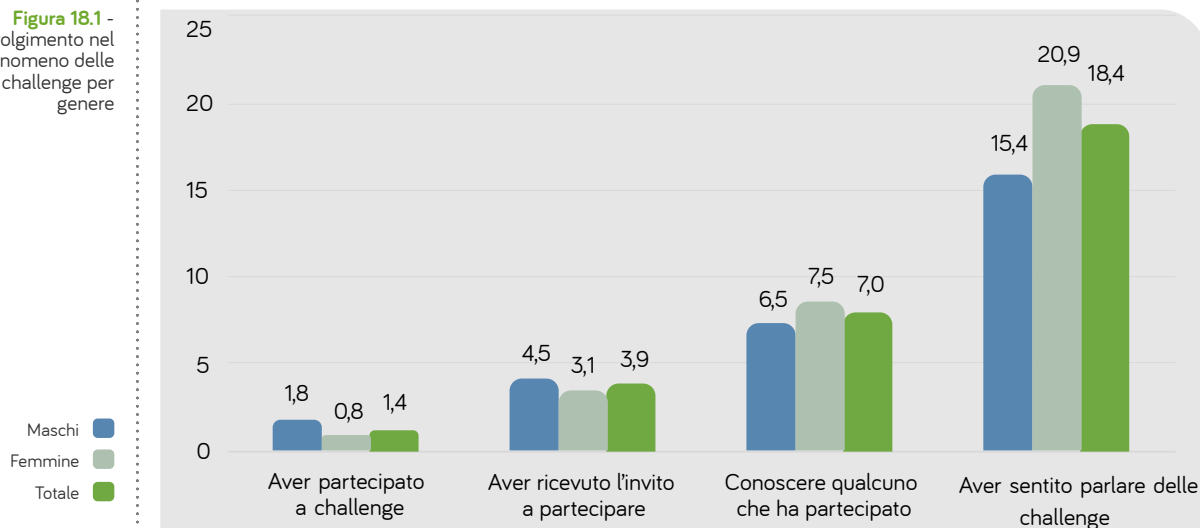
Quanto sono diffuse le challenge?

Prevalenza e trend

Il 18% degli studenti ha sentito parlare delle challenge, mentre il 7% conosce qualcuno che vi ha partecipato. Circa il 4% degli studenti ha inoltre ricevuto un invito a partecipare ad una challenge, ma

solo l'1,4% degli studenti ha accettato un invito a partecipare attivamente alla sfida. Questi dati suggeriscono un coinvolgimento limitato degli studenti nelle challenge su Internet.

Figura 18.1 - Coinvolgimento nel fenomeno delle Internet challenge per genere

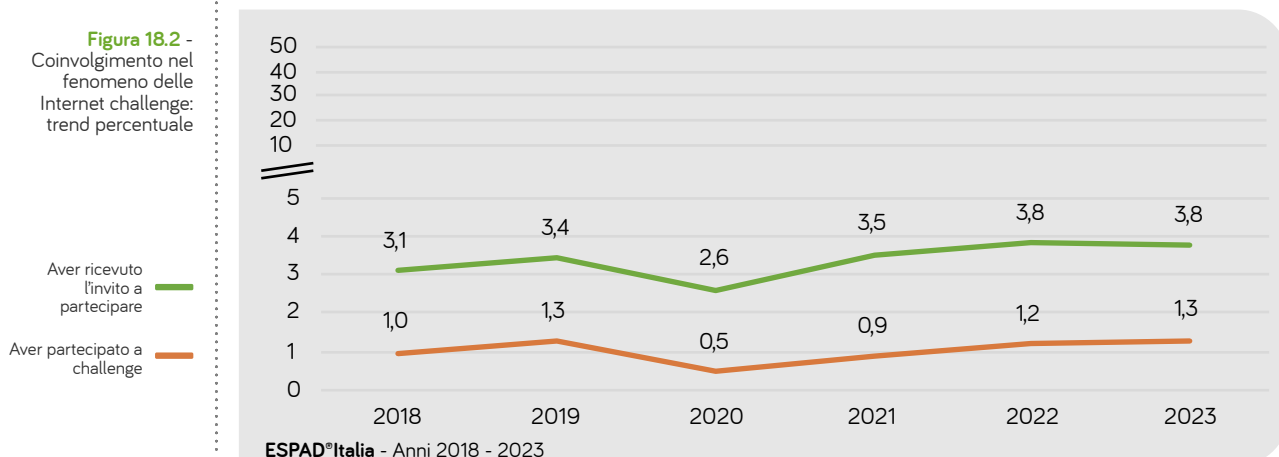


ESPAD®Italia - Anno 2023

Il trend evidenzia un aumento leggero ma costante nel numero di inviti a partecipare alle challenge e nella partecipazione attiva ad esse dal 2018 al

2022, con una flessione relativa alla pandemia nel 2020. Nel 2023, i dati mostrano che la tendenza è rimasta stabile rispetto all'anno precedente.

Figura 18.2 - Coinvolgimento nel fenomeno delle Internet challenge: trend percentuale



ESPAD®Italia - Anni 2018 - 2023



Tra gli studenti che hanno sentito parlare delle challenge, la maggior parte ne è venuta a conoscenza da amici (42%) e da conoscenti (38%). Tra le studentesse invece è più alta la percentuale di coloro

che sono venute a conoscenza delle challenge grazie a conoscenti (38%) seguita immediatamente dalla percentuale di coloro che invece lo hanno saputo da amici (38%)

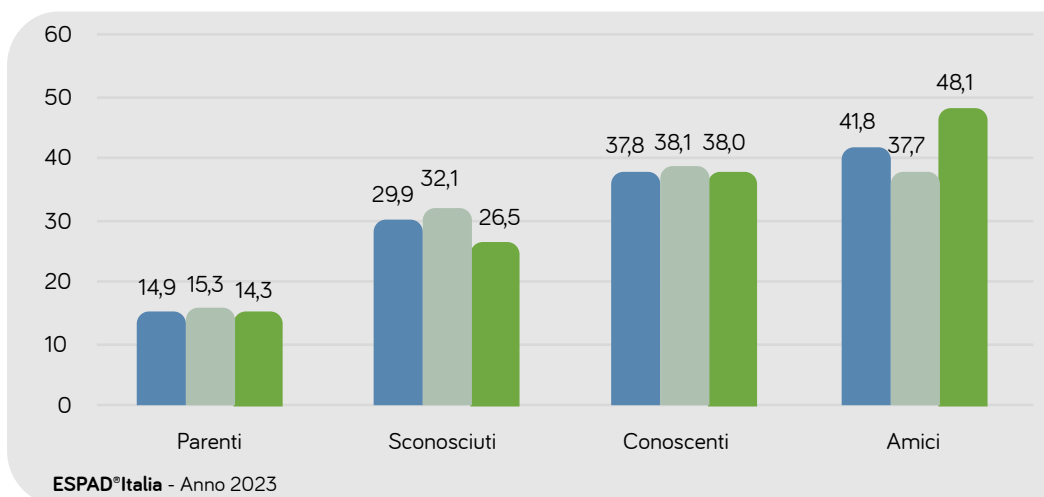


Figura 18.3- Modalità con cui si è venuti a conoscenza delle Internet Challenge, distribuzione percentuale per genere

Per i ragazzi le proposte di partecipazione alle challenge arrivano maggiormente da parte di amici e conoscenti (52% e 41% rispettivamente). Anche per le ragazze la situazione è

simile, sebbene con percentuali leggermente inferiori: il 47% riceve proposte da amici e il 38% da conoscenti

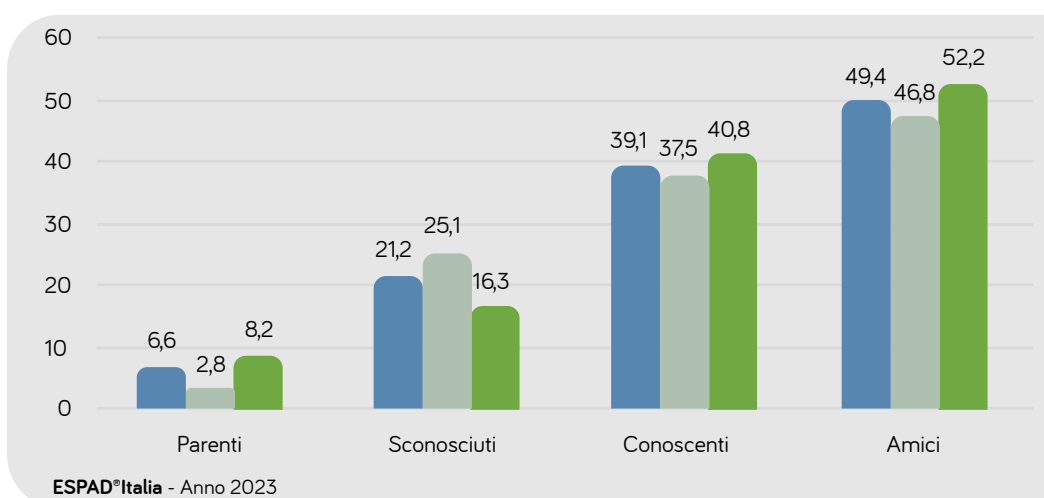
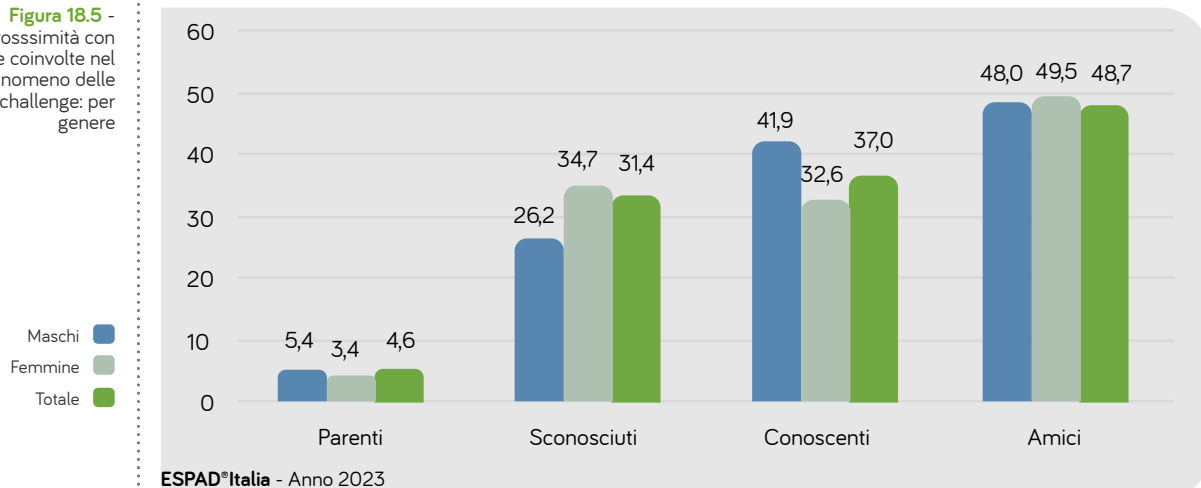


Figura 18.4- Da chi sono arrivate le proposte di partecipazione alle Internet Challenge, distribuzione percentuale per genere

Quasi il 50% dei rispondenti di entrambi i generi afferma di avere amici che hanno partecipato a sfide (F=50%; M=48%). Molto

alta risulta anche la percentuale di conoscenti dei rispondenti che hanno partecipato a sfide (M=42%; F=32,6%).

Figura 18.5 - Prossimità con persone coinvolte nel fenomeno delle Internet challenge: per genere



Fattori associati

L'analisi del rapporto tra l'uso di sostanze psicoattive e la partecipazione a challenge su internet, così come per l'uso di Internet in generale, è particolarmente interessante. Come evidenziato nella tabella 18.1, gli studenti e le studentesse che hanno preso parte a sfide su internet mostrano sempre percentuali di utilizzo di sostanze più elevate rispetto a coloro che non hanno mai partecipato a tali challenge. Ad esempio, una differenza significativa si osserva nel caso

del binge drinking: la percentuale di partecipanti a sfide su internet che pratica il binge drinking è del 50%, più del doppio rispetto al 27% di coloro che non hanno mai partecipato a queste sfide. Un quadro simile emerge anche per il consumo di sostanze illegali, con il 48% dei partecipanti a sfide su internet che riferisce di averne fatto uso, rispetto al 26% di chi non ha mai partecipato a queste challenge.

Tabella 18.1- Consumo di sostanze psicoattive e Internet challenge.

| | Non aver partecipato alle Internet challenge % | Aver partecipato alle Internet challenge % |
|---|--|--|
| Aver fumato almeno 1 sigaretta al giorno nell'ultimo anno | 17,9 | 29,4 |
| Essersi ubriacato nell'ultimo mese | 14,6 | 22,9 |
| Aver praticato <i>binge drinking</i> nell'ultimo mese | 27,1 | 50,2 |
| Avere un profilo "a rischio" di consumo di cannabis secondo il test di screening CAST | 22,1 | 32,6 |
| Aver utilizzato sostanze illegali nell'anno | 26,7 | 48,4 |

ESPAD®Italia - Anno 2023



Gli studenti che hanno affermato di aver partecipato a challenge su internet mostrano una maggiore incidenza di comportamenti potenzialmente pericolosi rispetto a quelli che invece affermano di non aver mai preso parte a queste sfide come evidenziato in tabella 18.2. In particolare, le differenze più marcate si riscontrano fra chi ha avuto problemi con le forze dell'ordine (7,8%

non partecipanti a sfide; 40% partecipanti a sfide), con gli amici (35% non partecipanti a sfide; 67% partecipanti a sfide), chi ha avuto rapporti sessuali non protetti (16% non partecipanti a sfide; 43% partecipanti a sfide) e nell'aver un comportamento "a rischio" nell'utilizzo di internet (13% non partecipanti a sfide; 36% partecipanti a sfide).

| | Non aver partecipato alle Internet challenge | Aver partecipato alle Internet challenge |
|---|--|--|
| Avere un profilo "a rischio" di giocatore d'azzardo secondo il test di screening Sogs-Ra | 11,6 | 24,6 |
| Avere un profilo "problematico" di giocatore d'azzardo secondo il test di screening Sogs-Ra | 8,0 | 29,3 |
| Avere un profilo "a rischio" di utilizzo di Internet secondo il test di screening SPIUT | 13,2 | 36,5 |
| Aver danneggiato beni pubblici/privati di proposito | 5,9 | 24,9 |
| Aver rubato qualcosa del valore di 10 euro o più | 9,7 | 30,0 |
| Aver avuto problemi con le Forze dell'Ordine/segnalazioni al Prefetto | 7,8 | 40,0 |
| Fare seriamente male a qualcuno, tanto da dover ricorrere ad un dottore | 5,7 | 27,6 |
| Filmare con il proprio cellulare una scena di violenza | 3,4 | 19,5 |
| Spendere solitamente più di 45 euro la settimana senza il controllo dei genitori | 8,7 | 22,3 |
| Aver avuto rapporti sessuali non protetti | 16,3 | 43,0 |
| Aver avuto gravi problemi con gli amici | 35,0 | 67,0 |
| Aver avuto problemi con gli insegnanti | 31,0 | 55,9 |
| Aver saltato almeno 3 giorni di scuola senza motivo | 11,1 | 24,8 |
| Aver fatto incidenti alla guida di un veicolo | 10,1 | 29,9 |

Tabella 18.2 - Comportamenti "a rischio" e Internet challenge.

Comportamento opposto a quello presentato nelle due tabelle precedenti si ha in relazione ai comportamenti considerati “protettivi” in relazione alla partecipazione a challenge su internet come evidenziato in tabella 18.3.

Una maggiore soddisfazione nel rapporto con genitori e amici, una migliore comunicazione con i genitori riguardo le uscite serali e una condizione economica familiare medio alta sembrano prevenire la probabilità di partecipazione a sfide online. Il fare sport o il leggere libri per piacere non sembra invece avere un impatto notevole.

Tabella 18.3-
Comportamenti
“protettivi” e Internet
challenge.

| | Non aver partecipato alle Internet challenge | Aver partecipato alle Internet challenge |
|--|--|--|
| Fare attività sportive o andare in palestra 1 o più volte alla settimana | 67,3 | 77,4 |
| Leggere libri per piacere (al di fuori di quelli scolastici) | 21,5 | 22,3 |
| Avere genitori che sanno con chi/dove si trascorrono le uscite serali | 84,5 | 67,1 |
| Avere genitori che fissano regole di comportamento dentro/fuori casa | 48,7 | 47,5 |
| Sentirsi affettivamente sostenuti dai genitori | 76,0 | 52,0 |
| Essere soddisfatti del rapporto con i genitori | 78,0 | 69,7 |
| Essere soddisfatti del rapporto con fratelli e sorelle | 77,1 | 64,8 |
| Essere soddisfatti del rapporto con gli amici | 83,2 | 64,7 |
| Essere soddisfatti di se stessi | 60,6 | 50,5 |
| Essere soddisfatti del proprio stato di salute | 80,5 | 64,3 |
| Essere soddisfatti della condizione economica familiare | 69,3 | 56,2 |
| Avere una condizione economica familiare medio-alta | 90,1 | 81,5 |
| Avere un rendimento scolastico medio-alto | 96,8 | 87,2 |

ESPAD®Italia - Anno 2023



19



**P
H
U
B
B
I
N
G**



Sono soprattutto le ragazze più giovani ad affermare di passare più della metà del tempo allo smartphone durante le interazioni con amici o parenti



28%

ESSERE NERVOSI SE NON SI HA CON SE LO SMARTPHONE



40%

USARE LO SMARTPHONE DURANTE LE INTERAZIONI SOCIALI

USO DELLO SMARTPHONE E RELAZIONI SOCIALI

Di:
Marina Baroni

Introduzione

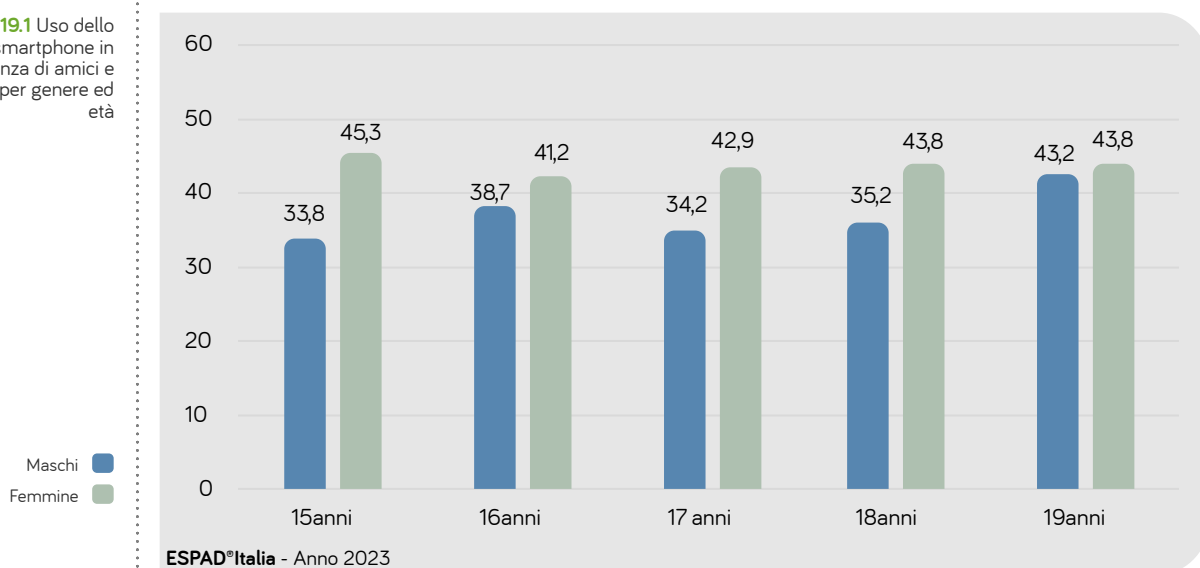
Negli ultimi anni, stiamo assistendo ad un crescente utilizzo degli smartphone e dei dispositivi elettronici, in particolare tra i giovanissimi. Tale crescita ha comportato l'emergere di nuovi fenomeni interconnessi al mondo digitale fra i quali, il phubbing. Il termine phubbing ("phone" = telefono + "snubbing" =snobbare) si riferisce ad un fenomeno sociale caratterizzato dalla messa in atto di comportamenti quali ignorare le altre persone trascurando le interazioni "faccia a faccia" in virtù di un utilizzo maggiore del telefono (Gorrido et al., 2021). Dal punto di vista prettamente comportamentale, tale fenomeno si esprime, ad esempio, in un controllo ed un consulto delle notifiche del cellulare continui a discapito delle interazioni sociali (Gorrido et al., 2021; Sun et al., 2022). Come altri fenomeni, anche il phubbing può favorire l'isolamento sociale nonché lo sviluppo di un utilizzo problematico di Internet (Gorrido et al., 2021; Sun et al., 2022). In virtù di questo, emerge la necessità di approfondire il fenomeno analizzando e approfondendo sia la prevalenza dello stesso sia i fattori associati.

Prevalenze

Sono il 40% (F=43%; M=37%) gli studenti e le studentesse fra i 15 e i 19 anni che affermano di guardare spesso il telefono in presenza di amici e/o parenti. Analizzando il dato per genere, si osserva come, in tutte le fasce di età

considerate ad eccezione dei 19enni, il fenomeno coinvolga soprattutto le ragazze rispetto ai ragazzi. Le differenze di genere più marcate si osservano tra i 15enni.

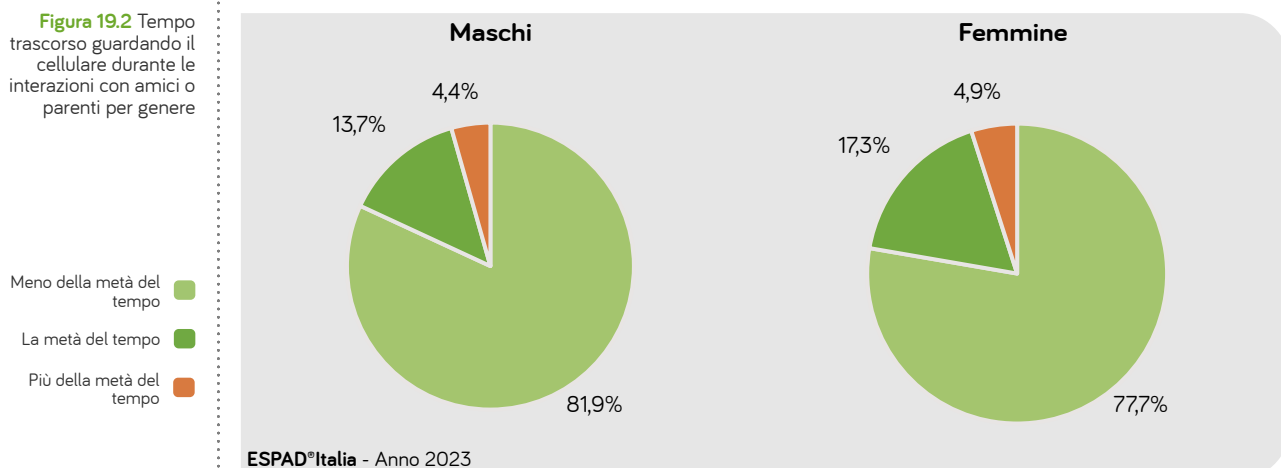
Figura 19.1 Uso dello smartphone in presenza di amici e parenti per genere ed età



Focalizzandoci sugli studenti che affermano di guardare spesso il telefono in presenza di amici e/o parenti, sono circa il 5% a riferire di passare più della metà del tempo impegnati in questa pratica, senza evidenti differenze di

genere (M=4,4%; F=4,9%). D'altro canto, più della metà degli studenti (80%) riporta invece di stare al telefono meno della metà del tempo, in particolare i ragazzi (82%) rispetto alle ragazze (78%).

Figura 19.2 Tempo trascorso guardando il cellulare durante le interazioni con amici o parenti per genere





Sono il 30% gli studenti che affermano di ricevere lamentele da amici e/o parenti per il tempo trascorso al telefono, soprattutto le ragazze (36%; M=24%). Queste ultime si caratterizzano per valori

percentuali più elevati inerenti a tale comportamento in tutte le fasce di età osservate. In particolare, la differenza di genere più marcata si osserva tra i 15 e i 16enni.

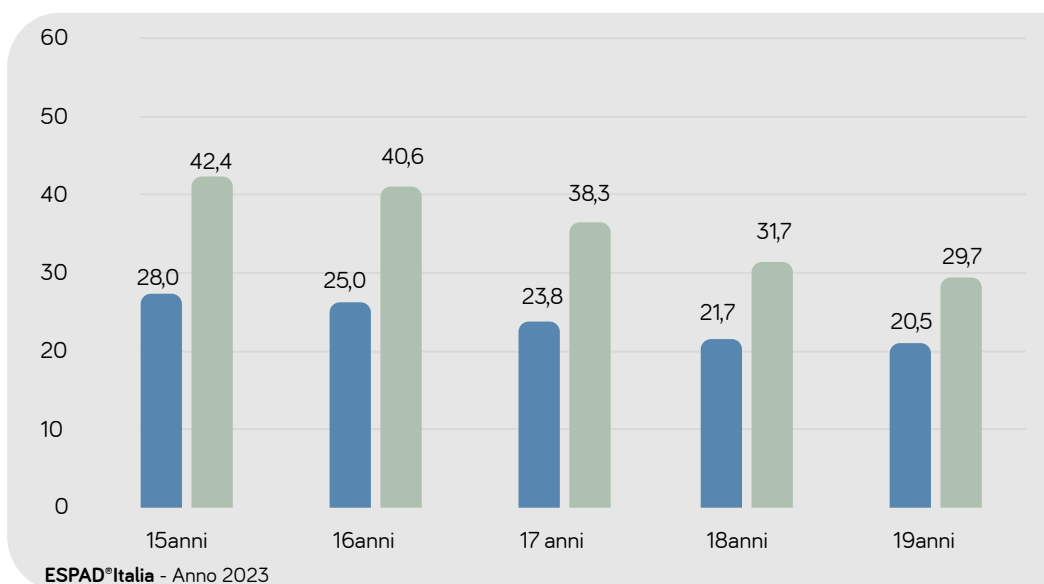


Figura 19.3 Avere amici o parenti che si lamentano del fatto che gli studenti passano troppo tempo al telefono per genere ed età

Infine, circa il 28% degli studenti afferma di sentirsi nervoso quando non ha con sé il cellulare, sentimento riportato in particolar modo dalle ragazze rispetto ai coetanei (37%; M=20%). Come per gli altri fenomeni

di cui sopra, in tutte le fasce di età considerate sono soprattutto le ragazze a caratterizzarsi per valori percentuali più elevati.

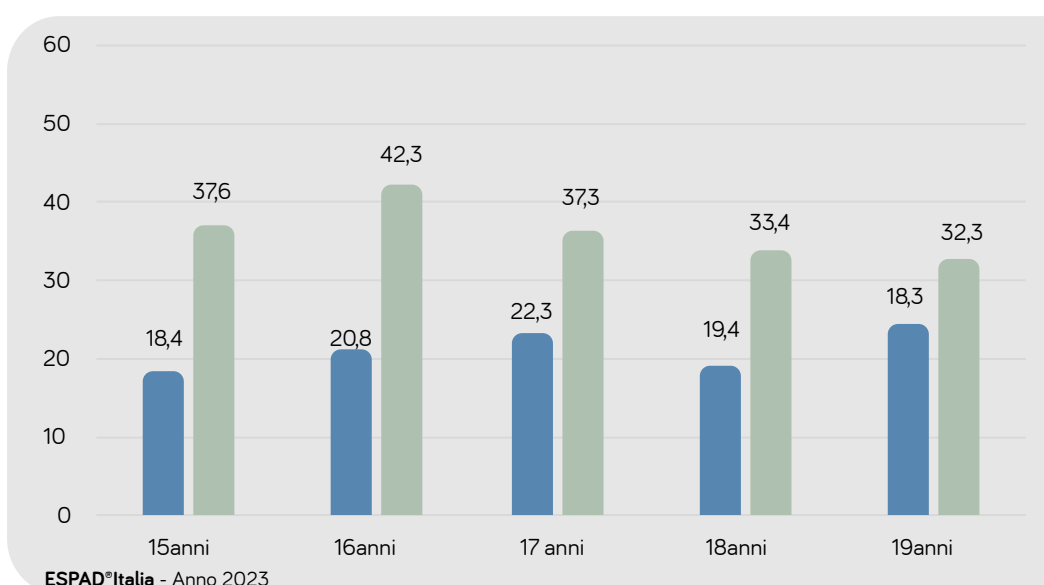


Figura 19.4 Sentirsi nervoso quando non si ha con sé lo smartphone per genere ed età

Fattori associati

Rispetto ai fenomeni descritti sopra, tra gli studenti che mettono in atto queste pratiche, emergono percentuali più basse rispetto ai livelli di soddisfazione nell'esperienze sia intrapersonali sia interpersonali. Nel dettaglio, tali valori fanno riferimento

all'essere soddisfatti di se stessi e del rapporto con genitori o amici. Inoltre, si registra una maggiore tendenza all'isolamento sociale, nonché ad un utilizzo a rischio di Internet.

Tabella 19.1 Fattori associati al phubbing

| | Guardare il telefono mentre qualcuno sta parlando | | Amici/parenti si lamentano che si sta troppo al telefono | | Sentirsi nervoso quando non si ha il telefono con sé | |
|---|---|-------------------------|--|------|--|------|
| | Meno della metà del tempo | La metà del tempo o più | No | Sì | No | Sì |
| Essere soddisfatti di se stessi | 65,0 | 53,6 | 65,7 | 48,2 | 65,8 | 45,8 |
| Essere soddisfatti del rapporto con i genitori | 81,2 | 73,0 | 81,0 | 70,5 | 81,8 | 67,3 |
| Essere soddisfatti del rapporto con gli amici | 85,5 | 79,5 | 85,5 | 77,8 | 85,8 | 76,1 |
| Non essersi isolato socialmente ma aver voluto | 9,2 | 10,5 | 8,7 | 12,0 | 9,2 | 10,5 |
| Essersi socialmente isolati | 19,3 | 26,6 | 20,1 | 26,6 | 18,5 | 30,9 |
| Avere un profilo "a rischio" di utilizzo di Internet secondo il test di screening SPIUT | 7,5 | 22,1 | 7,6 | 26,6 | 7,5 | 28,0 |

ESPAD*Italia - Anno 2023



BIBLIOGRAFIA

Garrido, E. C., Issa, T., Esteban, P. G., & Delgado, S. C. (2021). A descriptive literature review of phubbing behaviors. *Heliyon*, 7(5).

Sun, J., & Samp, J. A. (2022). 'Phubbing is happening to you': examining predictors and effects of phubbing behaviour in friendships. *Behaviour & Information Technology*, 41(12), 2691-2704.

20



GHOSTING



Ghosting = interrompere ogni tipo di contatto con una certa persona, di fatto scomparendo

Sono soprattutto le ragazze ad aver ghostato e ad essere state ghostate



25%

ESSERE
GHOSTATI



26%

GHOSTARE



14%

GHOSTARE ED
ESSERE GHOSTATI

GHOSTING

Di:
Marina Baroni

Introduzione

Cosa si intende con il termine “Ghosting”? Tale fenomeno si riferisce all'interruzione dei contatti con amici, partner e conoscenti soprattutto attraverso i dispositivi elettronici. A livello comportamentale, le interruzioni delle comunicazioni si esprimono mediante il non rispondere alle chiamate e ai messaggi e nella sospensione di impegni e attività già concordate (Flannery & Smith, 2021). All'interno del contesto digitale, i social network assumono un ruolo chiave nell'espressione di questo fenomeno considerando la facilità grazie alla quale è possibile connettersi e disconnettersi dalle persone rendendosi “invisibili” (Thomas & Dubar, 2021).

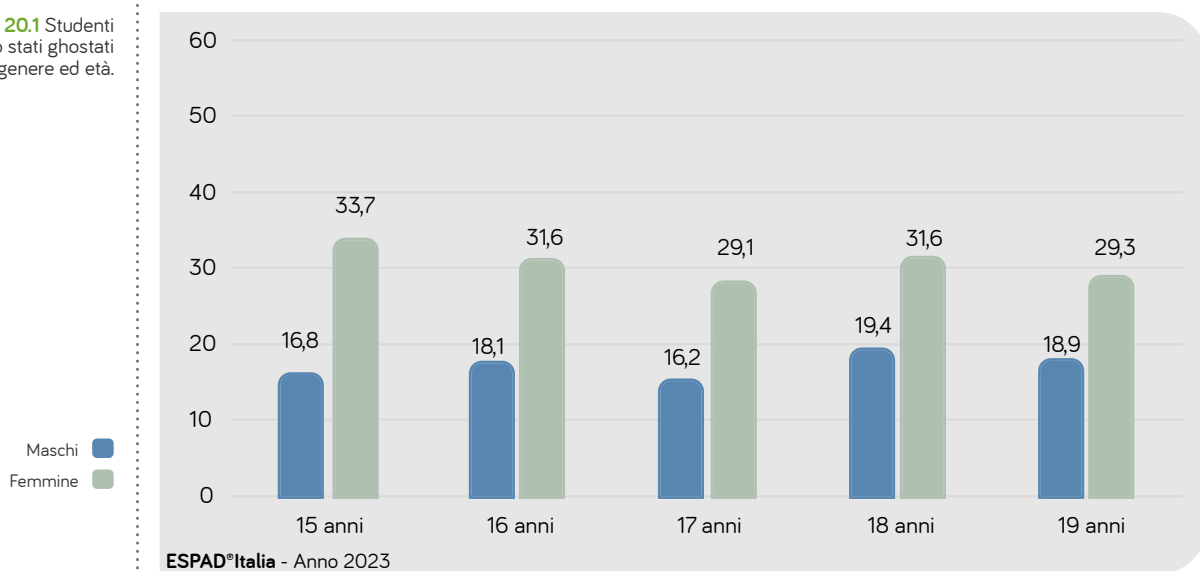
Per quanto concerne le possibili conseguenze negative, in letteratura è stata osservata una relazione tra l'essere “ghostati” e il distress psicologico nonché l'esperienza di sentimenti quali tristezza, senso di colpa e diminuzione dell'autostima (Timmermans et al., 2021; Biolcati et al., 2022; Narr & Luong, 2023). Sulla base di questo, ne consegue l'importanza di osservare la diffusione del fenomeno, sia ai fini di una maggiore conoscenza dello stesso sia per implementare programmi di prevenzione. In particolare, il monitoraggio risulta essere importante tra i giovanissimi considerando che questa è considerata la fascia di età maggiormente suscettibile all'esperienza di ghosting (Thomas & Dubar, 2021).

Prevalenze

Nel 2023, il fenomeno del ghosting ha coinvolto il 36% degli studenti tra i 15 e i 19 anni, soprattutto le ragazze (46%; M=27%). Focalizzando l'attenzione sui singoli ruoli, sono circa il 25% gli studenti tra i 15 e i 19 anni che affermano di aver subito episodi di ghosting ossia, ragazze e ragazzi che sono

stati bloccati in maniera improvvisa da qualcuno, senza una motivazione e senza riuscire a interagire attraverso chiamate o messaggi. Sono soprattutto le ragazze a riferire di aver vissuto tale esperienza (31%; M=18%); dato che si osserva in tutte le fasce di età considerate.

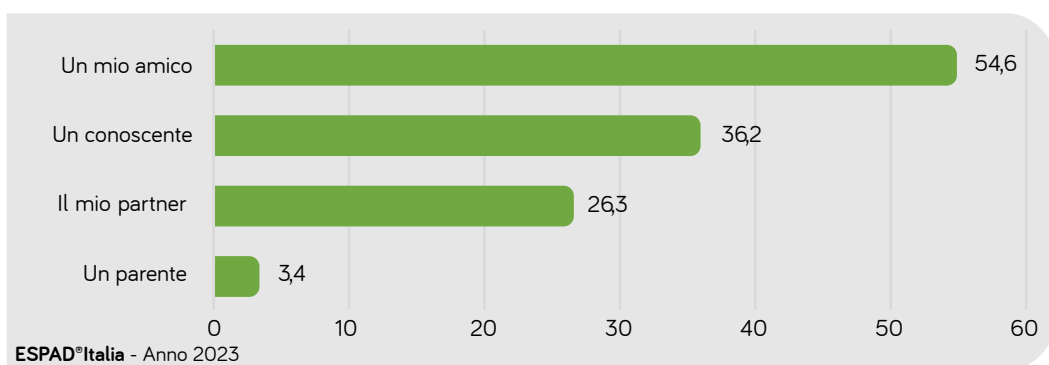
Figura 20.1 Studenti che sono stati ghostati per genere ed età.



Gli amici sono i principali autori di ghosting (55%), seguiti da conoscenti (36%), partner (26%) e parenti (3,4%). Inoltre, sempre tra gli studenti che

affermano di esser stati ghostati, gran parte delle relazioni intrattenute con le persone sopra citate erano di tipo fisico (77%; virtuale: 41%).

Figura 20.2 Principali autori di ghosting





In riferimento al prendere attivamente parte a episodi di ghosting, sono circa il 26% gli studenti e le studentesse che affermano di aver bloccato in maniera repentina e improvvisa una persona senza fornire

spiegazioni ed evitando qualsiasi contatto. In linea con quanto precedentemente riportato, per tutte le fasce di età, sono soprattutto le ragazze ad aver messo in atto questi comportamenti (34%; M=18%).

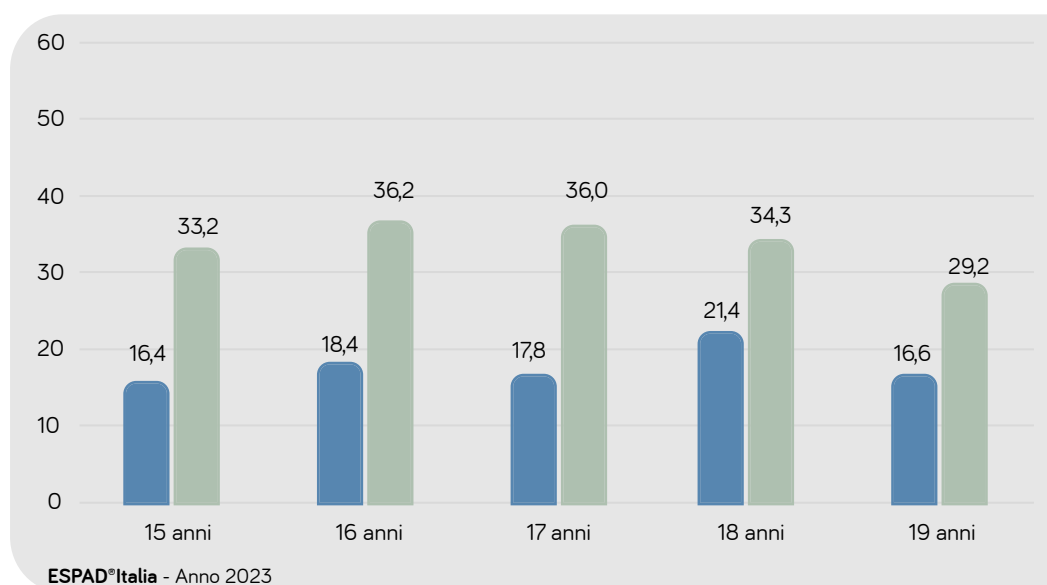


Figura 20.3 Studenti che hanno ghostato qualcuno per genere ed età.

Secondo il 69% degli studenti che hanno attivamente fatto ghosting la tipologia di relazione intrattenuta con le persone ghostate era di tipo fisico (virtuale=41%). Tra

le principali vittime di ghosting emergono i conoscenti (55%), seguiti dagli amici (45%), il partner (25%) e i parenti (5,9%).

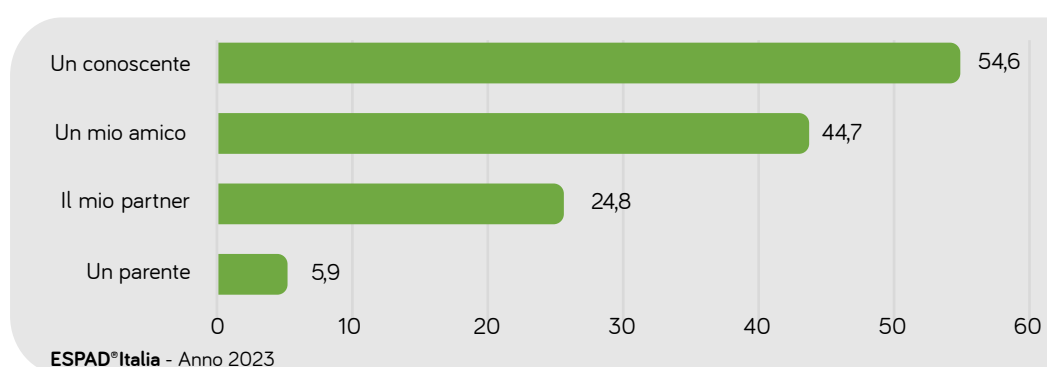


Figura 20.4 Principali vittime di ghosting

Circa il 14% (M=8,5%; F=18%) degli studenti ha invece fatto esperienza di entrambe le modalità del fenomeno, ricoprendo il doppio ruolo di “ghostato” o “ghostatore”.

Fattori associati

Tra chi ha fatto o subito ghosting, si osservano valori più elevati riferiti al consumo di sostanze psicoattive rispetto a chi non è stato coinvolto nel fenomeno. In

particolare, si osservano differenze più marcate per quanto concerne gli eccessi alcolici in termini di ubriacature e *binge drinking*.

Tabella 20.1 - Consumo di sostanze psicoattive e ghosting.

| | Non essere mai stati ghostati | Essere stati ghostati | Non aver mai ghostato | Aver ghostato |
|---|-------------------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| Aver fumato almeno 1 sigaretta al giorno nell'ultimo anno | 17,5 | 20,8 | 17,0 | 20,9 |
| Essersi ubriacato nell'ultimo mese | 13,2 | 19,3 | 12,5 | 20,6 |
| Aver praticato binge drinking nell'ultimo mese | 26,1 | 31,2 | 25,7 | 31,6 |
| Avere un profilo "a rischio" di consumo di cannabis secondo il test di screening CAST | 21,4 | 24,3 | 22,0 | 22,6 |
| Aver utilizzato sostanze illegali nell'anno | 21,0 | 28,6 | 19,3 | 32,3 |

ESPAD[®]Italia - Anno 2023

Un discorso simile vale per altri comportamenti a rischio. In particolare, risultano avere un profilo problematico di utilizzo della rete; riferiscono di aver avuto

problemi nei rapporti con amici e insegnanti, rapporti sessuali non protetti e di aver fatto seriamente male a qualcuno, tanto da dover ricorrere ad un medico.

Tabella 20.2 - Comportamenti a rischio e ghosting.

| | Non essere mai stati ghostati | Essere stati ghostati | Non aver mai ghostato | Aver ghostato |
|--|-------------------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| Avere un profilo "a rischio" di giocatore d'azzardo secondo il test di screening SOGS-RA | 11,5 | 12,7 | 11,2 | 13,4 |
| Aver un profilo "problematico" di giocatore d'azzardo secondo il test di screening SOGS-RA | 8,3 | 8,6 | 8,4 | 8,2 |
| Avere un profilo "a rischio" di utilizzo di Internet secondo il test di screening SPIUT | 10,9 | 20,9 | 10,5 | 21,8 |
| Aver danneggiato beni pubblici/privati di proposito | 5,3 | 8,9 | 5,5 | 8,1 |
| Aver rubato qualcosa del valore di 10 euro o più | 8,5 | 14,5 | 8,2 | 14,7 |
| Aver avuto problemi con le Forze dell'Ordine/segnalazioni al Prefetto | 7,5 | 11,1 | 7,6 | 10,3 |
| Aver fatto seriamente male a qualcuno, tanto da dover ricorrere ad un dottore | 5,0 | 8,7 | 5,3 | 7,5 |
| Aver filmato con il proprio cellulare una scena di violenza | 3,2 | 4,6 | 3,1 | 4,8 |
| Aver avuto rapporti sessuali non protetti | 14,2 | 24,1 | 14,2 | 23,9 |
| Aver avuto gravi problemi con gli amici | 27,1 | 60,3 | 28,6 | 55,0 |
| Aver avuto problemi con gli insegnanti | 25,9 | 47,4 | 25,8 | 47,0 |
| Aver saltato almeno 3 giorni di scuola perché non si aveva voglia di andarci | 10,4 | 13,0 | 10,3 | 12,3 |
| Aver fatto incidenti alla guida di un veicolo | 10,0 | 11,6 | 10,0 | 10,9 |

ESPAD[®]Italia - Anno 2023



Infine, per quanto riguarda i fattori e le variabili considerabili “protettive”, si osserva come gli studenti e le studentesse “ghostati” o “ghostatori” abbiamo livelli di soddisfazione più bassi in relazione ai propri

rapporti interpersonali (ad esempio, con genitori, fratelli/sorelle e amici), a se stessi e alla propria salute e alla condizione economica familiare.

| | Non essere mai stati ghostati | Essere stati ghostati | Non aver mai ghostato | Aver ghostato |
|---|-------------------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| Fare attività sportive o andare in palestra 1 o più volte alla settimana | 80,1 | 75,6 | 80,2 | 76,6 |
| Leggere libri per piacere (al di fuori di quelli scolastici) | 63,8 | 71,9 | 64,2 | 71,4 |
| Avere genitori che sanno con chi/dove si trascorrono le uscite serali | 85,0 | 82,1 | 85,5 | 80,7 |
| Aver genitori che fissano regole di comportamento dentro/fuori casa | 50,4 | 44,0 | 50,5 | 43,5 |
| Essere soddisfatti del rapporto con i genitori | 81,9 | 66,2 | 81,5 | 67,3 |
| Essere soddisfatti del rapporto con fratelli e sorelle | 80,0 | 67,7 | 80,0 | 68,3 |
| Essere soddisfatti del rapporto con gli amici | 85,3 | 76,5 | 84,7 | 79,0 |
| Essere soddisfatti di se stessi | 66,8 | 42,2 | 65,3 | 46,2 |
| Essere soddisfatti del proprio stato di salute | 83,9 | 69,6 | 83,5 | 71,5 |
| Essere soddisfatti della condizione economica familiare | 72,3 | 59,5 | 72,0 | 60,5 |
| Avere una condizione economica familiare medio-alta | 91,1 | 86,8 | 90,9 | 87,8 |
| Avere un rendimento scolastico medio-alto | 97,1 | 95,6 | 97,1 | 96,0 |

ESPAD*Italia - Anno 2023

Tabella 20.3 - Comportamenti “protettivi” e ghosting.

BIBLIOGRAFIA

Flannery, K. M., & Smith, R. L. (2021). Breaking up (with a friend) is hard to do: An examination of friendship dissolution among early adolescents. *The Journal of Early Adolescence*, 41(9), 1368-1393.

Biolcati, R., Pupi, V., & Mancini, G. (2022). Cyber dating abuse and ghosting behaviours: Personality and gender roles in romantic relationships. *Current Issues in Personality Psychology*, 10(3), 240-251. Timmermans, E., Hermans, A. M., & Oprea, S. J. (2021). Gone with the wind: Exploring mobile daters' ghosting experiences. *Journal of Social and Personal Relationships*, 38(2), 783-801.


Narr, G., & Luong, A. (2023). Bored ghosts in the dating app assemblage: How dating app algorithms couple ghosting behaviors with a mood of boredom. *The Communication Review*, 26(1), 1-23.


Thomas, J. O., & Dubar, R. T. (2021). Disappearing in the age of hypervisibility: Definition, context, and perceived psychological consequences of social media ghosting. *Psychology of Popular Media*, 10(3), 291.

21



CYBER
BULLISMO

 In aumento il fenomeno del cyberbullismo, soprattutto dopo la pandemia da COVID-19

Le ragazze usano più frequentemente forme indirette di violenza online 



29%

CYBERBULLI



45%

CYBERVITTIME



21%

CYBERBULLI -
VITTIME

CYBERBULLISMO

Di:

Silvia Biagioni

Introduzione

Il cyberbullismo è un fenomeno in crescita che può essere strettamente collegato allo sviluppo dell'era digitale in cui viviamo. Esso può essere definito come: la messa in atto di comportamenti ostili e ripetuti attraverso mezzi digitali, con l'obiettivo di danneggiare qualcun altro (Tokunaga, 2010). Così come il bullismo tradizionale, anche il cyberbullismo presenta alcune caratteristiche principali (Langos, 2012). Il comportamento deve essere ripetitivo, piuttosto che un evento solitario e isolato. Inoltre, deve essere presente uno squilibrio di potere: la persona che commette l'azione esercita controllo, dominio o influenza sulla vittima. Questo squilibrio di potere può derivare da diverse caratteristiche, come essere più forte, più popolare o avere un rendimento scolastico migliore rispetto alla vittima. Altri fattori possono contribuire alle differenze di potere, rendendo una persona un facile bersaglio per i bulli, come ad esempio l'isolamento sociale, problemi comportamentali, bassa autostima o disabilità. Questo squilibrio può far sentire la vittima come se non avesse alcuna possibilità di difendersi. Inoltre, il comportamento deve essere intenzionale e avere l'obiettivo deliberato di causare danni o problemi alla vittima.

La dimensione online aggiunge ulteriori fattori, come l'anonimato e la percezione di impunità, che caratterizzano questo fenomeno e lo differenziano dalla sua controparte fisica. I cyberbulli, infatti, possono nascondersi dietro false identità e distanziarsi dalle conseguenze delle loro azioni. Un altro fattore rilevante è la scala: l'ampia diffusione dei dispositivi digitali e dei social media permette ai cyberbulli di raggiungere un vasto pubblico con i loro contenuti nocivi (Sorrentino et al., 2019), rendendo il fenomeno più difficile da contrastare e, contemporaneamente, più pervasivo. Infine, la vittima può essere raggiunta ovunque, anche a casa, attraverso, per esempio, lo smartphone.

La letteratura scientifica su questo argomento collega il cyberbullismo a problemi psicologici e, in generale, riconosce la sua influenza sul benessere emotivo degli adolescenti. Sia chi pratica il cyberbullismo sia chi lo subisce può sperimentare una serie di conseguenze negative, tra cui uso di sostanze, aumento dell'aggressività, depressione, ansia sociale e persino ideazioni suicidarie (Gámez-Guadix et al., 2013; Jung et al., 2014; Hinduja e Patchin, 2010; Coelho et al., 2018; Biagioni et al., 2023).

Dal 2018, lo studio ESPAD raccoglie preziose informazioni su questo fenomeno nelle scuole superiori italiane, permettendo di analizzare le tendenze di prevalenza di cyberbulli, vittime e vittime-bulli tra studenti italiani di età compresa tra i 15 e i 19 anni, differenziando per genere e per comportamenti correlati. Questo studio fornisce una panoramica cruciale per comprendere meglio il fenomeno del cyberbullismo e per sviluppare strategie di intervento più efficaci.

Quanto è diffuso il cyberbullismo?

Il 34% degli studenti conosce qualcuno che è stato vittima di cyberbullismo (M=27%; F=41%). Di questi, la metà afferma che il conoscente è stato cyberbullizzato da compagni di scuola, il

31% da persone sconosciute, il 22% da conoscenti, il 13% da amici e il 6,8% da compagni di sport. Il 12% non sa rispondere alla domanda.

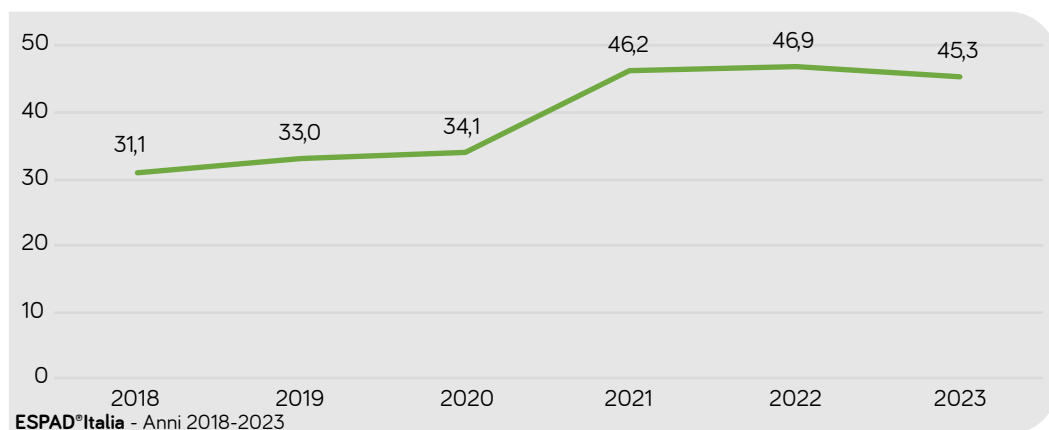
Vittime di cyberbullismo

Il 46% (M=44%; F=49%) degli studenti afferma di essere stato vittima di cyberbullismo almeno una volta nella vita mentre il 45% nel corso del 2023 (M=43%; F=48%). Si tratta di 15-19enni che hanno ricevuto messaggi offensivi, minacce o insulti via web o che sono stati esclusi da chat e/o gruppi online.

Dal 2018 al 2023, si osserva un andamento crescente della percentuale di studenti vittime di cyberbullismo. L'incremento risulta particolarmente

marcato in seguito alla pandemia da COVID-19 e le restrizioni ad essa collegate, periodo in cui è molto aumentato il tempo speso online e, di conseguenza, le occasioni per entrare in contatto con questo fenomeno. Tuttavia, diversamente da quanto si è osservato per altri comportamenti a rischio, una volta tornati alla normalità, le percentuali sono rimaste comunque molto più elevate rispetto a quelle osservate nel 2019.

Figura 21.1 - Vittime di cyberbullismo: trend percentuale





Differenziando per genere è possibile osservare un aumento del divario tra ragazzi e ragazze, specialmente in seguito all'emergenza da COVID-19,

suggerendo come l'impatto della pandemia possa essere stato più marcato tra le studentesse.

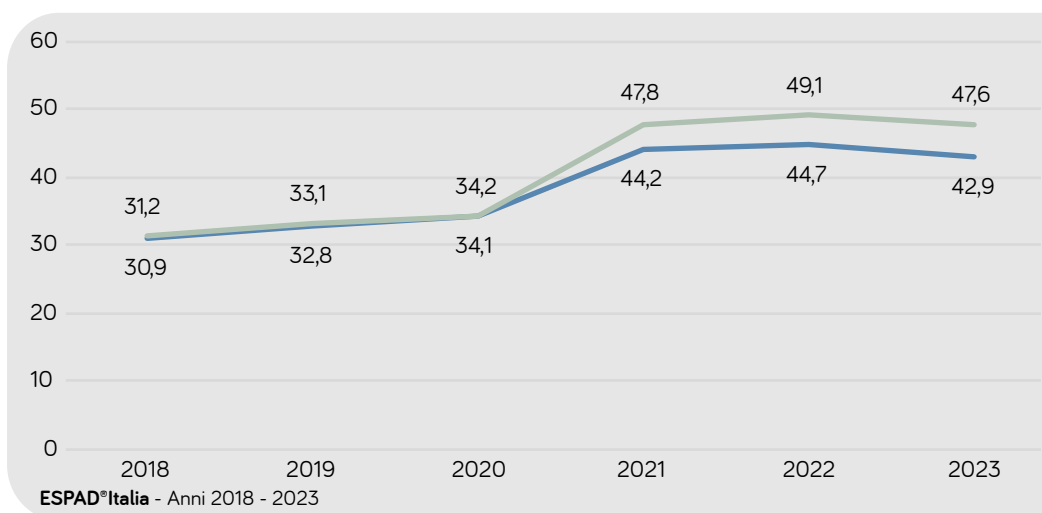


Figura 21.2 - Vittime di cyberbullismo: trend percentuale per genere

Le prevalenze femminili risultano più alte di quelle maschili in tutte le età considerate. La forbice M/F è più ampia

tra i 16enni e si nota una leggera diminuzione del fenomeno al crescere dell'età.

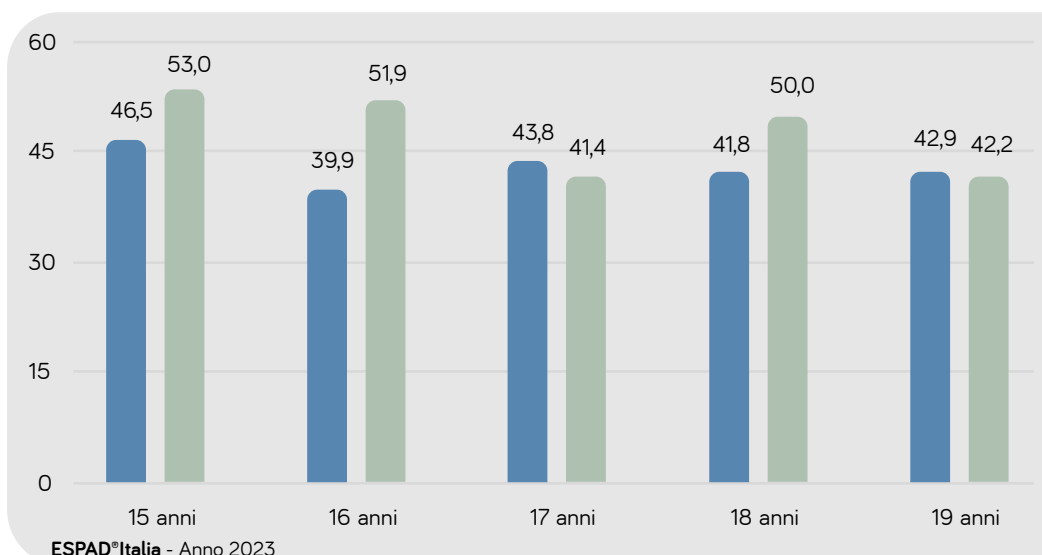


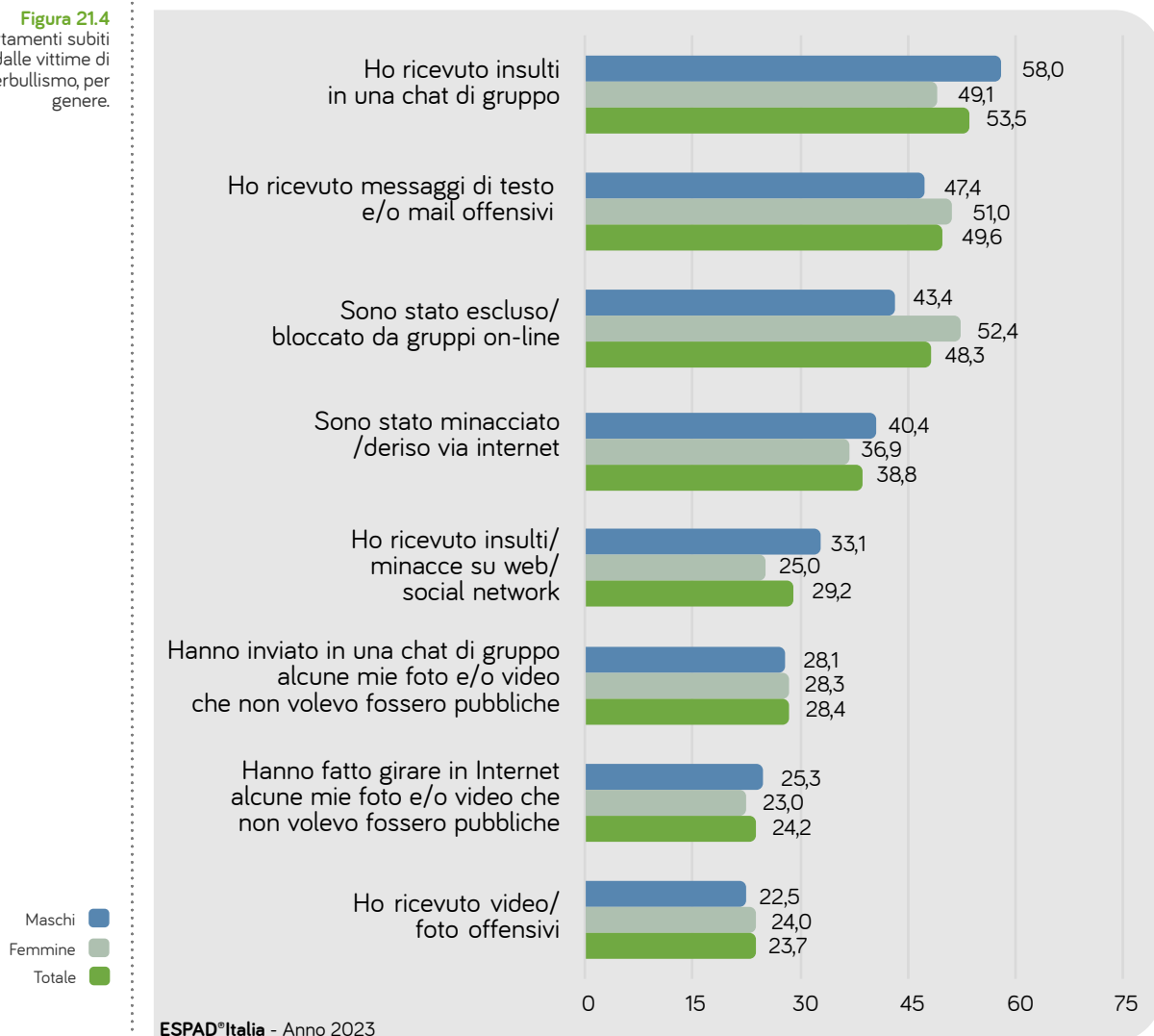
Figura 21.3 - Vittime di cyberbullismo per genere ed età

Analizzando più nel dettaglio i comportamenti subiti emerge che il 53% degli studenti che sono stati vittima di cyberbullismo ha ricevuto insulti all'interno di chat di gruppo, circa la metà afferma di aver ricevuto messaggi e/o email offensivi indirizzati solo a lui/lei e il 48% di essere stato escluso o bloccato da gruppi online. Il 39% ha ricevuto minacce, è stato infastidito o deriso via internet e il 29% tramite i social network, mentre ripetitivamente il 28% e il 24%

hanno riferito l'invio, senza il proprio consenso, di foto e/o video privati all'interno di chat di gruppo o sul web in generale. Infine, quasi il 24% ha ricevuto materiale offensivo sotto forma di video o foto.

Tra gli studenti di genere maschile vi è una maggior percentuale di quanti affermano di aver ricevuto insulti e minacce mentre le ragazze riferiscono più spesso di essere state escluse da chat di gruppo.

Figura 21.4
Comportamenti subiti dalle vittime di cyberbullismo, per genere.





Nella gran parte dei casi, gli autori di questi comportamenti sono stati i compagni di scuola (63%). Seguono conoscenti (32%), persone sconosciute (28%), amici (22%), e, in pari quota (10%) compagni di sport e adulti (10%). Considerando che il cyberbullismo può

essere perpetrato anche in maniera anonima, è interessante notare che quasi il 5% degli studenti vittime di cyberbullismo non è in grado di identificarne l'autore, soprattutto i ragazzi (7,2%; F=3,3%).

Fattori associati all'essere vittime di cyberbullismo

Tra gli studenti vittime di cyberbullismo si osserva una maggiore quota di coloro che fanno uso di sostanze psicoattive sia legali sia illegali. Questo dato è in linea con la letteratura che sottolinea come la relazione tra cyberbullismo e uso di sostanze possa essere influenzata da

diversi fattori come il genere, l'influenza dei pari e relazione genitore-figli (Biagioni et al., 2023). Inoltre, l'uso di sostanze potrebbe essere una strategia di coping disfunzionale per far fronte alle emozioni negative generate dall'aver subito cyberbullismo.

| | Non essere stati vittime di cyberbullismo % | Essere stati vittime di cyberbullismo % |
|---|---|---|
| Aver fumato almeno 1 sigaretta al giorno nell'ultimo anno | 16,7 | 20,2 |
| Essersi ubriacato nell'ultimo mese | 12,9 | 17,3 |
| Aver praticato binge drinking nell'ultimo mese | 24,8 | 30,9 |
| Avere un profilo "a rischio" di consumo di cannabis secondo il test di screening CAST | 19,3 | 25,2 |
| Aver utilizzato sostanze illegali nell'anno | 22,8 | 32,6 |

Tabella 21.1 - Uso di sostanze psicoattive e vittime di cyberbullismo.

ESPAD[®]Italia - Anno 2023

Emergono inoltre diversi comportamenti a rischio che risultano più comuni tra coloro che hanno subito cyberbullismo, in particolare aver rubato qualcosa del

valore di almeno 10 euro; aver avuto gravi problemi nel rapporto con i propri amici e aver fatto seriamente male a qualcuno.

Tabella 21.2 -
Comportamenti a rischio e vittime di cyberbullismo.

| | Non essere stati vittime di cyberbullismo | Essere stati vittime di cyberbullismo |
|---|---|---------------------------------------|
| Avere un profilo "a rischio" di giocatore d'azzardo secondo il test di screening Sogs-Ra | 9,5 | 13,9 |
| Avere un profilo "problematico" di giocatore d'azzardo secondo il test di screening Sogs-Ra | 7,3 | 10,5 |
| Aver danneggiato beni pubblici/privati di proposito | 4,4 | 8,4 |
| Aver rubato qualcosa del valore di 10 euro o più | 6,8 | 13,9 |
| Aver avuto problemi con le Forze dell'Ordine/segnalazioni al Prefetto | 6,1 | 11,3 |
| Aver fatto seriamente male a qualcuno, tanto da dover ricorrere ad un dottore | 3,7 | 8,6 |
| Spendere solitamente più di 45 euro la settimana senza il controllo dei genitori | 8,8 | 9,0 |
| Aver avuto rapporti sessuali non protetti | 13,0 | 21,3 |
| Aver avuto gravi problemi con gli amici | 23,0 | 50,0 |
| Aver avuto problemi con gli insegnanti | 22,0 | 42,4 |
| Aver saltato almeno 3 giorni di scuola senza motivo | 9,9 | 13,1 |
| Aver fatto incidenti alla guida di un veicolo | 8,9 | 12,4 |

ESPAD[®]Italia - Anno 2023

Oltre ai comportamenti a rischio associabili all'essere vittime di cyberbullismo emergono anche fattori che potrebbero ridurre il rischio di essere esposti a questo fenomeno.



Differenze più marcate riguardano l'aver una buona autostima e quindi essere soddisfatti di se stessi ma anche, più in generale, avere un buon rapporto con i propri genitori e con i propri amici. Questi risultati sono in linea con studi scientifici che evidenziano come un buon rapporto con i genitori possa

risultare un fattore protettivo per la cybervittimizzazione (Álvarez-García et al., 2019) e come una buona comunicazione genitori-figli possa rafforzare l'autostima degli adolescenti e incidere positivamente sullo sviluppo e il benessere.

| | Non essere stati vittime di cyberbullismo % | Essere stati vittime di cyberbullismo % |
|--|---|---|
| Fare attività sportive o andare in palestra 1 o più volte alla settimana | 67,3 | 67,4 |
| Leggere libri per piacere (al di fuori di quelli scolastici) | 19,8 | 23,1 |
| Avere genitori che sanno con chi/dove si trascorrono le uscite serali | 86,0 | 82,2 |
| Avere genitori che fissano regole di comportamento dentro/fuori casa | 50,6 | 47,2 |
| Sentirsi affettivamente sostenuti dai genitori | 80,8 | 69,5 |
| Essere soddisfatti del rapporto con i genitori | 83,9 | 71,0 |
| Essere soddisfatti del rapporto con fratelli e sorelle | 82,9 | 69,7 |
| Essere soddisfatti del rapporto con gli amici | 87,7 | 77,5 |
| Essere soddisfatti di se stessi | 68,5 | 50,9 |
| Essere soddisfatti del proprio stato di salute | 85,7 | 73,8 |
| Essere soddisfatti della condizione economica familiare | 74,5 | 62,4 |
| Avere una condizione economica familiare medio-alta | 91,4 | 88,2 |
| Avere un rendimento scolastico medio-alto | 97,3 | 96,0 |

Tabella 21.3 - Comportamenti "protettivi" e vittime di cyberbullismo.

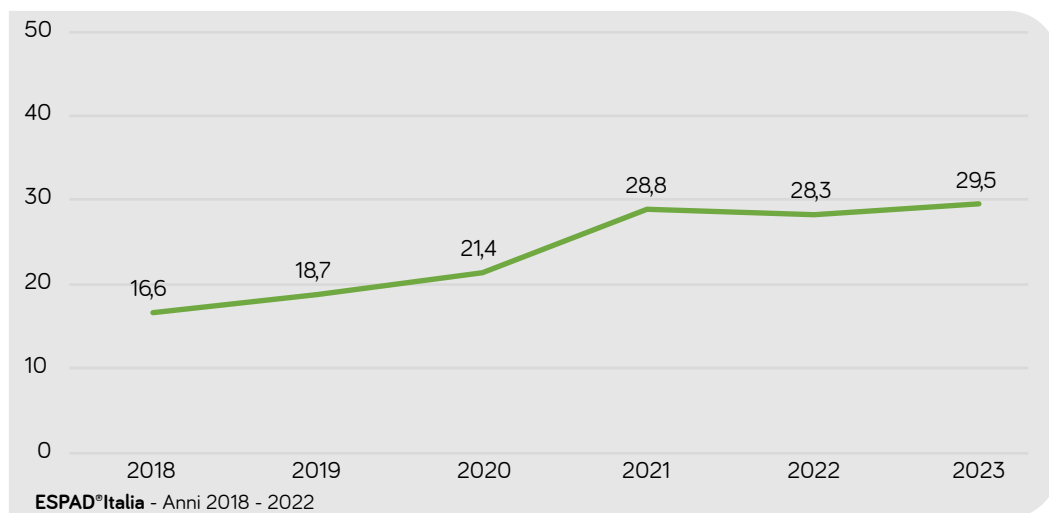
Autori di cyberbullismo

Quasi un terzo degli studenti (32%) ha invece perpetrato cyberbullismo in prima persona, soprattutto i ragazzi (34%; F=29%). Il 30% lo ha invece fatto nel corso del 2023, ancora una volta con quote maggiori tra i ragazzi (32%; F=27%). Sono circa 700mila gli studenti che hanno preso parte a episodi di

cyberbullismo, il 28% del totale. Come detto in precedenza, a mettere in atto questo comportamento sono più spesso i ragazzi (31%; F=26%).

La percentuale di autori di cyberbullismo è in crescita e, così come osservato tra le vittime, tale aumento risulta più marcato in seguito alla pandemia da COVID-19.

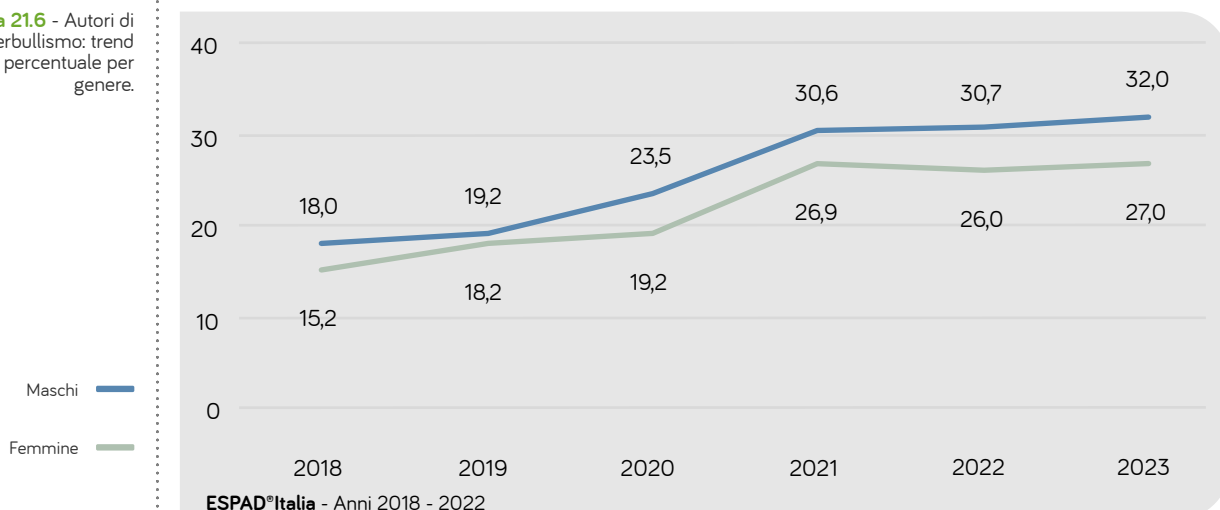
Figura 21.5 - Autori di cyberbullismo: trend percentuale.



Sono soprattutto gli studenti di genere maschile ad essere stati autori di

cyberbullismo, con un rapporto di genere che risulta stabile tra l'1,1 e l'1,2.

Figura 21.6 - Autori di cyberbullismo: trend percentuale per genere.





All'aumentare dell'età la prevalenza di cyberbullismo tende a diminuire. Tale riduzione riguarda soprattutto il genere

femminile, infatti, nelle fasce di età più elevate si osserva un maggior rapporto M/F.

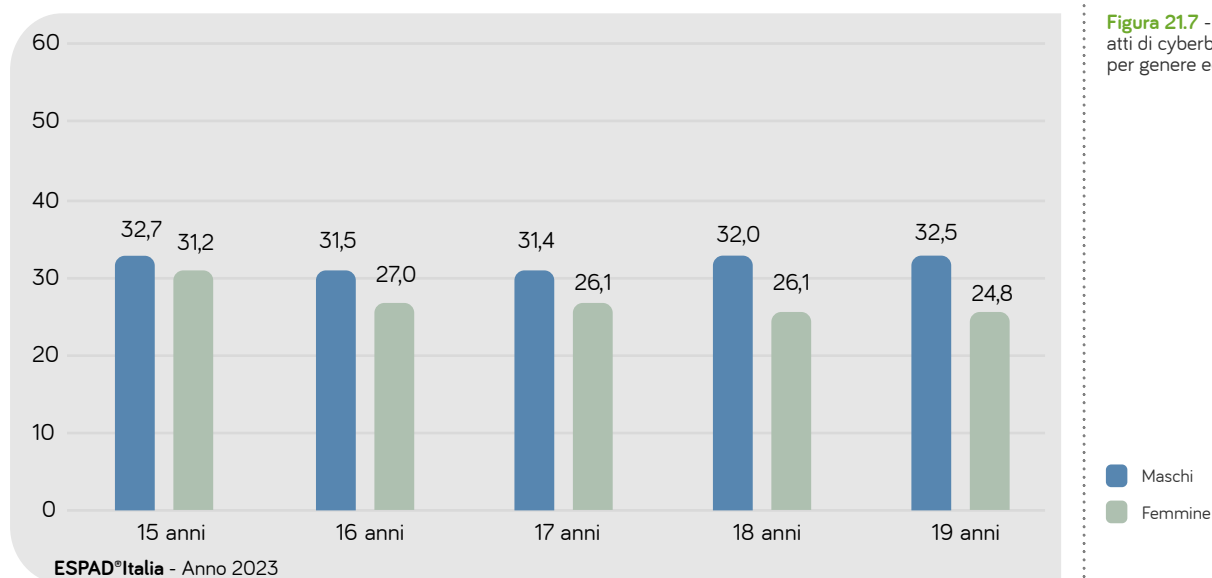


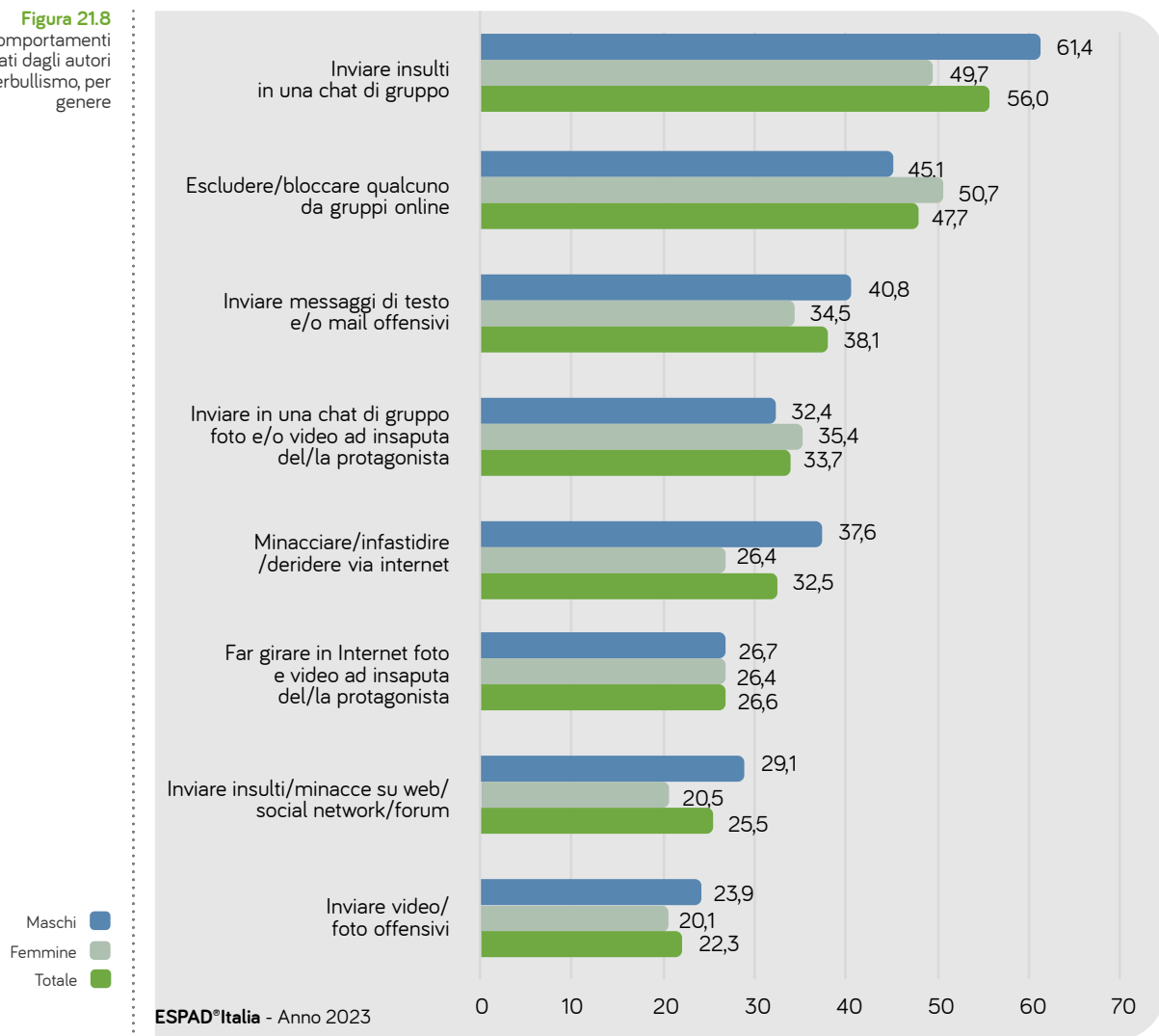
Figura 21.7 - Autori di atti di cyberbullismo per genere ed età

Le modalità di aggressione impiegate dai cyberbulli sono variabili. La maggioranza (56%) degli autori di cyberbullismo ha inviato insulti all'interno di chat di gruppo; il 48% ha escluso o bloccato qualcuno da gruppi online, il 38% ha inviato messaggi o email offensivi, il 34% ha inviato su una chat di gruppo una foto o un video di una persona senza chiederle il permesso e un terzo ha minacciato, deriso e infastidito qualcuno via Internet, il 27% ha fatto girare su Internet foto e video di una persona senza il suo consenso, poco più di un quarto (26%) ha insultato o

minacciato qualcuno su web, social network e forum e il 22% ha inviato video o foto offensivi.

Tra i ragazzi si osservano maggiori percentuali di quanti affermano di aver inviato insulti in chat di gruppo o di aver minacciato o infastidito qualcuno tramite i social network o tramite il web più in generale. Le ragazze, invece, affermano più spesso di aver escluso qualcuno o di aver fatto girare foto o video all'insaputa del protagonista. Le studentesse, quindi, sembrano prediligere forme di violenza più "indirette", benchè altrettanto dannose.

Figura 21.8
Comportamenti perpetrati dagli autori di cyberbullismo, per genere



Sempre nell'ambito dell'intersezione tra violenza e mondo online, è interessante notare che il 10% degli studenti afferma di aver assistito a una scena di violenza filmata da qualcuno con un cellulare, soprattutto i ragazzi (12%; M=9,2%) mentre il 3,6% l'ha filmata in prima persona. Anche in questo caso si osservano valori più elevati tra gli studenti di genere maschile (4,6%; F=2,6%).



Fattori associati all'essere autori di cyberbullismo

Similmente a quanto osservato per le vittime di cyberbullismo, anche tra i bulli si osserva un maggiore consumo di sostanze psicoattive e, soprattutto, di quelle illegali.

| | Non essere stati autori di cyberbullismo % | Essere stati autori di cyberbullismo % |
|---|--|--|
| Aver fumato almeno 1 sigaretta al giorno nell'ultimo anno | 17,3 | 21,0 |
| Essersi ubriacato nell'ultimo mese | 12,9 | 19,1 |
| Aver praticato binge drinking nell'ultimo mese | 25,7 | 31,9 |
| Avere un profilo "a rischio" di consumo di cannabis secondo il test di screening CAST | 19,1 | 27,3 |
| Aver utilizzato sostanze illegali nell'anno | 22,7 | 38,3 |

ESPAD[®]Italia - Anno 2023

I comportamenti a rischio sono più frequenti tra i cyberbulli, in particolare si osservano percentuali maggiori di quanti hanno danneggiato beni pubblici o privati di proposito, fatto seriamente male a qualcuno, rubato qualcosa o avuto problemi con le Forze dell'Ordine.

| | Non essere stati autori di cyberbullismo % | Essere stati autori di cyberbullismo % |
|---|--|--|
| Avere un profilo "a rischio" di giocatore d'azzardo secondo il test di screening Sogs-Ra | 9,6 | 15,4 |
| Avere un profilo "problematico" di giocatore d'azzardo secondo il test di screening Sogs-Ra | 6,1 | 12,8 |
| Aver danneggiato beni pubblici/privati di proposito | 3,9 | 11,6 |
| Aver rubato qualcosa del valore di 10 euro o più | 6,7 | 17,9 |
| Aver avuto problemi con le Forze dell'Ordine/segnalazioni al Prefetto | 5,9 | 14,5 |
| Aver fatto seriamente male a qualcuno, tanto da dover ricorrere ad un dottore | 3,9 | 10,8 |
| Spendere solitamente più di 45 euro la settimana senza il controllo dei genitori | 7,7 | 12,1 |
| Aver avuto rapporti sessuali non protetti | 13,8 | 24,0 |
| Aver avuto gravi problemi con gli amici | 30,2 | 47,2 |
| Aver avuto problemi con gli insegnanti | 26,2 | 43,0 |
| Aver saltato almeno 3 giorni di scuola senza motivo | 9,8 | 15,1 |
| Aver fatto incidenti alla guida di un veicolo | 8,4 | 15,4 |

ESPAD[®]Italia - Anno 2023

Tabella 21.4 -
Consumo di sostanze psicoattive e autori di cyberbullismo

Tabella 21.5 -
Comportamenti "a rischio" e autori di cyberbullismo

Analogamente a quanto emerso per le vittime, anche tra i bulli vi sono fattori che possono essere considerati protettivi rispetto alla messa in atto di questi comportamenti. Tra questi emerge l'avere un buon rapporto con i genitori e sentirsi affettivamente sostenuti da essi, essere soddisfatti della relazione con i propri fratelli o sorelle e di quella con i propri amici, nonché sentirsi soddisfatti di se stessi.

Tabella 21.6 -
Comportamenti
"protettivi" e autori di
cyberbullismo

| | Non essere stati autori di cyberbullismo % | Essere stati autori di cyberbullismo % |
|--|--|--|
| Fare attività sportive o andare in palestra 1 o più volte alla settimana | 67,2 | 68,0 |
| Leggere libri per piacere (al di fuori di quelli scolastici) | 22,8 | 18,2 |
| Avere genitori che sanno con chi/dove si trascorrono le uscite serali | 86,0 | 80,0 |
| Avere genitori che fissano regole di comportamento dentro/fuori casa | 49,5 | 47,3 |
| Sentirsi affettivamente sostenuti dai genitori | 77,8 | 70,4 |
| Essere soddisfatti del rapporto con i genitori | 80,4 | 72,1 |
| Essere soddisfatti del rapporto con fratelli e sorelle | 80,1 | 69,5 |
| Essere soddisfatti del rapporto con gli amici | 84,5 | 79,3 |
| Essere soddisfatti di se stessi | 62,7 | 55,0 |
| Essere soddisfatti del proprio stato di salute | 82,2 | 75,3 |
| Essere soddisfatti della condizione economica familiare | 71,6 | 62,7 |
| Avere una condizione economica familiare medio-alta | 90,6 | 88,6 |
| Avere un rendimento scolastico medio-alto | 97,3 | 95,5 |

ESPAD[®]Italia - Anno 2023

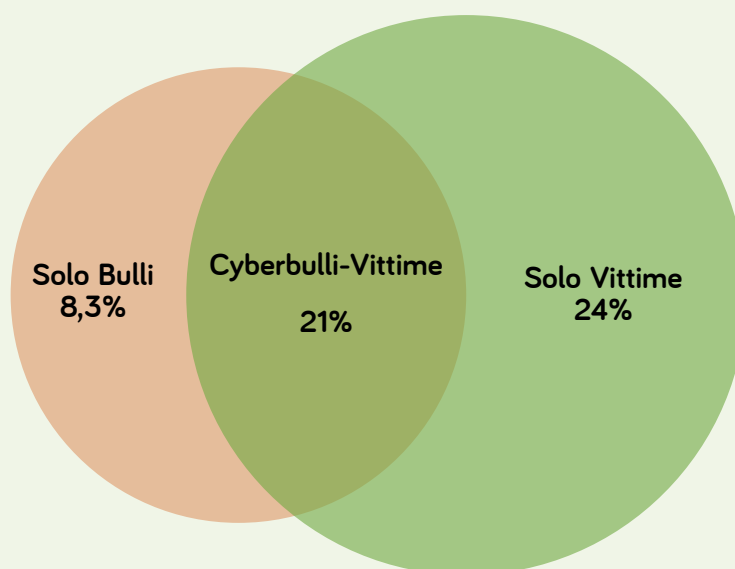


CYBERBULLI E CYBERVITTIME

Essere stati sia autori che vittime di cyberbullismo

I ruoli del cyberbullismo tendono spesso a sovrapporsi e un notevole numero di studenti si trova a sperimentare sia la condizione di vittima che quella di aggressore (Duo et al., 2020). Questa tendenza può essere attribuita a diversi fattori, tra cui la difficoltà di stabilire una definizione chiara del fenomeno e dei ruoli all'interno di esso (Tokunaga, 2010). Inoltre, una volta coinvolti nel

cyberbullismo, gli individui possono entrare in un circolo vizioso, alternando i ruoli di autore e vittima. Questa dinamica ambivalente comporta spesso conseguenze più gravi, e il ruolo di cyberbullo-vittima è maggiormente associato ad altri comportamenti a rischio e a effetti negativi sul benessere del ragazzo (González-Cabrera et al., 2018).



ESPAD®Italia - Anno 2023

In base a quanto emerso tramite il questionario ESPAD®, oltre un quinto degli studenti ha ricoperto il duplice

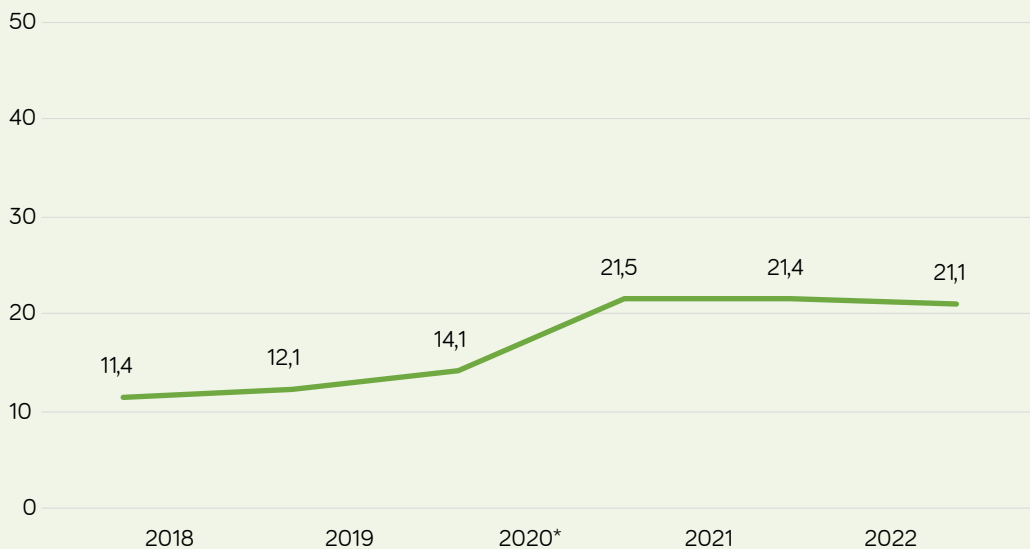
ruolo di vittima e autore di cyberbullismo (21%), con valori più elevati tra i ragazzi (23%; F=19%)

Figura 21.9 – Autori e vittime di cyberbullismo

Coerentemente con quanto osservato precedentemente per i ruoli di bullo e di vittima, si è osservato, in seguito alla

pandemia da COVID-19, un aumento dei cyberbulli-vittime. Dal 2021, i valori risultano invece quasi stabili.

Figura 21.10 – Autori e vittime di cyberbullismo: trend percentuale.

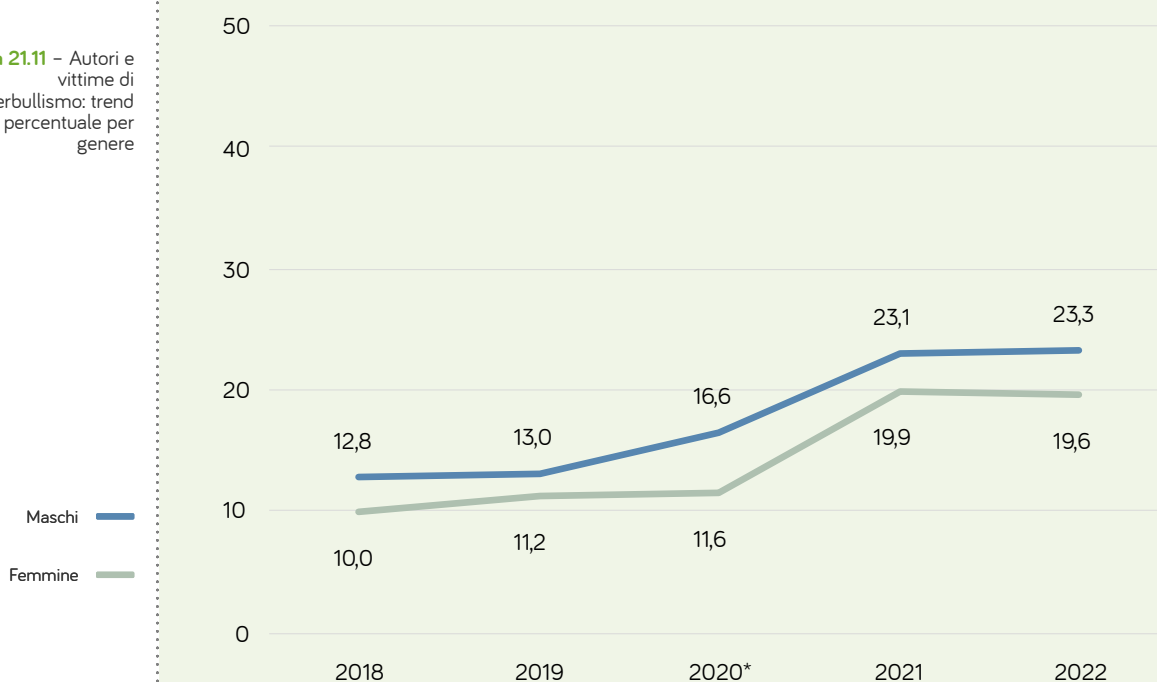


ESPAD®Italia - Anno 2023

Tra i ragazzi, le prevalenze risultano sempre superiori rispetto a quelle delle coetanee e, nell'ultimo triennio, a fronte

di una stabilizzazione dei valori maschili, si osserva una diminuzione di quelli femminili.

Figura 21.11 – Autori e vittime di cyberbullismo: trend percentuale per genere

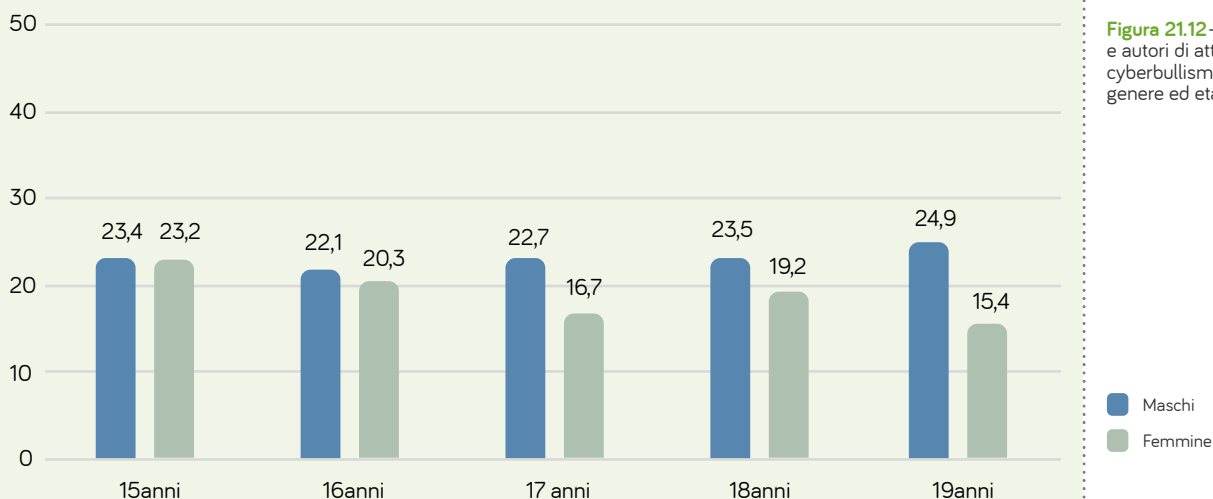


ESPAD®Italia - Anno 2023



Per tutte le età ad esclusione dei 15enni si osservano maggiori prevalenze maschili, con differenze più marcate tra

i 19enni e tra i 17enni; età nelle quali si osservano anche le prevalenze minori.



ESPAD*Italia - Anno 2023

Figura 21.12 - Vittime e autori di atti di cyberbullismo per genere ed età

CYBERBULLISMO E INTERNET

Data la natura digitale del cyberbullismo, risulta interessante analizzare la sua relazione con l'uso di internet e con altri comportamenti a rischio legati al mondo online.

Il primo dato che emerge è quello legato all'uso di internet a rischio (misurato attraverso il test Short Problematic Internet Use Test - SPIUT) per il quale si riscontrano percentuali doppie o più che doppie tra gli studenti coinvolti nel cyberbullismo

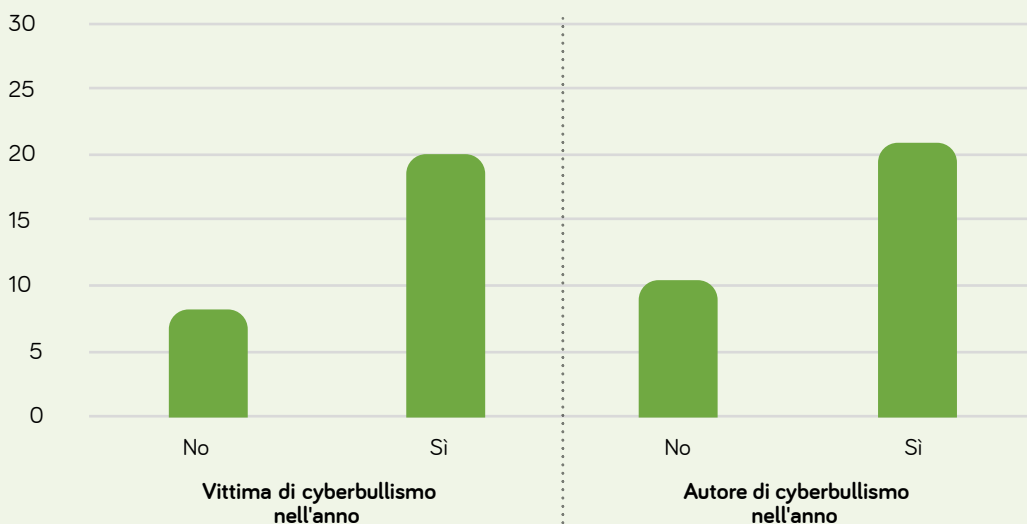


Figura 21.13 - Vittime e autori di atti di cyberbullismo e utilizzo di Internet a rischio in base allo SPIUT

Gli studenti coinvolti nel fenomeno di cyberbullismo svolgono, in percentuale maggiore, tutte le attività esaminate, con differenze particolarmente marcate in relazione allo stare su siti per adulti e all'utilizzo di applicazioni per incontri.

Questi possono quindi essere considerati ambienti degni di particolare attenzione rispetto alla prevenzione del fenomeno, per i quali potrebbe essere utile fornire una maggior educazione all'uso.

Tabella 21.7 - Attività sui internet, autori e vittime di cyberbullismo

| | Non essere stati vittime di cyberbullismo | Essere stati vittima di cyberbullismo | Non essere stati autori di cyberbullismo | Essere stati autori di cyberbullismo |
|--|---|---------------------------------------|--|--------------------------------------|
| Chattare e stare sui social network | 85,4 | 93,0 | 87,8 | 92,0 |
| Fare ricerche/leggere quotidiani | 75,8 | 85,1 | 79,0 | 83,0 |
| Ascoltare/scaricare musica o film | 79,3 | 88,6 | 82,5 | 86,4 |
| Stare sui siti per adulti | 30,6 | 46,8 | 32,0 | 52,3 |
| Utilizzare app per incontri | 7,1 | 10,6 | 6,9 | 12,9 |
| Fare giochi di abilità, texas hold'em, sudoku, Fare giochi di ruolo o di avventura, giochi ambientati in mondi virtuali | 21,6 | 29,2 | 22,9 | 30,6 |
| | 36,1 | 49,3 | 38,7 | 50,1 |

ESPAD*Italia - Anno 2023

Anche altri comportamenti a rischio legati al mondo digitale vengono messi in atto più spesso da chi è coinvolto nel cyberbullismo. Nello specifico, tra gli autori, si osservano percentuali triple di quanti hanno filmato una scena di violenza con il proprio cellulare e quasi triple di quanti hanno invece assistito a

una scena filmata da altri. Tra le vittime si osservano percentuali più elevate di quanti sono stati vittime anche di altri comportamenti come il ghosting (essere bloccato in maniera repentina da un amico o partner che non risponde più a chiamate o messaggi),

Tabella 21.8 - Autori e vittime di cyberbullismo e comportamenti digitali a rischio

| | Non essere stati vittime di cyberbullismo | Essere stati vittima di cyberbullismo | Non essere stati autori di cyberbullismo | Essere stati autori di cyberbullismo |
|--|---|---------------------------------------|--|--------------------------------------|
| Assistere ad una scena di violenza filmata con un cellulare | 6,8 | 14,8 | 7,2 | 18,2 |
| Filmare con il tuo cellulare una scena di violenza | 2,4 | 4,9 | 2,2 | 6,7 |
| Essere ghostato | 13,0 | 38,8 | 20,2 | 35,3 |
| Ghostare qualcuno | 18,1 | 36,2 | 21,5 | 37,9 |
| Guardare spesso il telefono durante le interazioni sociali | 34,7 | 46,8 | 36,3 | 49,9 |
| Partecipare alle Internet challenge | 32,5 | 33,2 | 21,0 | 45,0 |

ESPAD*Italia - Anno 2023



BIBLIOGRAFIA

Biagioni, S., Baroni, M., Melis, F., Baldini, F., Menicucci, D., Potente, R., & Molinaro, S. (2023). Cyberbullying Roles and the Use of Psychoactive Substances: A Systematic Review. *Adolescent Research Review*, 1-33.

Coelho, V. A., & Romão, A. M. (2018). The relation between social anxiety, social withdrawal and (cyber) bullying roles: A multilevel analysis. *Computers in Human Behavior*, 86, 218-226.

Gámez-Guadix, M., Orue, I., Smith, P. K., & Calvete, E. (2013). Longitudinal and reciprocal relations of cyberbullying with depression, substance use, and problematic internet use among adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 53(4), 446-452

Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2010). Bullying, cyberbullying, and suicide. *Archives of suicide research*, 14(3), 206-221.

Jung, Y. E., Leventhal, B., Kim, Y. S., Park, T. W., Lee, S. H., Lee, M., ... & Park, J. I. (2014). Cyberbullying, problematic internet use, and psychopathologic symptoms among Korean youth. *Yonsei medical journal*, 55(3), 826-830

Langos, C. (2012). Cyberbullying: The challenge to define. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 15(6), 285-289.

Li, Q. (2006). Cyberbullying in schools: A research of gender differences. *School psychology international*, 27(2), 157-170.

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.

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.

22



ISOLA
MENTO
SOCIALE



HIKIKOMORI = persona che decide di ritirarsi dalla vita sociale per periodi prolungati

Le ragazze che si sono isolate hanno passato il loro tempo principalmente dormendo, mentre i ragazzi giocando online



1,4%

AUTODEFINIRSI
HIKIKOMORI



2,0%

HIKIKOMORI

HIKIKOMORI

Di:
Silvia Biagioni

Introduzione

Il fenomeno del ritiro sociale volontario, spesso associato al termine giapponese "Hikikomori", si riferisce a giovani, prevalentemente maschi, che scelgono di isolarsi completamente dalla società per periodi prolungati. Questa condizione, caratterizzata da un'assenza di contatti fisici e da un'interazione minima limitata all'uso di Internet e social network, può essere accompagnata da sintomi psicopatologici come ansia, depressione e bassa autostima e dall'uso problematico della rete (Kato et al., 2020; Kato et al., 2019). Questo pattern di comportamento è denominato con un'espressione nipponica perché, originariamente, era stato rilevato principalmente in Giappone, tanto da essere considerato una Culture Bound Syndrome, ovvero una sindrome strettamente collegata a uno specifico contesto culturale. Tuttavia, nell'ultimo decennio il fenomeno è stato osservato in numerosi altri paesi, inclusa l'Italia, dove sta guadagnando attenzione crescente (Aguglia et al., 2010; Ranieri, 2016; Sarchione et al., 2015).

Gli hikikomori possono sperimentare un senso di vergogna sociale, un sentimento di inadeguatezza verso le aspettative sociali o altre problematiche relazionali, che li portano spesso ad abbandonare la scuola, a dedicarsi ad attività solitarie e, talvolta, a disallineare il ritmo sonno-veglia. Nonostante le evidenti manifestazioni cliniche, il ritiro sociale volontario non è ancora riconosciuto ufficialmente come una sindrome specifica nel DSM-5 (APA, 2013). Tuttavia, nel 2019, Kato e colleghi hanno proposto dei criteri diagnostici preliminari, identificando l'hikikomori come un isolamento prolungato di oltre sei mesi (Kato et al., 2019).

L'analisi quantitativa ed epidemiologica del fenomeno in Italia è fondamentale per sviluppare strategie di prevenzione, soprattutto considerando che il ritiro sociale tende a manifestarsi in adolescenza o nella giovane età adulta (Kato et al., 2019). Gli studenti tra i 15 e i 19 anni rappresentano un gruppo chiave per queste ricerche, poiché, pur frequentando ancora la scuola, possono fornire indicazioni sui periodi di ritiro sociale e aiutare a stimare la prevalenza del fenomeno. A questo proposito, nel 2021 il questionario ESPAD® è stato ampliato per includere domande specifiche sul ritiro sociale, la dispersione scolastica e il clima relazionale all'interno delle classi. Data la complessità di questi fenomeni che necessariamente riguardano adolescenti che non frequentano la scuola, sono stati interpellati anche gli insegnanti e i dirigenti scolastici, per ottenere informazioni sulla loro esperienza e conoscenza delle tematiche in esame. Lo scopo ultimo di questo lavoro è stato quello di identificare la prevalenza e le caratteristiche degli studenti a rischio di ritiro sociale così da poter ampliare e approfondire gli interventi di prevenzione su questi temi.

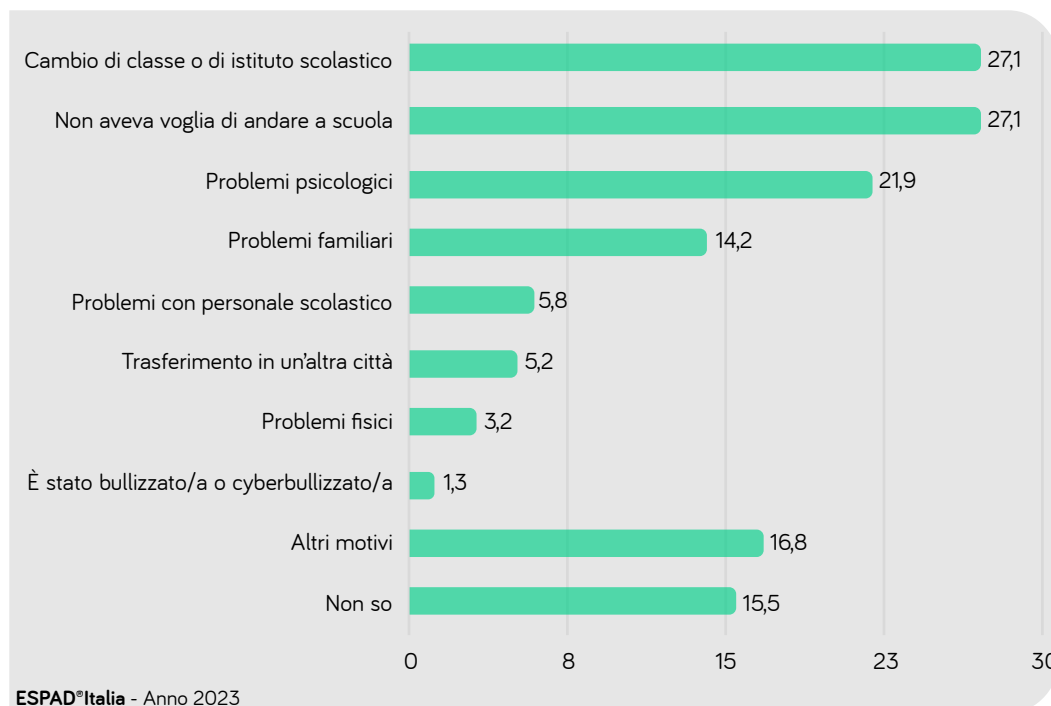
Percezione degli insegnanti

Gli insegnanti e i dirigenti scolastici rappresentano degli interlocutori chiave per l'intero progetto ESPAD®Italia e, soprattutto, per quanto riguarda la dispersione scolastica e il ritiro sociale volontario. Trattandosi di fenomeni che coinvolgono adolescenti che non frequentano più la scuola, il personale scolastico fornisce importanti informazioni sulla stima di quanti studenti hanno lasciato le lezioni, sulle azioni di prevenzione intraprese dall'istituto, nonché sul vissuto degli insegnanti stessi e della classe.

Nell'ultimo anno scolastico, il 76% dei dirigenti scolastici ha segnalato la presenza di almeno uno studente coinvolto nel fenomeno della dispersione scolastica nel proprio istituto e il 35% ha identificato

almeno un caso certificato di ritiro sociale volontario. Considerando invece il contesto della classe, un terzo degli insegnanti afferma che almeno uno dei propri studenti si è ritirato dalla scuola nel corso dell'anno scolastico. Secondo gli insegnanti, tale abbandono è dovuto principalmente a un cambio di classe o di istituto o al fatto che lo studente non aveva più voglia di andar a scuola (27% per entrambe le motivazioni). Il 22% riferisce che l'alunno ha lasciato la scuola per problemi psicologici, il 14% per problemi familiari e il 5,8% per problemi con il personale scolastico. Quasi il 16% degli insegnanti afferma invece di non saper le motivazioni che hanno spinto il ragazzo o la ragazza a ritirarsi.

Figura 22.1 - Motivazione per la quale gli studenti si sono ritirati da scuola





Ad aver segnalato almeno un alunno a rischio di isolamento sociale nella propria classe è stato circa un quinto degli insegnanti mentre i 16% ha riferito di non sapere se nel corrente anno scolastico vi siano stati o meno casi di ritiro sociale volontario. Le giustificazioni adottate dagli studenti che vengono identificati come a rischio di isolamento sociale risultano varie

ma riguardano soprattutto giustificazioni generiche da parte dei genitori (42%). Il 28% riferisce che le stesse giustificazioni vengono continuamente ripetute mentre il 16% afferma di aver ricevuto dei certificati medici per altre malattie. Secondo i 10% degli insegnanti le giustificazioni adottate sono presumibilmente false.

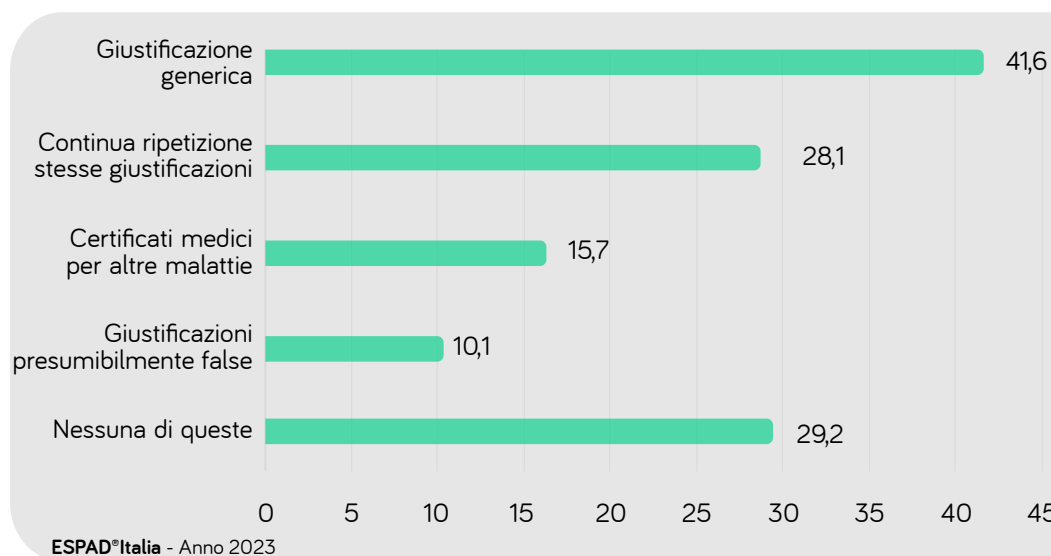


Figura 22.2 - Tipologia di giustificazione presentata agli insegnanti dagli studenti che cercano di evitare la frequentazione scolastica

Nel caso i cui siano individuati ragazzi o ragazze a rischio, l'84% dei professori riferisce di confrontarsi con i propri colleghi; il 74% ha parlato con lo studente ritenuto a rischio e il 58% ha contattato i genitori. Meno della metà degli insegnanti (44%) si è rivolta

al dirigente scolastico mentre il 40% ha fatto in modo di istituire un percorso specifico per andare incontro alle esigenze dell'alunno. Il 28% si è rivolto allo sportello di aiuto psicologico e solo l'1,2% afferma di non aver fatto niente davanti a una situazione a rischio.

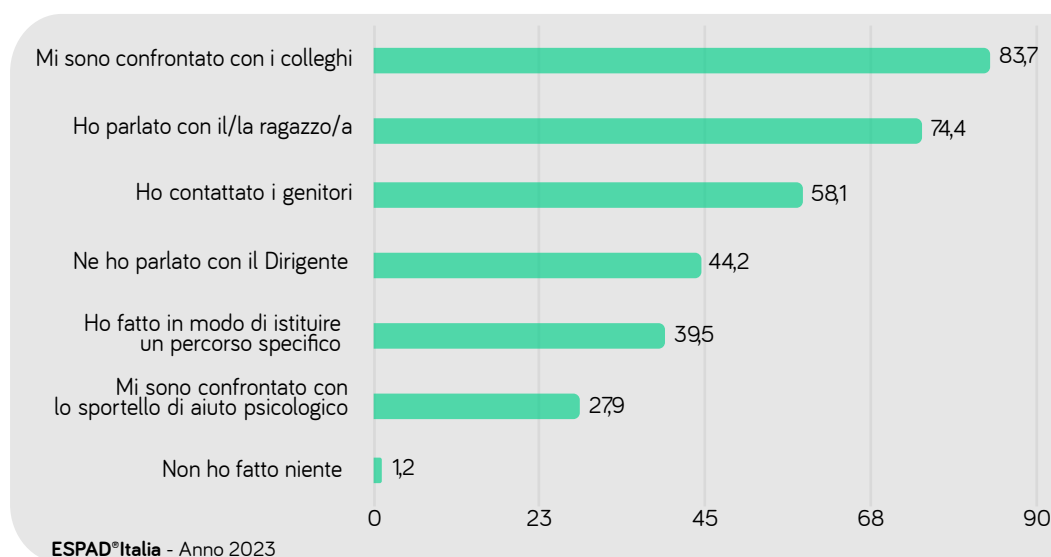
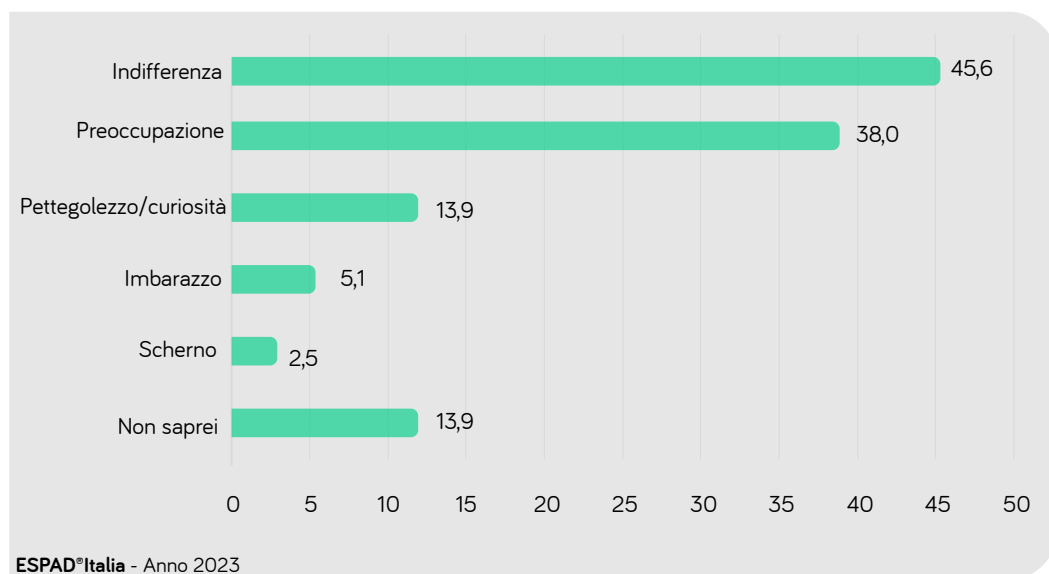


Figura 22.3 - Comportamenti messi in atto dai docenti nei confronti degli studenti ritenuti a rischio di ritiro sociale

Rispetto alla reazione degli altri alunni della classe nei confronti degli studenti a rischio di ritiro sociale, la maggior parte dei professori (46%) ha notato un atteggiamento di indifferenza, il 38% dice di aver notato reazioni preoccupate e il 14% ha segnalato

pettegolezzi e/o curiosità nei confronti dei ragazzi a rischio. In percentuale minore, viene indicata una reazione caratterizzata da imbarazzo (5,1%) o scherno (2,5%). Tuttavia, il 14% degli insegnanti ha riferito di non saper rispondere alla domanda.

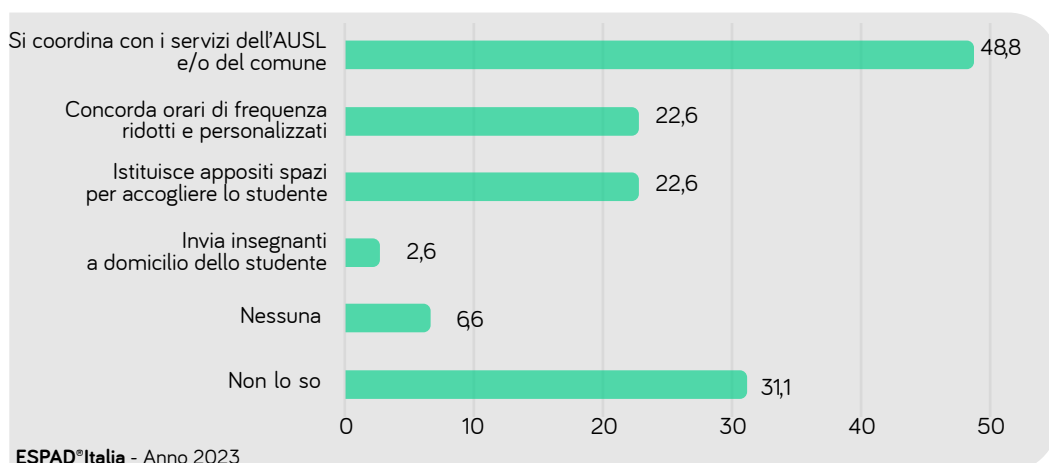
Figura 22.4 - Atteggiamento della classe, riferito dagli insegnanti, nei confronti degli studenti a rischio di ritiro sociale



Quando le scuole ricevono una certificazione ufficiale di ritiro sociale per uno studente, lo scenario cambia e così anche le azioni messe in campo. Quasi la metà dei professori (49%) afferma che la propria scuola si coordina con i servizi dell'AUSL e/o del comune per intraprendere interventi. Il 23% dei docenti riferisce che la scuola concorda orari di frequenza scolastica ridotti e personalizzati per chi è a

rischio di ritiro sociale e una pari quota dice che vengono istituiti spazi appositi per accogliere lo studente. Nel 2,6% dei casi la scuola invia insegnanti a domicilio presso la residenza dello studente. Tuttavia, il 6,6% degli insegnanti riporta che la scuola non intraprende alcuna azione in caso di certificazione di ritiro sociale e il 31% non sa dire cosa venga fatto in questi casi.

Figura 22.5 - Provvedimenti messi in atto dagli istituti in caso di certificazione di Ritiro Sociale Volontario.





Vissuto degli studenti

Dispersione Scolastica

Prima di addentrarsi nella descrizione delle relazioni che intercorrono tra gli alunni della classe e del fenomeno del ritiro sociale volontario può essere interessante dare uno sguardo a un fenomeno affine: la dispersione scolastica, definita come una mancata o incompleta fruizione dei servizi scolastici da parte di ragazzi e giovani in età scolare. A questo proposito, il 47% degli studenti ha affermato di conoscere qualcuno che si è ritirato da scuola. Sulla base di quanto riferito dai compagni di classe e in linea con quanto affermato dagli insegnanti, le motivazioni collegate alla dispersione scolastica sono varie. Quelle maggiormente riferite riguardano il piano didattico, infatti, per il 41% chi ha abbandonato la scuola lo ha fatto

principalmente perché non aveva voglia di andarci; per il 29% perché aveva uno scarso rendimento scolastico insufficiente e per il 18% il ritiro era dovuto a un cambio di classe o di istituto. Seguono motivazioni legate all'ambito psicologico e/o relazionale. Nello specifico, il 17% indica problemi di natura psicologica; il 15% problematiche familiari e il 14% problemi relazionali con gli insegnanti e/o il personale scolastico. Il 12% avrebbe lasciato la scuola per altre motivazioni non specificate e, in percentuali inferiori al 10%, sono stati indicati il trasferimento in un'altra città (4,7%) problemi di natura fisica (4,6%) e l'essere stato bullizzato o cyberbullizzato (3%). Circa un quinto degli studenti non saprebbe dire perché il conoscente si sia ritirato da scuola.

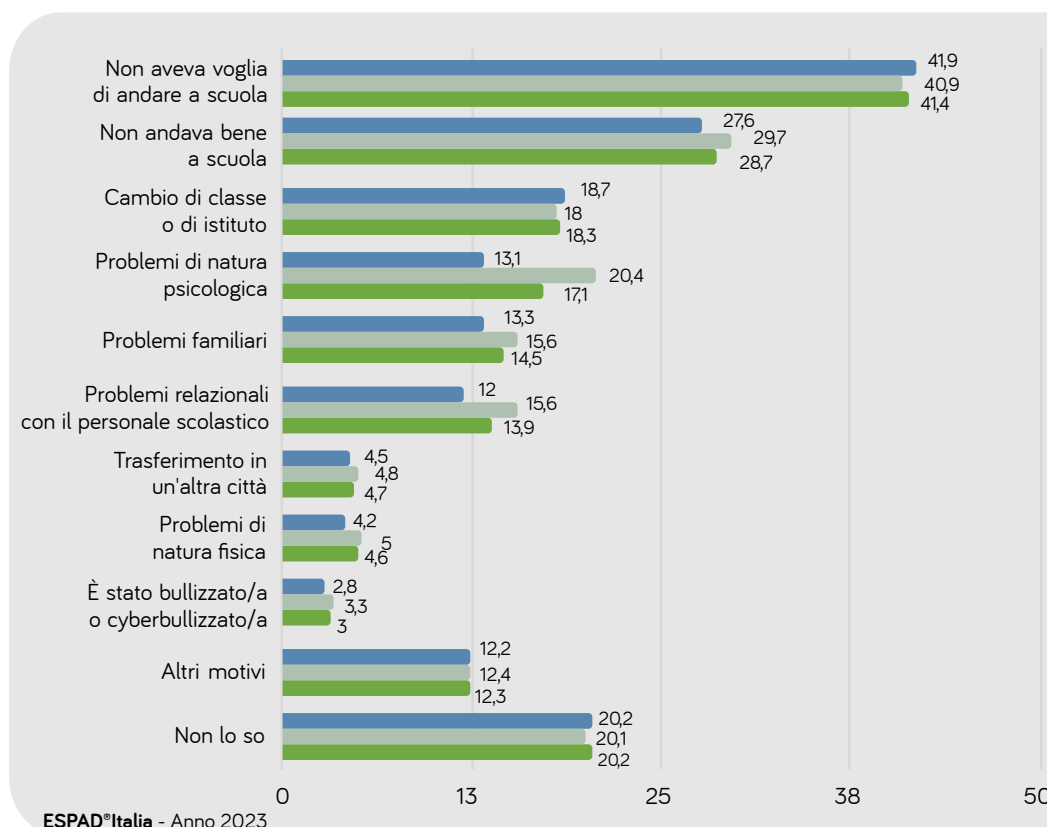


Figura 22.6 - Motivazione riferita per il ritiro scolastico per genere

Maschi
Femmine
Totale

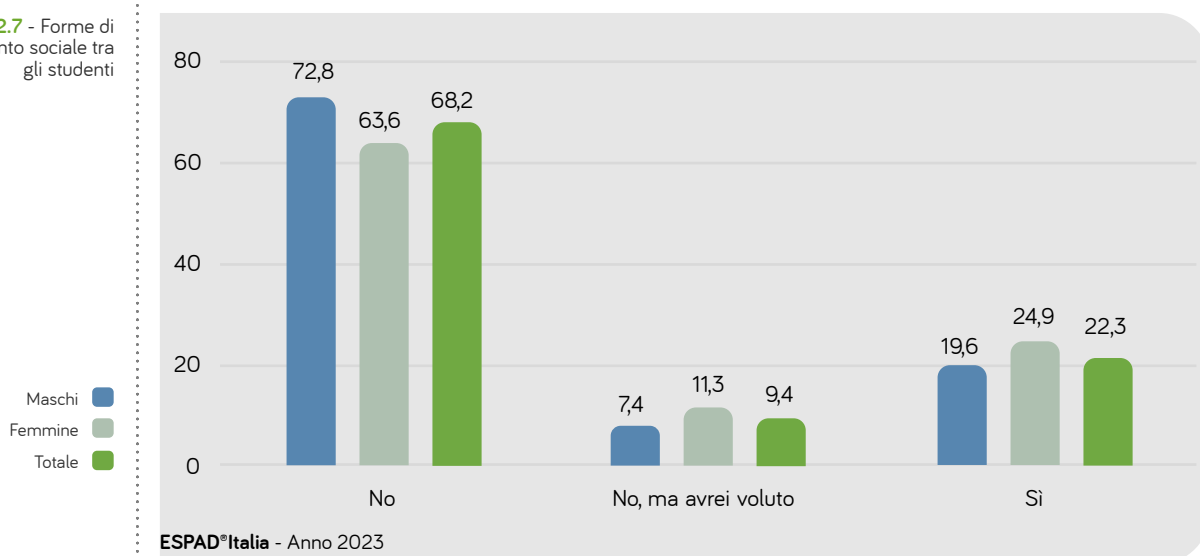
Forme di Isolamento sociale tra gli studenti

Circa il 22% dei 15-19enni afferma di essersi isolato per un periodo di tempo senza andare a scuola e/o vedere nessuno, soprattutto le studentesse (M=20%; F=25%). È inoltre interessante notare che il 9,4% degli studenti riferisce

che, pur non avendolo fatto, avrebbe voluto ritirarsi, ancora una volta con quote superiori tra le ragazze (M=7,5%; F=11%).

Tali percentuali risultano stabili rispetto a quelle osservate nel 2022.

Figura 22.7 - Forme di isolamento sociale tra gli studenti



Rispetto alla durata del periodo di ritiro sociale, il 31% è rimasto isolato per meno di una settimana. Il 34% per una o due settimane e il 16% per uno o due mesi. Il 9,9% è rimasto isolato per un periodo di tempo compreso tra i 3 e i 6 mesi e l'8,8% per oltre sei mesi. In accordo con la proposta di Kato e colleghi (2019) relativamente all'inserimento della sindrome hikikomori all'interno del Diagnostic

and Statistical Manual of Mental Disorders - 5th Edition (DSM 5), coloro che sono rimasti isolati per almeno 6 mesi possono rientrare nella definizione di isolamento sociale mentre coloro per i quali il ritiro è durato dai 3 ai 6 mesi possono essere considerati a rischio di sviluppare questa sindrome, rientrando nella definizione di pre-Hikikomori.



Per quanto riguarda le differenze di genere, tra le ragazze si osservano percentuali maggiori di quante affermano di essersi isolate per un periodo di tempo più breve (da 1

settimana a 2 mesi) mentre sono soprattutto i ragazzi a riferire in di essere rimasti isolati tra i 3 e i 6 mesi o per più di 6 mesi.

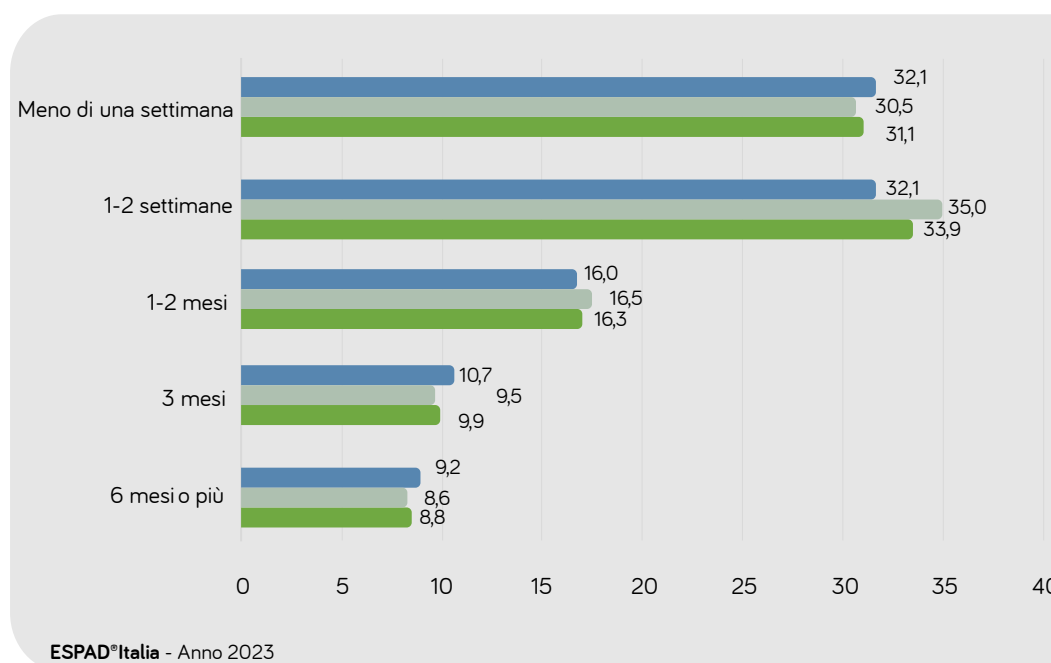
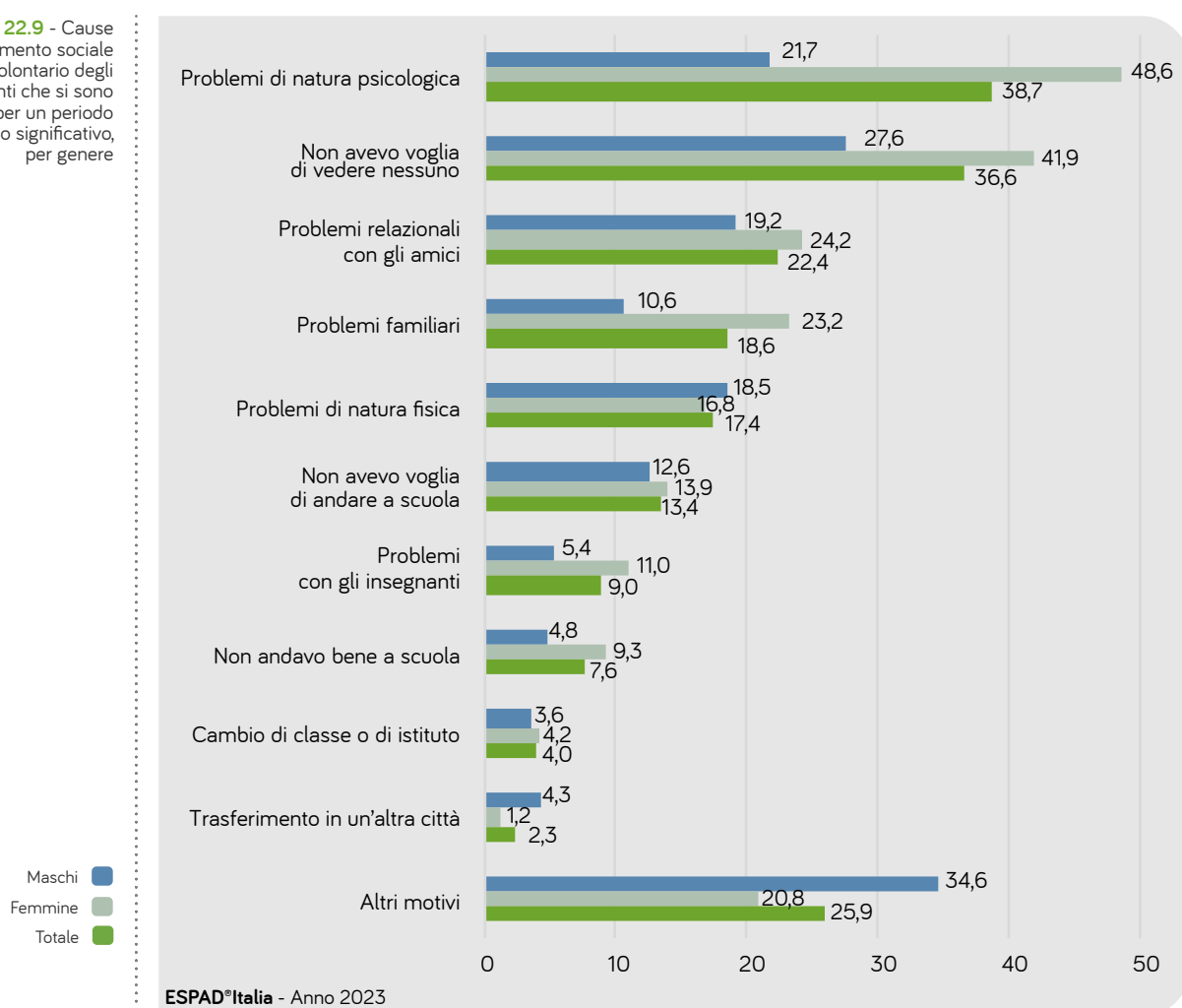


Figura 22.8 - Durata dell'isolamento sociale volontario degli studenti che si sono isolati per un periodo di tempo significativo, per genere

La motivazione dell'isolamento più frequentemente indicata sono le problematiche di natura psicologica, riferite da poco meno del 40% degli studenti che si sono ritirati. Il 37% si è isolato perché non aveva voglia di vedere nessuno, il 22% per problemi relazionali con gli amici e/o con il partner, il 19% per problemi familiari e il 17% di natura fisica. In percentuali minori vengono indicate motivazioni direttamente collegate al contesto scolastico: il 13% afferma di essersi isolato perché non aveva voglia di andare a scuola, il 9% ha avuto

problemi relazionali con il personale scolastico, il 7,6% aveva un rendimento scolastico insufficiente e il 4% si è ritirato in seguito a un cambio di classe o di istituto. Il 2,3% ha indicato come motivo dall'isolamento il trasferimento in un'altra città e il 26% altre motivazioni non specificate. Le studentesse, rispetto ai coetanei, riportano in percentuale più che doppia di aver avuto problemi psicologici, problemi familiari e relazionali con gli insegnanti o il personale scolastico.

Figura 22.9 - Cause dell'isolamento sociale volontario degli studenti che si sono isolati per un periodo di tempo significativo, per genere



L'attività prevalentemente svolta dagli studenti durante il periodo di isolamento è stata ascoltare musica (55%). La metà di coloro che si sono isolati ha trascorso il tempo dormendo molto e una quota di poco inferiore

utilizzando i Social Network (49%). Il 32% ha giocato online, il 30% guardato la televisione, il 28% ha mangiato molto e il 23% ha trascorso il tempo leggendo.



Quasi un terzo degli studenti isolati afferma di aver trascorso il tempo isolato guardando prevalentemente la televisione (33%), il 31% mangiando molto, il 30% giocando online e il 23% leggendo. Se i ragazzi affermano in percentuali oltre 5 volte superiori rispetto alle coetanee di aver trascorso il tempo giocando online, le ragazze riferiscono soprattutto di aver letto, mangiato molto e dormito. Una

piccola quota (3,1%) riferisce di aver fatto uso di sostanze psicoattive mentre quasi il 19% ha svolto altre attività non specificate.

Le ragazze affermano in quota maggiore di aver trascorso il tempo dormendo o leggendo mentre tra i ragazzi troviamo percentuali più che triple di quanti affermano di aver passato il periodo di isolamento giocando online, rispetto alle coetanee.

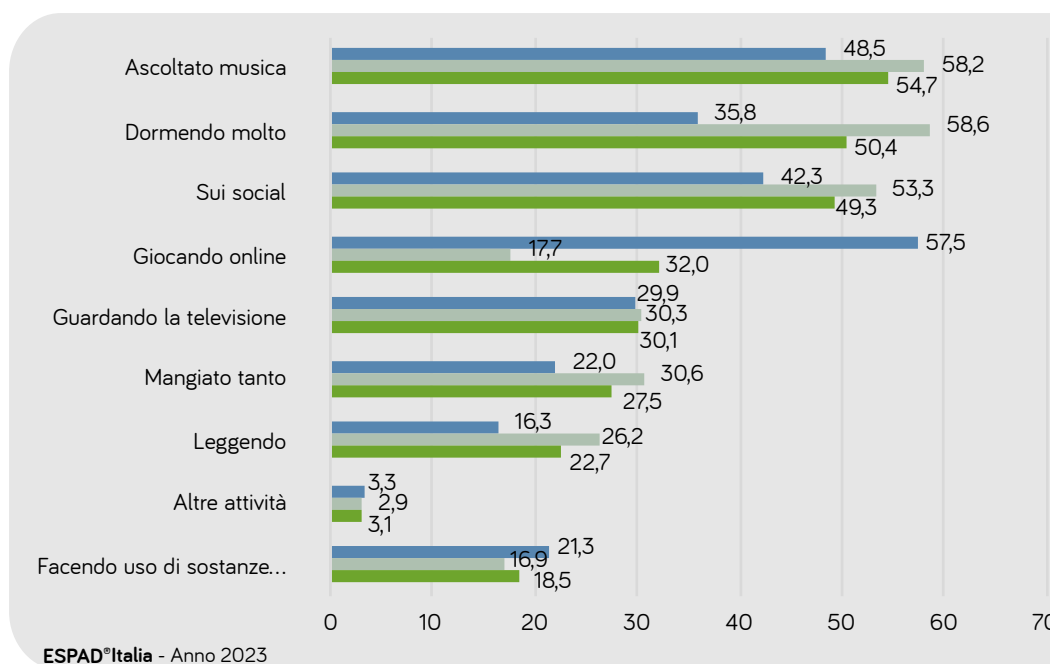


Figura 22.10 - Attività svolte prevalentemente durante il periodo di isolamento dagli studenti che si sono isolati per un periodo di tempo significativo, per genere

Durante il periodo di isolamento, oltre tre quarti degli studenti hanno mantenuto contatti con amici o conoscenti (78%), soprattutto le ragazze (M=77%; F=80%). Tra questi, oltre la metà ha utilizzato chiamate o videochiamate (67%) oppure i Social Network (58%) per comunicare. Poco meno di un quarto (24%) ha mantenuto contatti attraverso i giochi online, il 16% attraverso incontri faccia a

faccia e il 4,3% attraverso le e-mail. Gli studenti di genere maschile hanno utilizzato soprattutto i giochi online per mantenere i contatti (M=40%; F=12%), dato che risulta in linea con il fatto che molti di loro hanno riferito di aver occupato gran parte del tempo svolgendo proprio questa attività.

Oltre un quinto degli studenti che si sono isolati (il 22%) non ha invece mantenuto

alcun contatto con l'esterno. Di questi, il 36% lo ha fatto perché preferisce svolgere attività solitarie piuttosto che di gruppo; il 28% perché si sente escluso o non compreso da amici o conoscenti, in particolare le studentesse (M=18%; F=36%); il 23% afferma che gli crea ansia socializzare con altre persone, ancora una volta con percentuali marcatamente più alte tra le ragazze (M=16%; F=30%); il 19% non ha mantenuto alcun contatto perché solo (M=14%; F=23%); il 18% perché non gli interessa socializzare e il 17% perché non ha quasi nessun amico stretto. Quasi il 37% non ha mantenuto contatti per altri motivi non specificati, soprattutto i ragazzi (M=44%; F=31%).

Un'altra area di studio del questionario ESPAD®Italia ha riguardato la reazione che gli insegnanti e i genitori hanno avuto di fronte al periodo di isolamento degli studenti.

Secondo quanto riferito dal 24% gli alunni, i genitori hanno accettato la cosa senza porsi particolari domande. Un quinto degli studenti afferma invece che i propri genitori non lo hanno saputo e il 12% dice che ha finto di essere malato (M=9,5%; F=14%). L'11% riferisce che i suoi genitori si sono preoccupati e hanno chiamato un medico (M=8,4%; F=13%) e il 6,9% che si sono preoccupati e hanno contattato la scuola. Il 6,7% degli studenti che si sono isolati racconta invece che i genitori si sono arrabbiati durante il periodo di isolamento e li hanno puniti. Infine, il 37% riferisce altre reazioni non specificate.

Rispetto alla reazione degli insegnanti, il 28% degli alunni riferisce che essi pesavano fosse malato e il 24% che non se ne sono preoccupati. Il 13% riporta invece che gli insegnanti si sono preoccupati e hanno contattato i genitori, il 6% attraverso una telefonata o attraverso i Social Network mentre il 5% ha ricevuto una comunicazione ufficiale da parte della scuola. Il 37% degli studenti riporta altre reazioni da parte dei docenti.

Anche se gli studenti che si sono socialmente isolati fanno riferimento a un evento avvenuto nel passato (in quanto attualmente frequentano la scuola) è interessante notare come, anche attualmente, riferiscano in percentuale maggiore di non lasciare mai la propria stanza per praticare attività come andare in giro con gli amici, fare sport, o soddisfare altri bisogni personali. Analogamente, fra di essi vi è una quota maggiore di quanti affermano di uscire solo una volta a settimana o meno.



Un altro dato interessante può essere quello relativo agli studenti che, pur non essendosi mai isolati affermano che avrebbero voluto farlo: anche tra questi si osserva una percentuale maggiore di

quanti escono di casa solo una volta a settimana o meno e, soprattutto, di quanti riferiscono di non lasciare mai la propria stanza se non per andare a scuola.

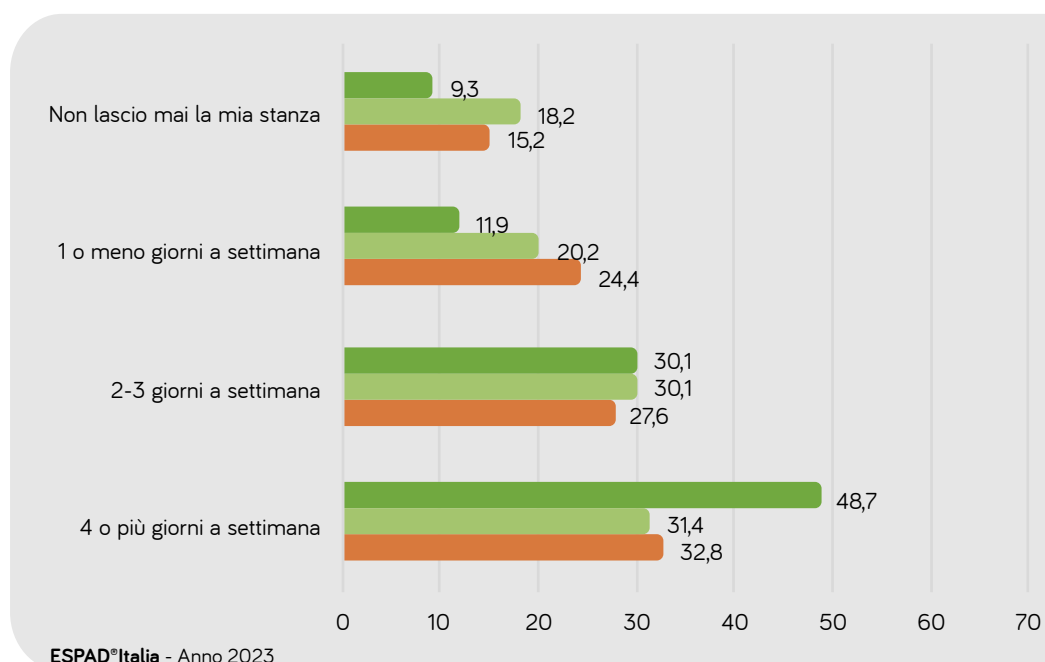


Figura 22.11- Frequenza delle uscite settimanali e isolamento sociale volontario

■ No
■ No ma avrei voluto
■ Si

Continuando ad analizzare l'ambito relazionale in associazione al ritiro sociale, si osserva che coloro che si sono isolati o coloro che, pur non essendosi isolati, avrebbero voluto riportano più spesso di non esser soddisfatti del rapporto con i propri genitori e con i propri amici. Inoltre, riportano

un peggior rapporto con i compagni di classe in termini di avere difficoltà a creare dei legami o essere esclusi e derisi, con quote che, tra chi si è isolato risultano doppie o triple rispetto a chi riporta di non essersi mai isolato.

| | Studenti "ritirati socialmente" % | Studenti non ritirati ma che avrebbero voluto % | Tutti gli studenti % |
|---|-----------------------------------|---|----------------------|
| Sono soddisfatto del rapporto con i miei genitori | 68,3 | 66,9 | 82,5 |
| Sono soddisfatto del rapporto con i miei amici | 73,9 | 75,3 | 87,0 |
| Non ho legato particolarmente con nessuno dei miei compagni | 10,0 | 9,5 | 4,1 |
| Mi sento escluso dai miei compagni | 7,9 | 8,6 | 2,8 |
| Provo a fare amicizia con i miei compagni ma non ci riesco | 7,2 | 6,5 | 2,8 |
| Non amo frequentare nessuno dei miei compagni | 5,2 | 3,8 | 2,0 |
| Vengo deriso o giudicato negativamente dai miei compagni | 4,8 | 2,2 | 1,4 |

Tabella 22.1 - Relazioni interpersonali e ritiro sociale volontario

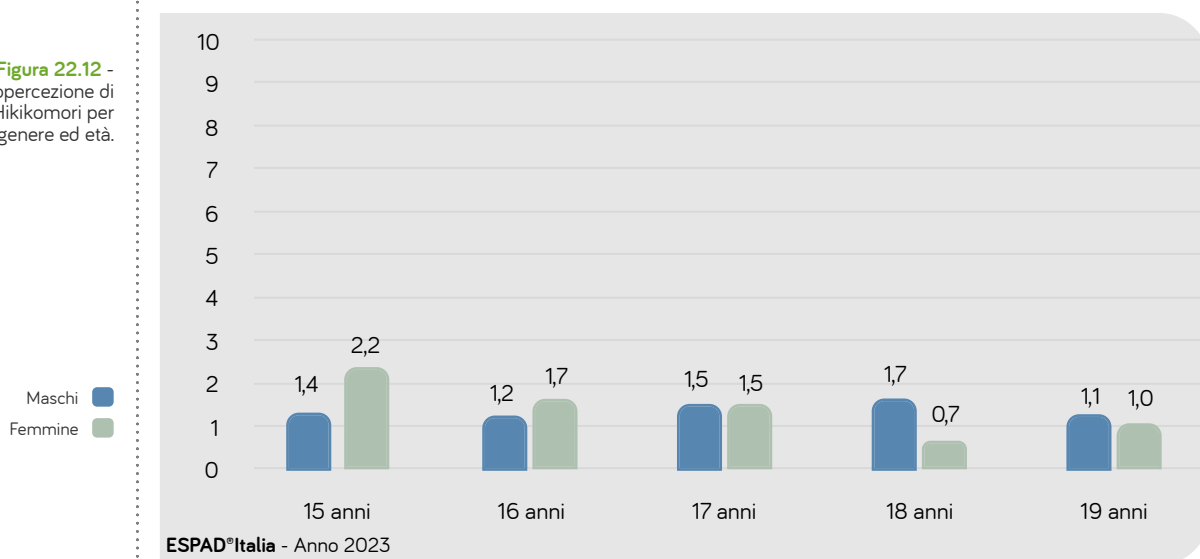
ESPAD®Italia - Anno 2023

Sentirsi Hikikomori: Autopercezione

Il 15% degli studenti ha riferito di conoscere qualcuno che potrebbe essere definito Hikikomori, ovvero un ragazzo o una ragazza che evita il coinvolgimento sociale, ha lasciato la scuola, non frequenta praticamente più nessun amico e passa tantissimo tempo davanti a un monitor, isolato nella propria camera o abitazione. In quasi il 40% dei casi si tratta di un amico o un

compagno di scuola e nel 35% di un amico o un conoscente al di fuori dell'ambito scolastico. Un quinto degli studenti che conoscono qualcuno che può essere definito Hikikomori ha menzionato un conoscente, amico o familiare dei propri amici o familiari. Sono stati indicati in percentuali minori gli amici o conoscenti online (8,4%) e i familiari (6,1%).

Figura 22.12 - Autopercezione di essere Hikikomori per genere ed età.



L'1,4% degli studenti si autodefinisce Hikikomori e ritiene quindi di rientrar nella definizione sopracitata, senza particolari differenze di genere (M=1,4%; F=1,4%). Tale percentuale tende a diminuire al crescere dell'età passando

dall'1,8% tra i 15enni all'1,1% tra i 19enni. Tra i 18enni si osservano percentuali maschili più elevate rispetto a quelle femminili (M/F=2,6) mentre tra i 15-16enni sono soprattutto le studentesse ad autodefinirsi Hikikomori.



Studenti Hikikomori

Come anticipato, secondo Kato e colleghi (2019), per rientrare nella definizione di Hikikomori è necessario che il periodo di isolamento perduri per oltre 6 mesi. Gli studenti che riferiscono quindi di aver avuto un periodo di isolamento di tale durata sono quelli considerabili maggiormente a rischio. Nel 2023, sono stati 49mila studenti (2%) a rientrare in questa categoria, con percentuali più elevate tra le ragazze (2,2%; M=1,8%). Il 2,2% degli studenti è rimasto isolato per un

periodo compreso tra i 3 e i 6 mesi e può essere considerato pre-Hikikomori (Kato et al., 2019). Tale quota corrisponde a oltre 54mila 15-19enni (M=2%; F=2,4%).

Nell'ultimo anno la prevalenza risulta in calo rispetto a quanto osservato nel 2022 ma il valore è comunque più elevato se comparato al 2021. La percentuale di studenti definibili pre-Hikikomori è stabile rispetto al 2022 e in calo rispetto al 2021.

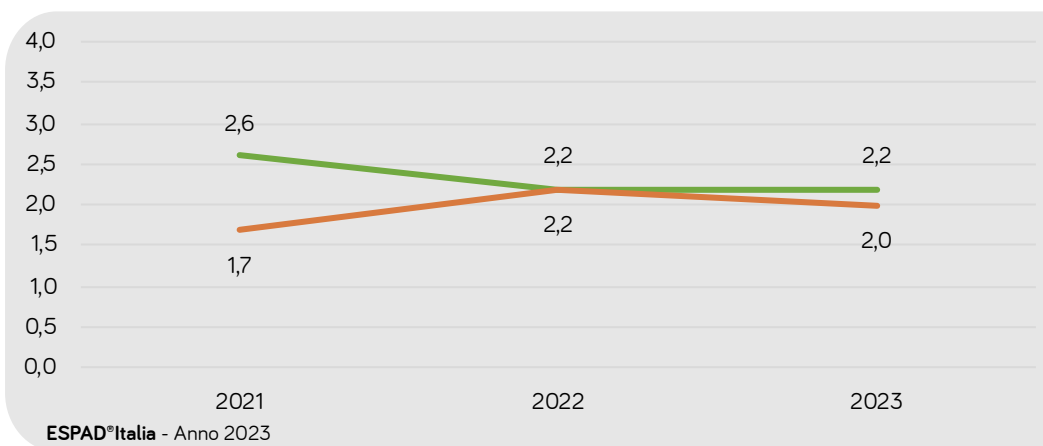


Figura 22.13 - Isolamento sociale volontario: trend percentuale.

Pre-Hikikomori
Hikikomori

Considerando nel dettaglio gli studenti che sono rimasti isolati per 3-6 mesi si osservano prevalenze più elevate tra i 19enni (2,8%) seguiti dai 17enni (2,3%) e dai 16enni (2,2%). I 15enni si caratterizzano per le prevalenze più basse e per le maggiori differenze di genere. Per quanto riguarda coloro che si sono isolati per più di 6 mesi, la

prevalenza maggiore si osserva tra i 17enni (2,6%) mentre la minore tra i 19enni (1,6%). Inoltre, fino ai 17 anni, si osserva una percentuale maggiore di ragazze che si sono volontariamente isolate per più di 6 mesi mentre tra i maggiorenni non si osservano particolari differenze di genere.

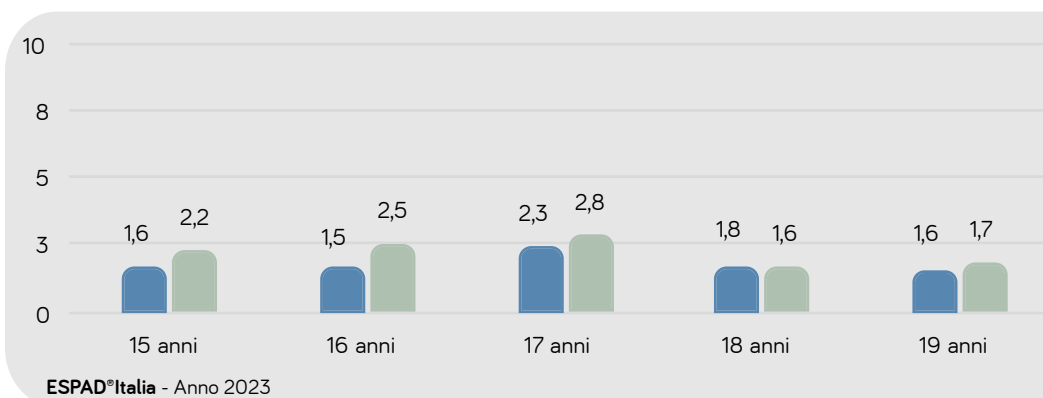


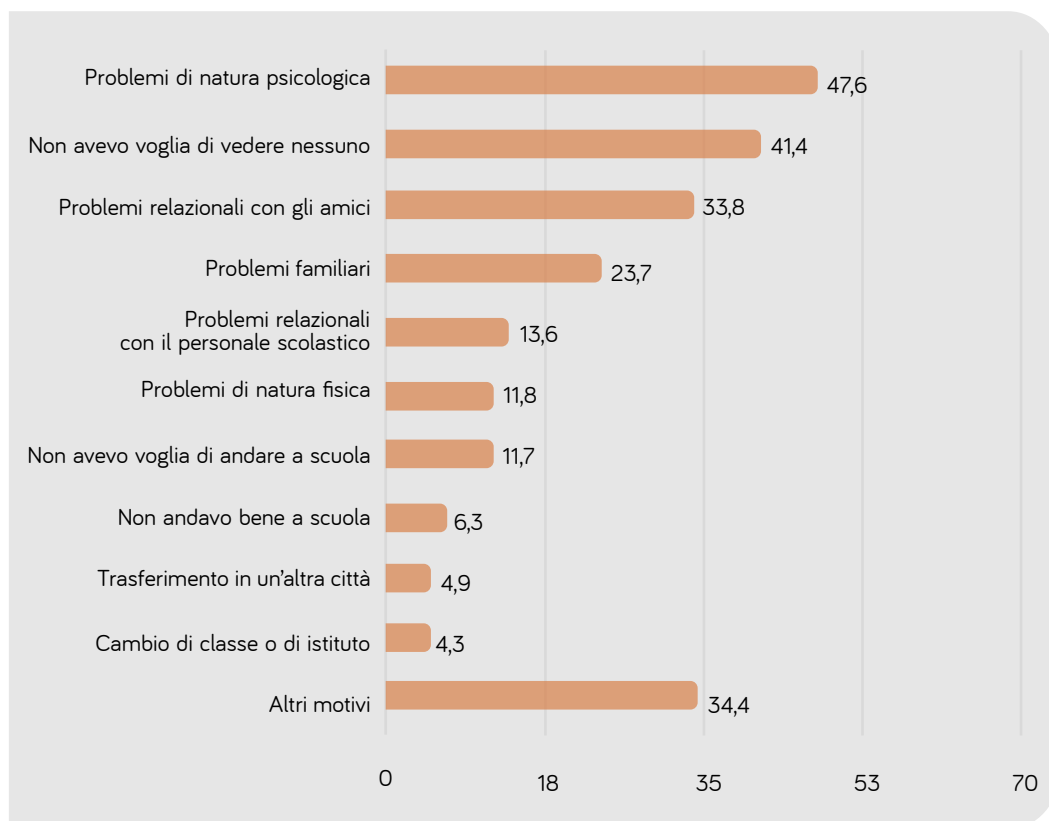
Figura 22.14 - Isolamento sociale volontario per genere ed età.

Maschi
Femmine

La motivazione del proprio ritiro maggiormente riferita sia dagli studenti definibili hikikomori sia pre-hikikomori è l'aver problemi di natura psicologica,

seguita dal non avere voglia di vedere nessuno e da problemi relazionali con gli amici o con il partner.

Figura 22.15 - Cause dell'isolamento sociale volontario degli studenti che si sono isolati per più di 6 mesi.



Focalizzando l'attenzione sugli studenti definibili Hikikomori ci siamo chiesti come abbiano impiegato il tempo trascorso isolati. L'attività riferita in percentuale maggiore frequenza è ascoltare la musica (55%) seguita dal

dormire molto (49%) e dallo stare sui Social Network (46%). Quasi il 38% riferisce di aver giocato online, i 36% di aver mangiato tanto e il 31% di aver guardato la televisione.



Le ragazze riportano in percentuale quasi doppia rispetto ai ragazzi di aver trascorso il tempo dormendo mentre il 68% dei ragazzi contro il 20% delle

coetanee riporta di aver giocato online. Gli studenti di genere maschile riportano più spesso anche di aver utilizzato sostanze psicoattive.

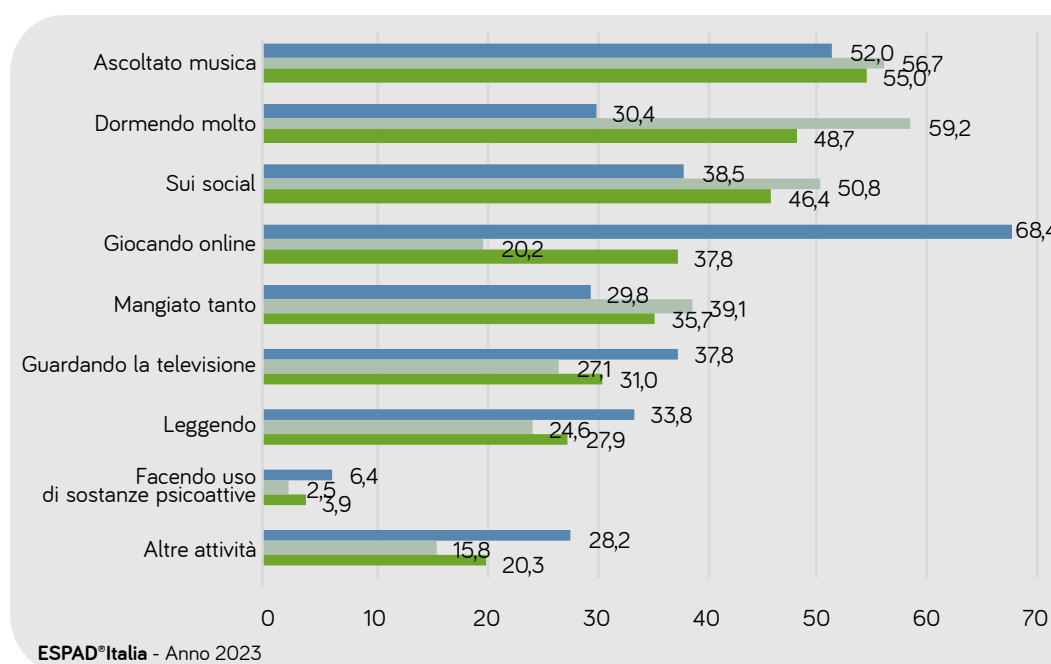


Figura 22.16 - Attività svolte prevalentemente durante il periodo di isolamento dagli studenti che si sono isolati per più di 6 mesi per genere

Tra gli studenti che si sono isolati per oltre 6 mesi, il 31% non ha mantenuto alcun contatto con amici o conoscenti. Tra questi, emergono significativi sentimenti di esclusione e solitudine: il 49% si sente escluso o non capito dagli altri, il 41% si sente solo, il 34% afferma che gli crea ansia socializzare e il 31% di non aver quasi nessun amico stretto. Le altre motivazioni, riferite da circa un quarto dei 15-19enni che si sono ritirati per oltre 6 mesi e non hanno mantenuto alcun contatto, comprendono lo scarso interesse a socializzare (27%) e la preferenza per attività solitarie (25%).

Parlando invece della ragione dei genitori al periodo di isolamento, il 28% degli studenti che si sono isolati per più di 6 mesi afferma che hanno accettato la cosa senza porsi domande, il 22% che non lo hanno saputo. Solo in percentuali inferiori i ragazzi e le ragazze che si sono isolati affermano che i propri genitori si sono preoccupati e hanno chiamato il medico (15%) o la scuola (8,5%). Il 12% dice che si sono arrabbiati e lo hanno punito mentre il 3,5% ha finto di essere malato.

Come hanno reagito gli insegnanti? Le risposte riferite dai ragazzi e dalle ragazze Hikikomori variano notevolmente: il 40% afferma che non se ne sono preoccupati e il 22% che pensavano che fosse malato. In percentuali inferiori gli studenti riferiscono che gli insegnanti si sono preoccupati e hanno chiamato i genitori (7,7%), hanno mandato una

comunicazione ufficiale (6,1%) oppure hanno contatto direttamente il ragazzo o la ragazza (2,7%). Gli studenti che si sono isolati riportano in percentuale maggiore l'utilizzo di alcune sostanze psicoattive, in particolare coloro che sono rimasti isolati per un periodo di tempo compreso tra i 3 e i 6 mesi, se paragonati a coloro che non si sono isolati

Tabella 22.2- Uso di sostanze psicoattive e isolamento sociale volontario

| | Non essersi isolato | Essersi isolato per 3 - 6 mesi | Essersi isolato per più di 6 mesi |
|--|---------------------|--------------------------------|-----------------------------------|
| Aver fumato almeno 1 sigaretta al giorno nell'ultimo anno | 16,0 | 32,6 | 25,9 |
| Essersi ubriacato nell'ultimo mese | 13,9 | 16,6 | 12,7 |
| Aver praticato binge drinking nell'ultimo mese | 25,5 | 38,7 | 26,0 |
| Avere un profilo "a rischio" di consumo di cannabis secondo il test di screening CAST | 19,3 | 30,5 | 46,4 |
| Aver utilizzato sostanze illegali nell'anno | 25,4 | 35,2 | 28,7 |

ESPAD®Italia - Anno 2023

Gli studenti che hanno sperimentato l'isolamento per un periodo prolungato superiore ai sei mesi riportano con

maggiore frequenza comportamenti a rischio, in particolare per quanto riguarda l'utilizzo a rischio della rete.



È inoltre interessante notare che anche coloro che si sono isolati per un tempo inferiore (dai 3 ai 6 mesi) riportano in percentuale maggiore la messa in atto di comportamenti considerati rischiosi e, in

alcuni casi, la quota supera anche quella osservata tra gli studenti definibili hikikomori; ne sono un esempio il gioco d'azzardo a rischio o problematico e l'aver rapporti sessuali non protetti.

| | Studenti "ritirati socialmente" % | Studenti non ritirati ma che avrebbero voluto % | Tutti gli studenti % |
|---|-----------------------------------|---|----------------------|
| Avere un profilo "a rischio" di giocatore d'azzardo secondo il test di screening Sogs-Ra | 10,7 | 23,7 | 12,9 |
| Avere un profilo "problematico" di giocatore d'azzardo secondo il test di screening Sogs-Ra | 7,6 | 13,9 | 9,7 |
| Avere un profilo "a rischio" di utilizzo di Internet secondo il test di screening SPIUT | 9,6 | 26,2 | 38,8 |
| Aver danneggiato beni pubblici/privati di proposito | 4,9 | 9,7 | 11,3 |
| Aver rubato qualcosa del valore di 10 euro o più | 8,4 | 12,7 | 12,4 |
| Aver avuto problemi con le Forze dell'Ordine/segnalazioni al Prefetto | 7,0 | 7,9 | 15,7 |
| Aver fatto seriamente male a qualcuno, tanto da dover ricorrere ad un dottore | 4,7 | 9,9 | 10,3 |
| Aver filmato con il proprio cellulare una scena di violenza | 3,1 | 6,0 | 4,9 |
| Spendere solitamente più di 45 euro la settimana senza il controllo dei genitori | 9,0 | 11,7 | 9,3 |
| Aver avuto rapporti sessuali non protetti | 14,9 | 25,3 | 17,7 |
| Aver avuto gravi problemi con gli amici | 28,9 | 61,5 | 60,6 |
| Aver avuto problemi con gli insegnanti | 26,3 | 46,8 | 52,7 |
| Aver saltato almeno 3 giorni di scuola senza motivo | 8,9 | 11,2 | 22,0 |
| Aver fatto incidenti alla guida di un veicolo | 9,8 | 11,2 | 14,4 |

Tabella 22.3
Comportamenti "a rischio" e Ritiro Sociale Volontario

I fattori che emergono come maggiormente "protettivi" nella prevenzione dell'isolamento sociale sono principalmente associati alla dimensione delle relazioni e alla soddisfazione verso se stessi. Gli studenti

che si sono isolati riportano inoltre una predilezione per attività solitarie come leggere libri e non riportano problemi dal punto di vista del rendimento scolastico.

Tabella 22.4 -
Comportamenti
"Protettivi" e ritiro
sociale volontario

| | Studenti "ritirati socialmente" % | Studenti non ritirati ma che avrebbero voluto % | Tutti gli studenti % |
|--|-----------------------------------|---|----------------------|
| Fare attività sportive o andare in palestra 1 o più volte alla settimana | 70,5 | 49,2 | 54,3 |
| Leggere libri per piacere (al di fuori di quelli scolastici) | 19,7 | 28,9 | 36,4 |
| Avere genitori che sanno con chi/dove si trascorrono le uscite serali | 85,6 | 77,0 | 80,2 |
| Avere genitori che fissano regole di comportamento dentro/fuori casa | 48,9 | 50,3 | 43,7 |
| Sentirsi affettivamente sostenuti dai genitori | 79,8 | 53,4 | 58,1 |
| Essere soddisfatti del rapporto con i genitori | 82,5 | 57,6 | 64,0 |
| Essere soddisfatti del rapporto con fratelli e sorelle | 79,8 | 60,3 | 59,3 |
| Essere soddisfatti del rapporto con gli amici | 87,0 | 74,3 | 61,1 |
| Essere soddisfatti di se stessi | 66,4 | 41,9 | 41,4 |
| Essere soddisfatti del proprio stato di salute | 85,4 | 57,0 | 61,0 |
| Essere soddisfatti della condizione economica familiare | 72,3 | 53,8 | 46,3 |
| Avere una condizione economica familiare medio-alta | 91,6 | 83,8 | 78,6 |
| Avere un rendimento scolastico medio-alto | 97,3 | 93,4 | 97,2 |

ESPAD®Italia - Anno 2023



BIBLIOGRAFIA

Aguglia, E. (2010). Il fenomeno dell'hikikomori: cultural bound o quadro psicopatologico emergente? Hikikomori phenomenon: cultural bound or emergent psychopathology?. *Petralia Giorn Ital Psicopat*, 16, 157-164.

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.

Kato, T. A., Kanba, S., & Teo, A. R. (2019). Hikikomori: multidimensional understanding, assessment, and future international perspectives. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 73(8), 427-440.

Ranieri, F. (2016). Adolescenti tra abbandono scolastico e ritiro sociale: il fenomeno degli «hikikomori». *Psicologia clinica dello sviluppo*, 20(2), 319-326.

Saito, T. (1998). *Shakaiteki hikikomori: owaranai shishunki (social withdrawal: a neverending adolescence)*. Tokyo: PHP Shinsho.

Sarchione, F., Santacroce, R., Acciavatti, T., Cinosi, E., Lupi, M., & Di Giannantonio, M. (2015). Hikikomori, clinical and psychopathological issues. *Res Adv Psychiatry*, 2, 21-7.

23



INCIDENTALITÀ

Quasi il 7% degli studenti ha guidato dopo aver bevuto e quasi il 4% dopo aver assunto sostanze



11%

INCIDENTI
NELLA VITA



2.2

RAPPORTO
DI GENERE

INCIDENTALITÀ

Di:

Serena di Sisto e Silvia Biagioni

Introduzione

I comportamenti scorretti alla guida e la guida in stato di ebbrezza possono portare a conseguenze gravi, come gli incidenti stradali, rappresentando un rischio sia per il conducente sia per gli altri. I dati relativi all'incidentalità sottolineano l'importanza di una sana comunicazione preventiva al fine di evitare seri danni. Sulla base dei dati Istat, nel 2022, dopo il periodo più critico della pandemia, si è osservata una netta ripresa della mobilità, accompagnata da un conseguente aumento dell'incidentalità stradale. Rispetto al 2021, si è registrata una crescita complessiva degli incidenti e degli infortunati. Gli aumenti sono stati particolarmente evidenti da gennaio a luglio 2022. A partire da agosto, si è notato un calo di feriti, mentre il numero delle vittime ha continuato a crescere, con incrementi rilevati anche nei mesi di agosto, ottobre e dicembre. Nel 2021 la Polizia Stradale, i Carabinieri e le Polizie Locali dei Comuni capoluogo hanno registrato 4.289 violazioni per guida sotto l'effetto di stupefacenti e 31.022 infrazioni per guida in stato di ebbrezza alcolica (fino al 20 giugno erano in vigore restrizioni sugli spostamenti dalle 22 alle 5 del mattino). Inoltre, è da evidenziare l'aumento della percentuale di incidenti stradali correlati all'alcol rilevati dai Carabinieri e dalla Polizia Stradale, rispetto al totale dei sinistri registrati da queste due Forze dell'Ordine. Dai dati della Polizia Stradale, che analizzano le sanzioni per classe di età e fascia oraria, emerge che nel 2021 i giovani conducenti sono stati in gran parte sanzionati per guida in stato di ebbrezza o sotto l'effetto di stupefacenti. Nella fascia di età tra i 18 e i 32 anni si concentra il 46% delle contravvenzioni per violazione dell'Art. 187 e il 45% di quelle per l'Art. 186. Inoltre, il 34% delle sanzioni per guida sotto l'effetto di stupefacenti è stato elevato nella fascia oraria notturna, tra le 22 e le 6 del mattino, così come il 68% di quelle per guida in stato di ebbrezza (Relazione annuale al Parlamento sul fenomeno delle tossicodipendenze in Italia anno 2023). Tra i comportamenti considerati scorretti alla guida, i più frequenti continuano a essere la distrazione, il mancato rispetto della precedenza e l'eccessiva

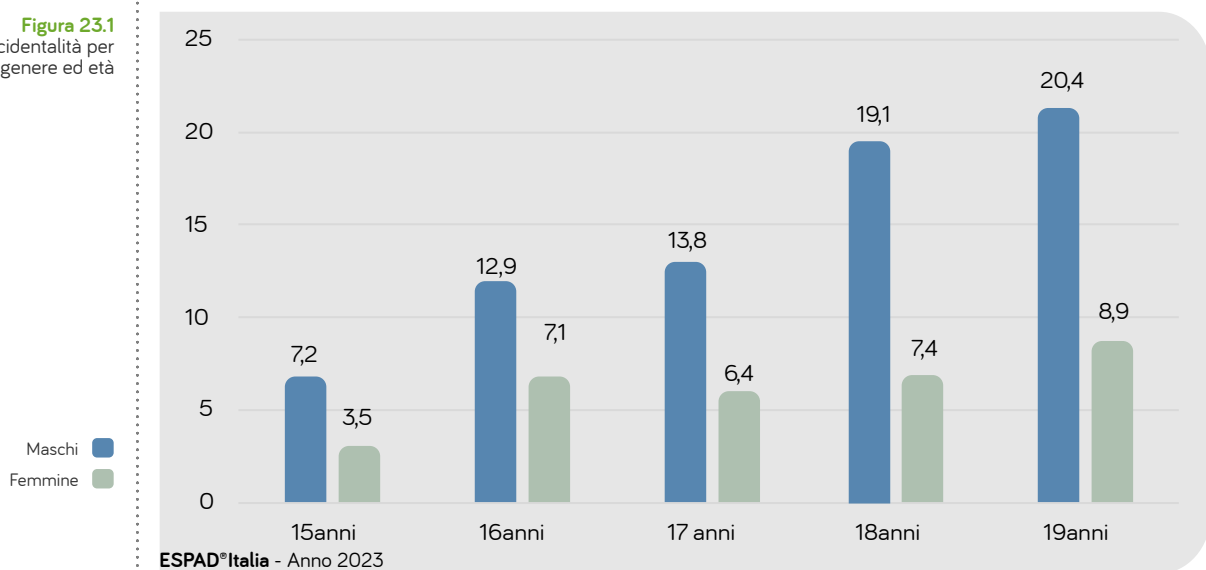
velocità. Questi tre gruppi rappresentano complessivamente il 38% dei casi (82.857), una percentuale che è rimasta stabile nel tempo. La guida a velocità troppo elevata è il comportamento più sanzionato, costituendo il 39% del totale delle infrazioni. Rimane elevato il numero di sanzioni per l'uso improprio di dispositivi in auto e sono aumentate le sanzioni per guida sotto l'effetto di alcol e droghe (Istat 2023).

Quanto sono diffusi gli incidenti stradali?

Tra gli studenti italiani quasi l'11% afferma di aver avuto incidenti mentre si trovava alla guida di auto o scooter. Questa percentuale è più alta tra gli studenti di genere maschile che presentano numeri doppi rispetto alle coetanee (M=15%; F=6,7%). Il dato è in aumento rispetto al 2022. Differenziando in base all'età si osserva come siano

soprattutto i maggiorenni a riferire di aver avuto incidenti alla guida, con percentuali che raggiungono il 20% tra i diciannovenni di genere maschile. Sempre tra i maggiorenni, aumentano anche le differenze di genere, con un rapporto M/F più che doppio.

Figura 23.1
Incidentalità per genere ed età



Frequenza

Analizzando nello specifico la frequenza degli indigeni si osserva che l'89% dei 15-19enni afferma di non aver mai avuto un incidente alla guida, con percentuali leggermente maggiori tra le studentesse (93%; M=85%). Ad aver avuto un

incidente una sola volta è l'8,1% mentre il 2,5% ne ha fatti almeno 2. In linea con quanto precedentemente affermato, i ragazzi sembrano essere più esposti: l'11% (F=5,4%) ha avuto un incidente una sola volta e il 3,7% (F=1,2%) più di una.



INCIDENTALITÀ ALCOL E DROGA CORRELATA

Il questionario ESPAD®Italia permette inoltre di analizzare i comportamenti a rischio alla guida, direttamente correlati all'utilizzo di alcol o di altre sostanze psicoattive illegali. Nel 2023, il 6,6% degli studenti ha guidato dopo aver bevuto un po' troppo mentre il 18% è salito su un mezzo guidato da qualcuno

in queste condizioni. Come osservato per l'incidentalità in generale, anche la guida in stato di ebbrezza è più comune tra i ragazzi (9,9%; F=3,3%), lo stesso per chi decide di salire su mezzi guidati da chi ha bevuto eccessivamente (M=19%, F=17%).

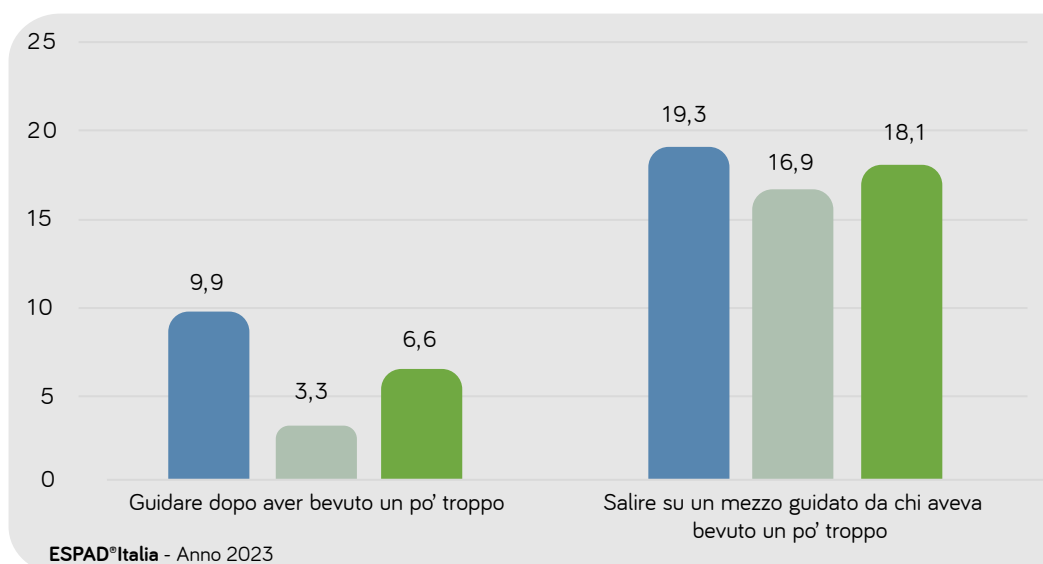


Figura 23.2
Comportamenti a rischio alla guida alcol correlati per genere

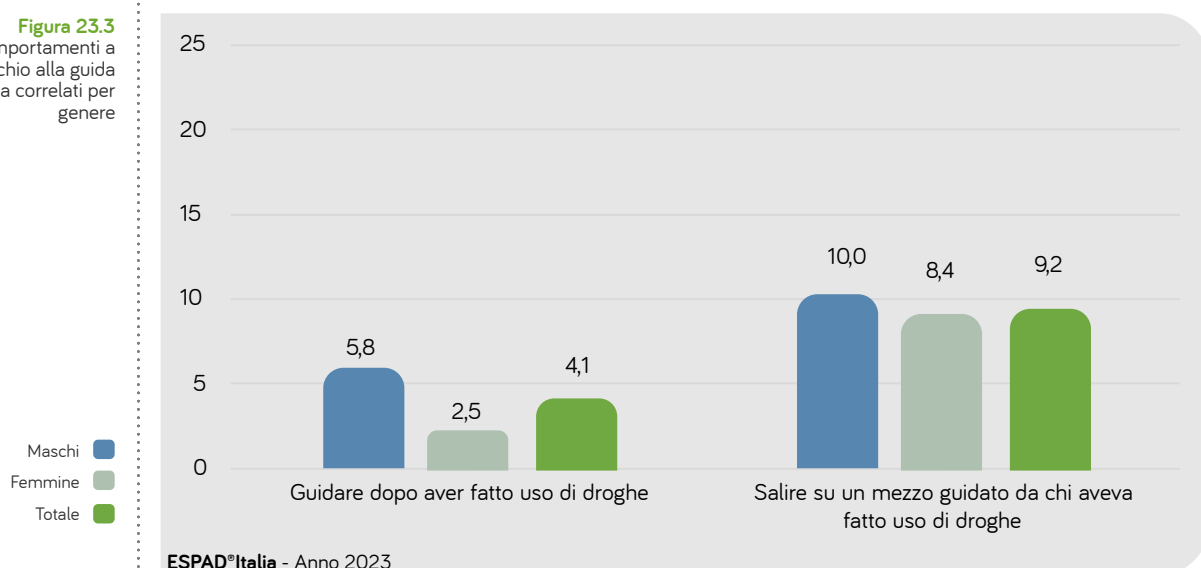
Come anticipato, ad aver "guidato dopo aver bevuto un po' troppo" nell'ultimo anno è il 6,6% degli studenti. Di questi, il 64% lo ha fatto 1-2 volte e il 23% da 3 a 9 volte l'anno mentre il 13% 10 o più volte. A salire su un veicolo guidato da chi aveva bevuto troppo almeno 1-2

volte nel 2023 è il 75% della popolazione studentesca. Il 15% lo ha fatto 3-9 volte e il 9,4% 10 o più volte. In entrambi i casi le ragazze mettono in atto questi due comportamenti con minore frequenza rispetto ai coetanei.

Per quanto riguarda i comportamenti di guida rischiosa che attengono alle sostanze psicoattive illegali, nell'ultimo anno il 4,1% dei 15-19enni si è messo alla guida dopo aver fatto uso di droghe, con percentuali

doppie tra gli studenti di genere maschile (5,8%; F=2,5%). Il 9,2% degli studenti afferma di essere salito su un mezzo guidato da chi aveva fatto uso di droghe con minori differenze di genere.

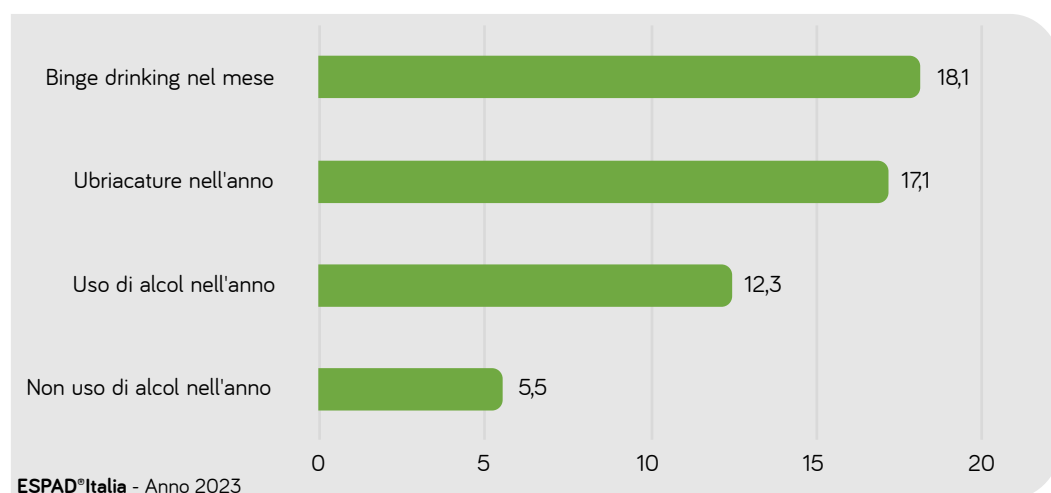
Figura 23.3
Comportamenti a rischio alla guida droga correlati per genere



Tra gli studenti che hanno riferito di essersi messi alla guida dopo aver fatto uso di droghe, la maggior parte lo ha fatto una o due volte nella vita, un quinto lo ha fatto dalle 3 alle 9 volte e il 13% oltre dieci volte. Analogamente, il 75% afferma di essere salito su un mezzo guidato da qualcuno che aveva bevuto troppo al massimo 2 volte nella vita mentre il 16% dalle 3 alle 9 volte e il 9,4% oltre dieci. È inoltre possibile osservare che, tra chi fa uso di sostanze psicoattive, la

percentuale di quanti hanno avuto incidenti aumenta. Se tra tutti gli studenti è l'11% ad aver fatto incidenti, tra coloro che hanno fatto binge drinking nell'ultimo mese, la percentuale sale al 18%. Inoltre, sale al 17% tra chi ha riferito di essersi ubriacato nel corso dell'anno e al 12% tra chi riferisce di aver fatto uso di alcol nell'anno. La quota di coloro che affermano di aver avuto incidenti è più bassa (5,5%) tra chi dice di non aver fatto uso di alcol nel corso del 2023.

Figura 23.4
Incidentalità e consumo di alcol





Considerando invece il consumo di sostanze psicoattive illegali, la quota di studenti che ha fatto incidenti alla guida si attesta al 31% tra chi fa un uso a rischio di cannabis mentre

si attesta al 23% tra chi ha utilizzato almeno una sostanza illegale tra cocaina, eroina stimolanti e allucinogeni.

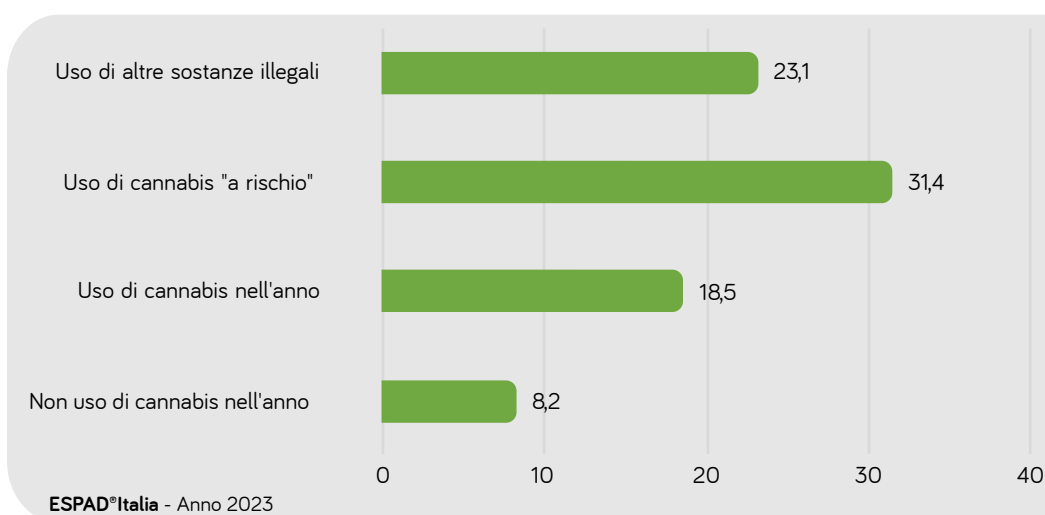


Figura 23.5
Incidentalità e consumo di sostanze.

24



ATTIVITÀ FISICA



Gli studenti che fanno esercizio mantengono più facilmente un corretto peso corporeo

In aumento il consumo di anabolizzanti, soprattutto fra i ragazzi



39%

USO INTEGRATORI
NELL'ANNO



1,7%

USO ANABOLIZZANTI
NELL'ANNO

ATTIVITÀ FISICA

Di:

Francesca Denoth e Alessia Formica

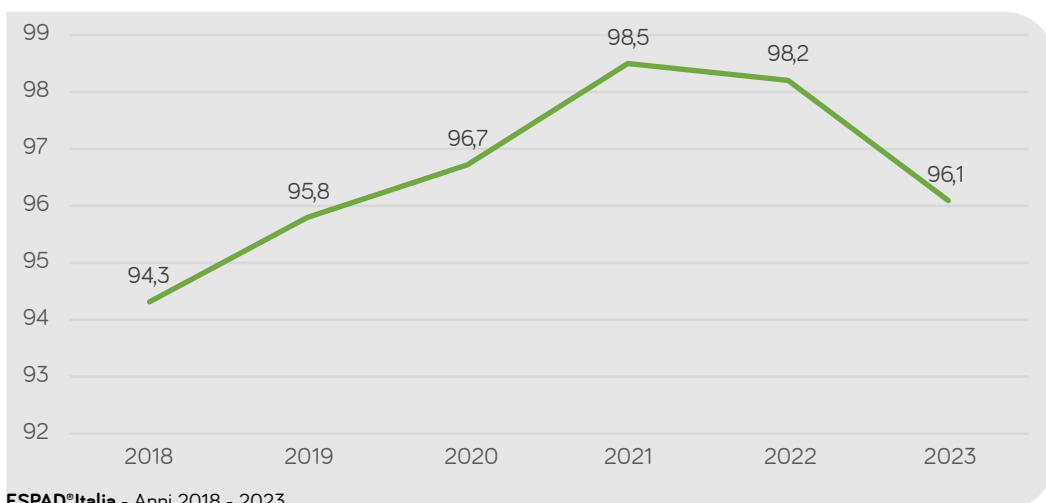
Introduzione

L'attività fisica regolare e costante promuove il benessere sia a livello fisico che mentale con effetti positivi sulla salute a breve e lungo termine. Attraverso l'esercizio fisico, infatti, è possibile prevenire numerose malattie croniche, quali ad esempio il diabete e l'obesità, che possono manifestarsi anche in età evolutiva. I dati di letteratura scientifica più recenti evidenziano che, a livello mondiale, più dell'80% degli adolescenti è insufficientemente attivo rispetto a quanto indicato dalle linee guida dell'OMS – Organizzazione Mondiale della Sanità (WHO 2022). Si stima che, se la popolazione mondiale fosse più attiva, potrebbero essere evitate più di 5 milioni di morti ogni anno. Il “Global status report on physical activity 2022” dell'OMS analizza le modalità di attuazione – adottate dai governi – delle raccomandazioni fornite nel Global Action Plan on Physical Activity 2018-2030 (GAPPA). L'obiettivo è ridurre l'inattività fisica del 15% entro il 2030. Tuttavia, i dati provenienti da 194 Paesi dimostrano che i progressi sono lenti e i Paesi devono accelerare lo sviluppo e l'attuazione di politiche per aumentare i livelli di attività fisica e ridurre il carico sui sistemi sanitari. L'inattività fisica ha ricadute economiche importanti sulla salute e, di conseguenza, sui sistemi sanitari. A livello globale si prevedono circa 500 milioni di nuovi casi di Malattie Croniche non Comunicabili (NCDs-Non Communicable Chronic Diseases), quali ipertensione, diabete e depressione, che potrebbero essere prevenuti con uno stile di vita attivo. A livello di sistemi sanitari si stima una spesa annua di 27 miliardi di dollari se non verranno adottate misure urgenti. Dallo stesso rapporto dell'OMS emerge che, negli ultimi due anni, solo poco più del 50% dei Paesi ha promosso campagne di comunicazione nazionale o organizzato eventi di attività fisica a partecipazione di massa, evidenziando che la pandemia di Covid-19 ha bloccato queste iniziative e aumentato le disuguaglianze.

Grazie allo studio ESPAD®Italia è possibile rilevare le abitudini all'esercizio fisico tra gli studenti di età fra 15 e 19 anni. All'interno dello strumento di rilevazione, infatti, è presente una sezione dedicata all'esercizio fisico definito come la pratica di sport strutturati, attività libera come le camminate e l'attività motoria svolta a scuola. La rilevazione condotta nel 2023, ha evidenziato che la quasi totalità degli studenti di entrambi i generi ha praticato esercizio fisico nell'arco della propria vita

(96,1%), mentre una piccola minoranza afferma di non averlo mai svolto (M=3,2%; F=4,6%). Questo dato è in linea con quello osservato nella precedente rilevazione del 2022, anche se con un lievissimo calo. È interessante notare che dal confronto con le rilevazioni a partire dal 2018, emerge un trend in crescita, ovvero gli studenti delle scuole italiane sembrano aver aumentato la propensione verso la pratica dell'esercizio fisico negli ultimi cinque anni (Figura 24.1).

Figura 24.1 Attività fisica nella vita trend percentuale

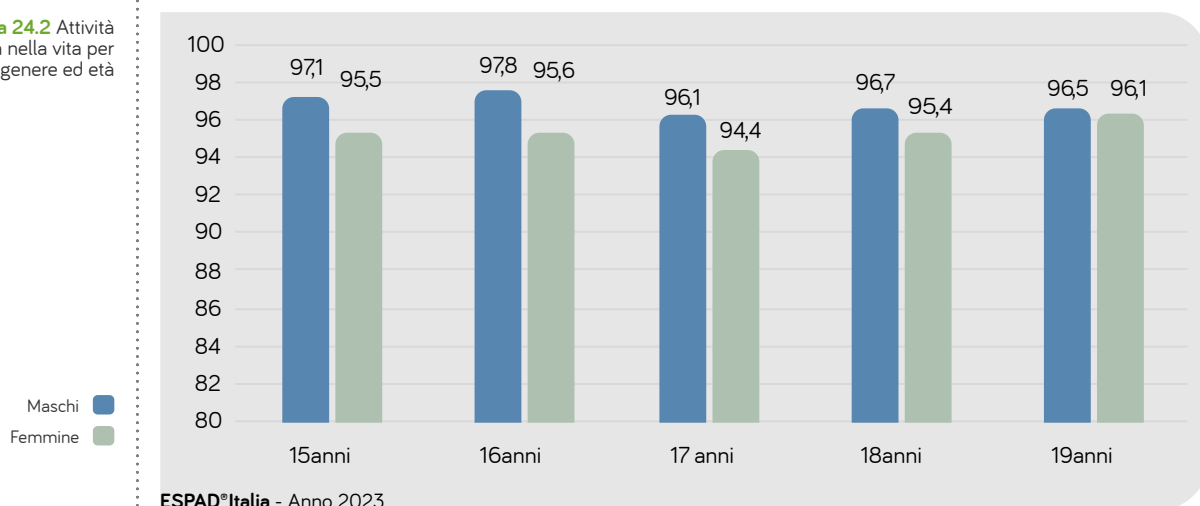


ESPAD®Italia - Anni 2018 - 2023

La percentuale di ragazzi e ragazze che hanno svolto attività fisica nel corso della vita rimane pressoché invariata nelle diverse età con un maggior numero di ragazzi praticanti sport rispetto alle coetanee.

Questa differenza tende a diminuire fra i diciannovenni in cui si osservano percentuali quasi sovrapponibili (figura 24.2).

Figura 24.2 Attività fisica nella vita per genere ed età



ESPAD®Italia - Anno 2023



Le differenze percentuali osservate nella pratica dell'esercizio fisico nell'ultimo anno mostrano un andamento simile a quello relativo all'intero arco della vita. Si riscontra

un numero maggiore di ragazzi che praticano sport rispetto alle loro coetanee, ad eccezione dei diciannovenni, dove questa tendenza si attenua (figura 24.3).

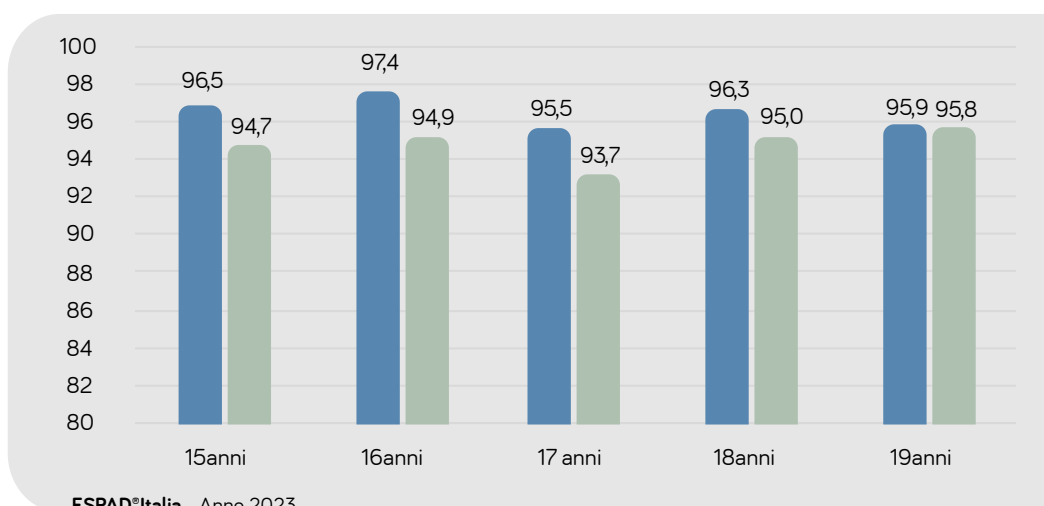


Figura 24.3 Attività fisica nell'anno per genere ed età

In generale i ragazzi si allenano con una frequenza maggiore rispetto alle ragazze, infatti la maggioranza dei ragazzi si allena 3-

4 volte a settimana o più, mentre fra le ragazze la percentuale maggiore si rileva per la pratica 1-2 volte a settimana (figura 24.4).

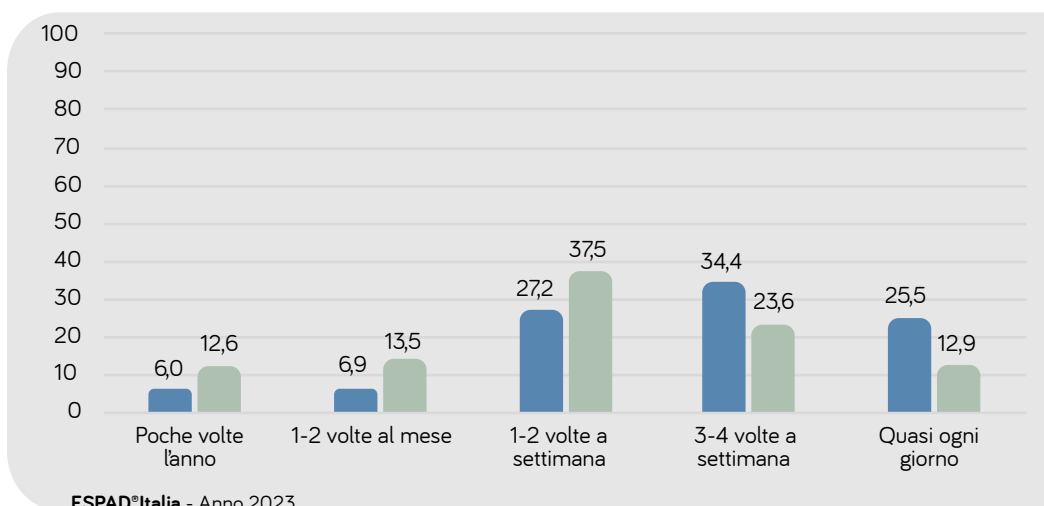


Figura 24.4 Frequenza delle sessioni di allenamento nell'ultimo anno, per genere

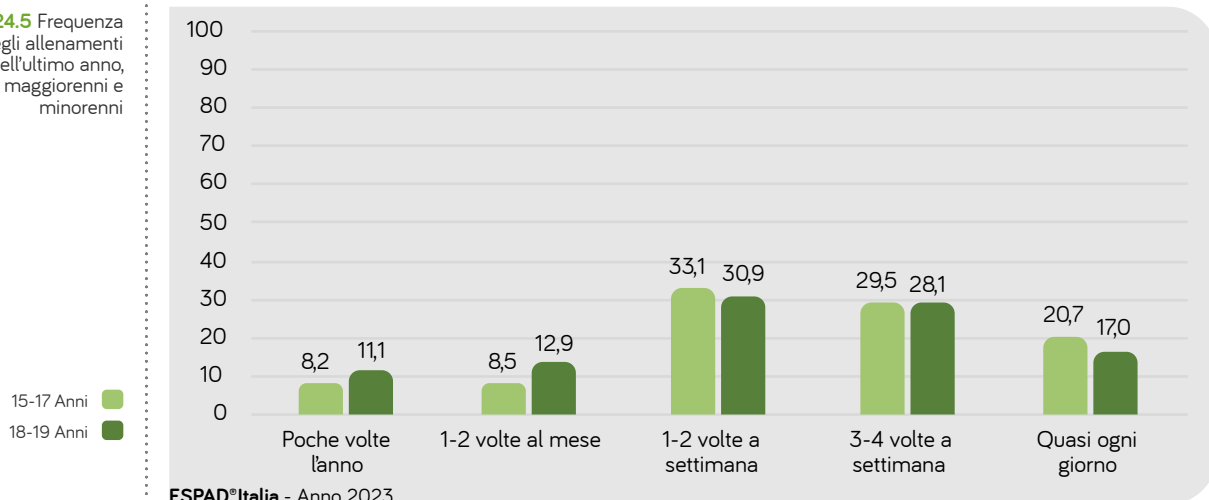
Osservando il dato relativo alla frequenza per fasce di età, emerge che la maggioranza degli studenti in Italia svolge esercizio fisico con buona regolarità con sedute bi o tri-settimanali sia fra i 15-17 anni che fra i 18-19.

Solo una minoranza afferma di praticare esercizio poche volte l'anno (15-17enni=8,2%; 18-19enni=11,1%). Alla luce di questi dati, si può ipotizzare che la scuola giochi un ruolo importante nella promozione

dell'educazione motoria con le 2 ore settimanali inserite a pieno titolo nel curriculum formativo (legge 30 dicembre 2021, n. 234, art. 1, commi 329 e seguenti), tuttavia sarebbe auspicabile un aumento

delle ore proprio nell'ottica della prevenzione delle malattie non trasmissibili, come il diabete, che si stanno sempre più diffondendo nella popolazione giovanile.

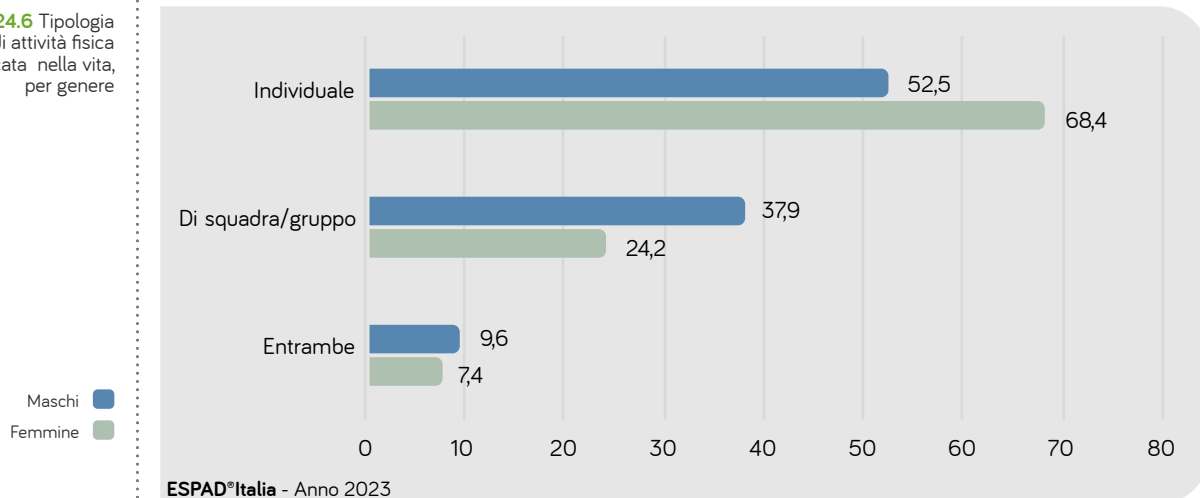
Figura 24.5 Frequenza degli allenamenti nell'ultimo anno, maggiorenni e minorenni



Tra coloro che hanno svolto attività fisica nell'ultimo anno, la maggior parte sembra prediligere gli sport individuali, tuttavia i dati rivelano differenze fra i generi. Infatti, se in percentuale maggiore le ragazze scelgono sport individuali, una quota maggiore di

ragazzi pratica sport di squadra (Individuale M=52,5%; F=68,4%. Squadra/gruppo M=37,9%; F=24,2%). Infine, una minoranza di entrambi i generi partecipa sia ad attività sportive individuali che di gruppo (M=9,6%; F=7,4%).

Figura 24.6 Tipologia di attività fisica praticata nella vita, per genere





In generale, sembra che la maggior parte degli studenti preferisca praticare l'attività fisica a livello amatoriale o quando capita (68%), in prevalenza maggiore le ragazze (M=59,2%; F=74,8%). La tendenza si inverte

per lo sport praticato a livello professionistico o agonistico, svolto da un terzo degli studenti con una prevalenza quasi doppia tra i maschi (M=40,8%; F=25,2%).

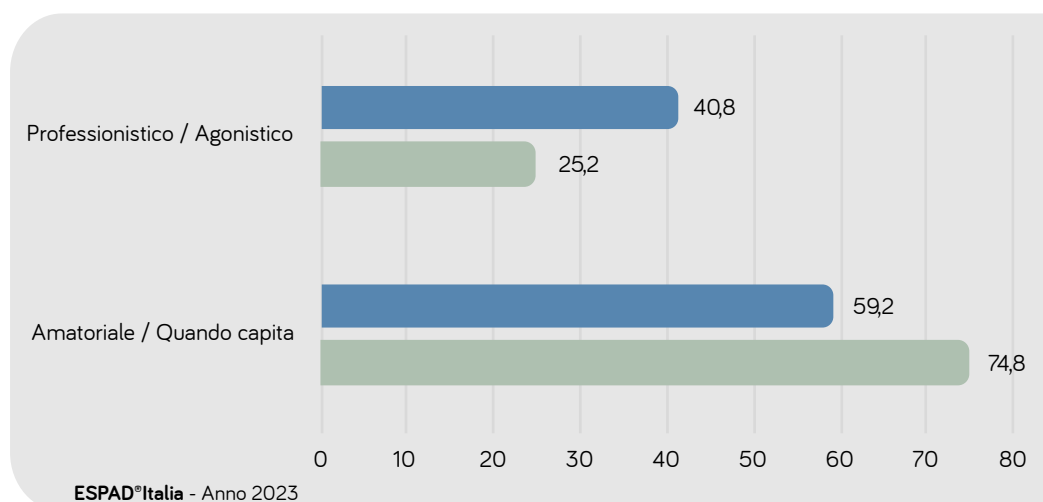


Figura 24.7 Livello a cui è stata praticata attività fisica nell'ultimo anno, per genere

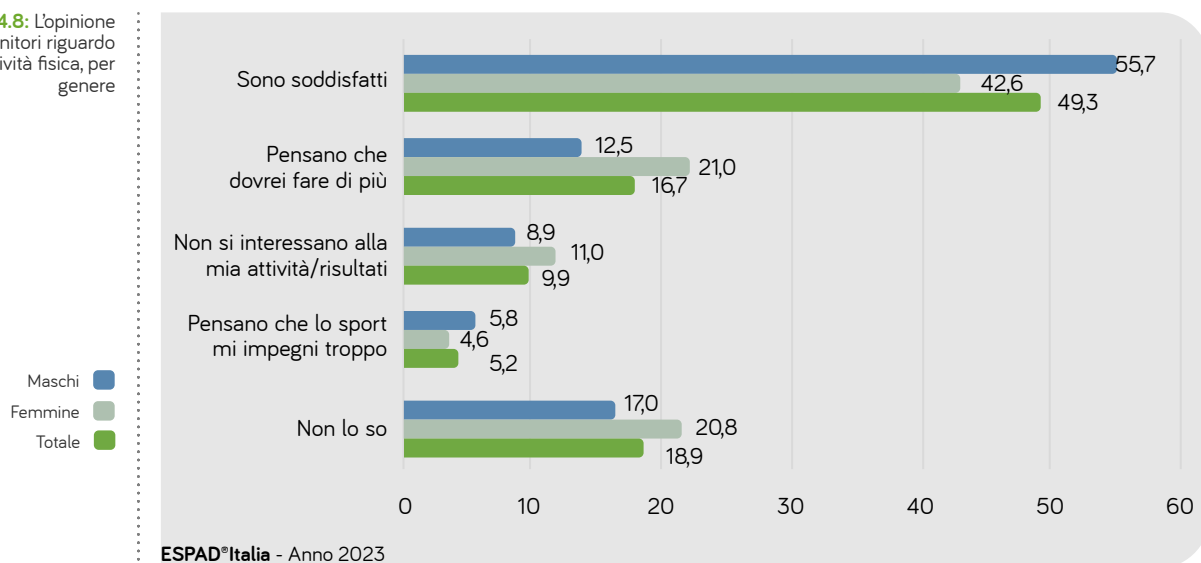
I dati forniti offrono anche una panoramica delle opinioni dei genitori riguardo all'attività sportiva dei propri figli. Questo aspetto è di particolare rilevanza, infatti la letteratura scientifica evidenzia come l'influenza dei genitori sia determinante nella percezione che i ragazzi hanno della propria pratica sportiva, influenzando anche la loro motivazione e i loro comportamenti, inclusi quelli legati alle reazioni ai successi o agli insuccessi (Xu et al. 2015; Julien et al. 2005).

Dai dati ESPAD®Italia 2023 emerge che la maggior parte dei genitori, il 49,3%, è soddisfatta dell'attività sportiva dei figli con una qualche differenza tra i due generi, più soddisfatti i genitori dei ragazzi (M=55,7%; F=42,6%). Il 16,7% dei genitori ritiene che i propri figli dovrebbero dedicarsi di più all'esercizio fisico, opinione maggiormente diffusa tra i genitori delle ragazze (M=12,5%; F=21%), mentre il 5,2%, pensa che lo sport

impegni troppo i propri figli (M=5,5%; F=3%). Infine, un gruppo di genitori, circa l'9,9%, sembra essere indifferente all'attività o ai risultati sportivi dei propri figli (M=8,9%; F=11%).

Dai dati descritti emerge che la maggioranza dei genitori è a favore dell'attività sportiva dei propri figli e che un quinto di quelli delle ragazze vorrebbe che ne praticassero di più. Tenendo presente che l'opinione dei genitori svolge un ruolo chiave nella motivazione all'esercizio, il quadro fornito può essere di supporto allo sviluppo di politiche mirate così come raccomandato dal Global Action Plan on Physical Activity 2018-2030, che incoraggia le nazioni a promuovere interventi volti ad incrementare l'attività fisica.

Figura 24.8: L'opinione dei genitori riguardo l'attività fisica, per genere



BMI e attività fisica

Un altro importante aspetto, della salute degli studenti italiani, che si può desumere attraverso i dati ESPAD, è la relazione esistente fra BMI (Indice di Massa Corporea) e la pratica dell'esercizio fisico. Una vasta letteratura scientifica sul tema conferma l'importanza di uno stile di vita attivo come fattore chiave per mantenere il BMI nei range del normopeso. Un corretto stile di vita, infatti, consente di prevenire e ridurre il rischio di malattie collegate al sovrappeso e all'obesità, come il diabete, l'ipercolesterolemia, l'ipertensione e l'iperinsulinemia, sempre più diffusi anche tra i giovanissimi. Inoltre, un BMI sano in adolescenza è associato ad un minor rischio di sviluppare obesità in età adulta

Al fine di analizzare la relazione fra condizione ponderale ed esercizio fisico attraverso i dati ESPAD®Italia 2023, la distribuzione del BMI tra gli adolescenti italiani è stata rappresentata prima solo per genere (maschio e femmina) e poi per età (da 15 a 19 anni) e genere. Dallo studio 2023, emerge che il 3,5% degli studenti è in sottopeso con una distribuzione simile tra i generi (M=3,6%; F=3,3%); circa l'80% ha un BMI che rientra nel range del normopeso (M=76,6%; F=83,4%) e infine il 16,6% è in sovrappeso (M=19,8%; F=13,3%).

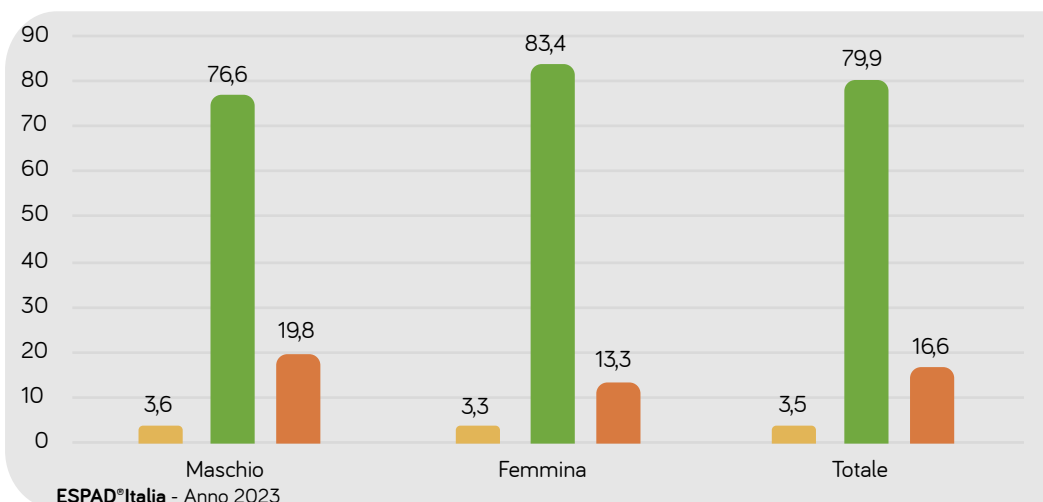


Figura 24.9 BMI, distribuzione totale e per genere

I dati mostrano come la distribuzione del BMI varia tra maschi e femmine. La percentuale di ragazzi classificati come sovrappeso è maggiore rispetto a quella delle ragazze, mentre fra queste ultime si osserva una percentuale maggiore di normopeso. Nel complesso i dati forniscono un quadro di un buono stato ponderale degli studenti, quindi protettivo per il rischio di malattie della sindrome metabolica. Scendendo ancor più nel dettaglio, i dati sul

BMI sono stati analizzati, anche per età. La percentuale di adolescenti classificati come sovrappeso sembra diminuire con l'età in favore di un aumento di quelli con un BMI normopeso. Se tra i ragazzi questo trend resta costante fino ai 18 anni, tra le studentesse emergono percentuali più elevate di sovrappeso tra le 17enni. In entrambi i generi si osserva un incremento del sovrappeso fra i 19enni.

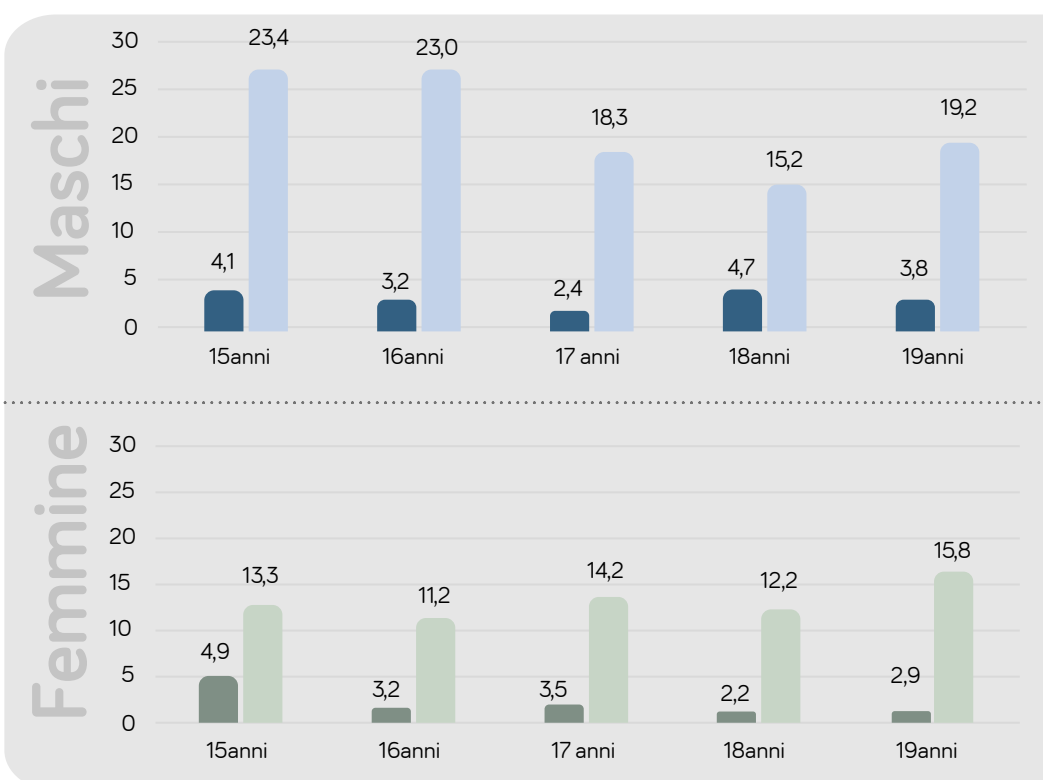
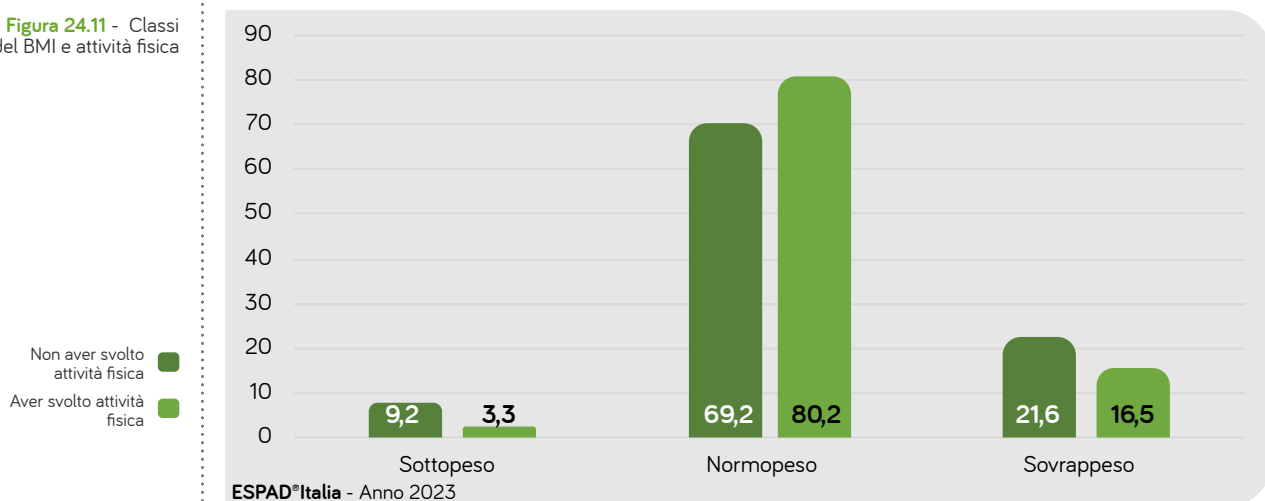


Figura 24.10 - Essere in sottopeso o in sovrappeso, per genere ed età

I dati di ESPAD®Italia 2023 confermano che svolgere esercizio fisico può contribuire al mantenimento di un peso corporeo ottimale. Infatti, fra gli studenti che affermano di aver svolto esercizio nel corso della propria vita, la maggior parte (80%) si trova nel range del normopeso. La percentuale di normopeso resta abbastanza elevata anche tra coloro che riferiscono di non aver praticato sport (69%), questo effetto potrebbe essere attribuibile alla giovane età,

infatti abbiamo già osservato che la maggior parte degli studenti si trova in condizione di normopeso. Va, tuttavia, ricordato che praticare esercizio in modo regolare e costante aumenta l'effetto protettivo rispetto alle malattie della sindrome metabolica e può contribuire al ripristino di un quadro di salute, come la remissione dell'insulino-resistenza o del diabete di tipo 2.

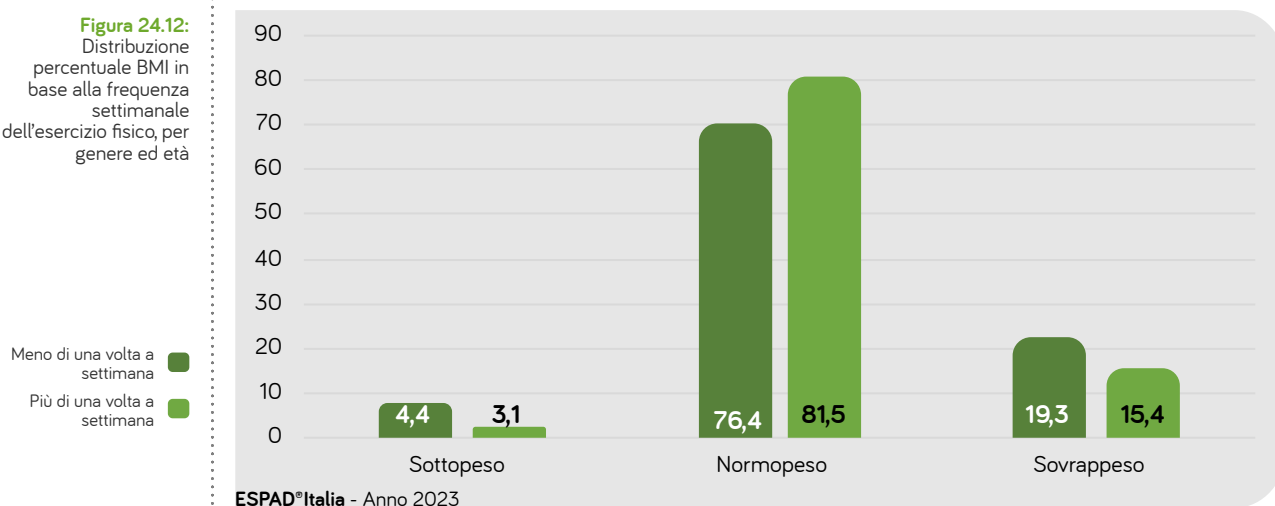
Figura 24.11 - Classi del BMI e attività fisica



La tendenza si conferma anche in riferimento all'esercizio fisico praticato durante l'anno, con la percentuale più elevata di normopeso fra gli studenti che si

allenano almeno una volta alla settimana. I dati emersi sembrano indicare che la pratica sportivo/motoria regolare e costante si associa ad un quadro ponderale migliore.

Figura 24.12: Distribuzione percentuale BMI in base alla frequenza settimanale dell'esercizio fisico, per genere ed età





Uso di sostanze e attività fisica

L'uso di sostanze psicotrope tra gli atleti è noto fin dall'antichità ed è tuttora molto diffuso fra gli sportivi. Concedersi un drink dopo una competizione o un allenamento è divenuto parte della cultura in molti sport. I motivi dell'uso e abuso di sostanze psicoattive fra chi pratica sport possono essere diversi: dalla socializzazione, all'automedicazione per dolori o ansia, e per favorire il sonno. Il comportamento di uso sembra essere più diffuso fra gli atleti non professionisti (Dougherty JW 3rd, Baron D. 2022). I dati rilevati attraverso la ricerca ESPAD®Italia 2023 sembrano confermare questa tendenza. Le percentuali di consumo delle diverse sostanze cambiano fra studenti che praticano esercizio fisico e quelli che svolgono principalmente una vita sedentaria. Tra i sedentari si osservano percentuali maggiori di consumo quotidiano di sigarette, ma anche punteggi più elevati al test CAST, ovvero una maggior propensione per l'uso problematico di cannabis. In questo stesso gruppo di studenti si osservano percentuali maggiori di ubriacature riferite

all'ultimo mese. La tendenza si inverte quando si osserva il dato per l'utilizzo di Energy Drink ed integratori con percentuali più elevate tra chi pratica sport, addirittura doppia per quello che concerne gli integratori. Inoltre, fra chi pratica sport si osservano percentuali lievemente maggiori anche per l'uso di almeno una sostanza illegale nell'anno e per il Binge Drinking (5 bevute di seguito nella stessa occasione). È interessante notare come l'uso di steroidi anabolizzanti sia maggiormente diffuso fra gli studenti che non svolgono esercizio fisico. I dati epidemiologici evidenziano come questa pratica si stia sempre più diffondendo. L'impiego di steroidi anabolizzanti si basa sul desiderio di aumentare la massa e la forza muscolare, oltre che a migliorare le prestazioni fisiche (Reyes-Vallejo L. 2020). Va sottolineato che l'assunzione a lungo termine, o in dosi elevate, produce danni irreversibili sul sistema nervoso e sul comportamento, tanto più in fase di crescita.

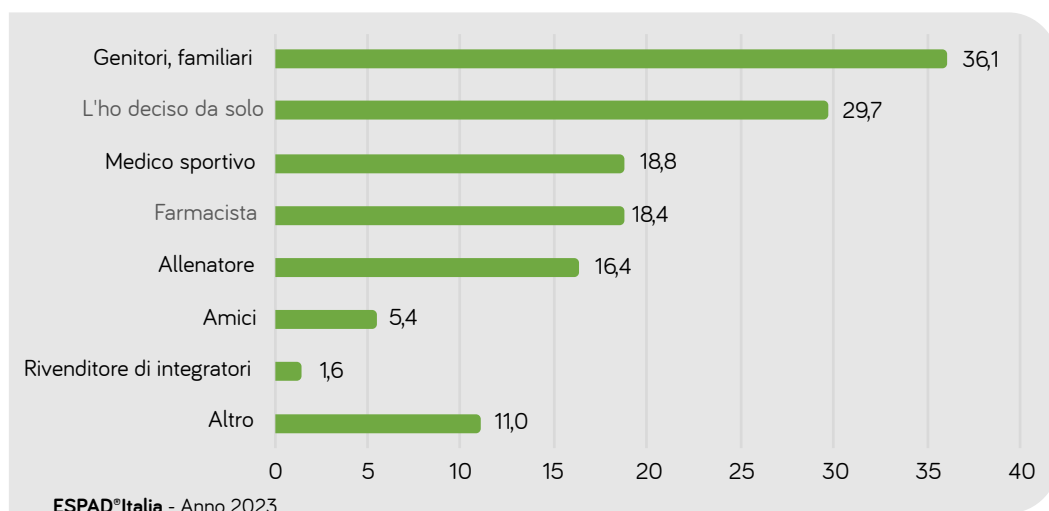
| | Non svolge attività fisica | Svolge attività fisica |
|---|----------------------------|------------------------|
| Aver fumato almeno 1 sigaretta al giorno nell'ultimo anno | 25,5 | 19,1 |
| Avere un profilo "a rischio" di consumo di cannabis secondo il test di screening CAST | 31,1 | 23,3 |
| Essersi ubriacato nell'ultimo mese | 17,4 | 15,0 |
| Aver praticato binge drinking nell'ultimo mese | 27,3 | 28,4 |
| Aver utilizzato sostanze illegali nell'anno | 26,2 | 28,4 |
| Aver utilizzato energy drink nell'ultimo anno | 45,7 | 53,1 |
| Aver utilizzato integratori nell'ultimo anno | 20,9 | 40,8 |
| Aver utilizzato anabolizzanti nell'ultimo anno | 4,2 | 1,6 |

Tabella 24.1
Comportamenti 'a rischio' e attività fisica

Spesso l'assunzione di integratori e sostanze dopanti avviene senza che vi sia una concreta cognizione degli effetti, reali o presunti che siano, e la decisione di utilizzarli avviene soprattutto dietro consiglio dei genitori o per iniziativa personale. Questo è quanto emerge dallo studio ESPAD®Italia 2023. La maggioranza degli studenti

assume integratori dietro consiglio dei genitori o altri familiari e in quota leggermente inferiore lo fa per decisione personale (rispettivamente 36,1% e 29,7%). Circa un quinto degli studenti utilizza integratori su consiglio del medico sportivo o del farmacista, mentre il 16,4% lo fa perché consigliato dall'allenatore.

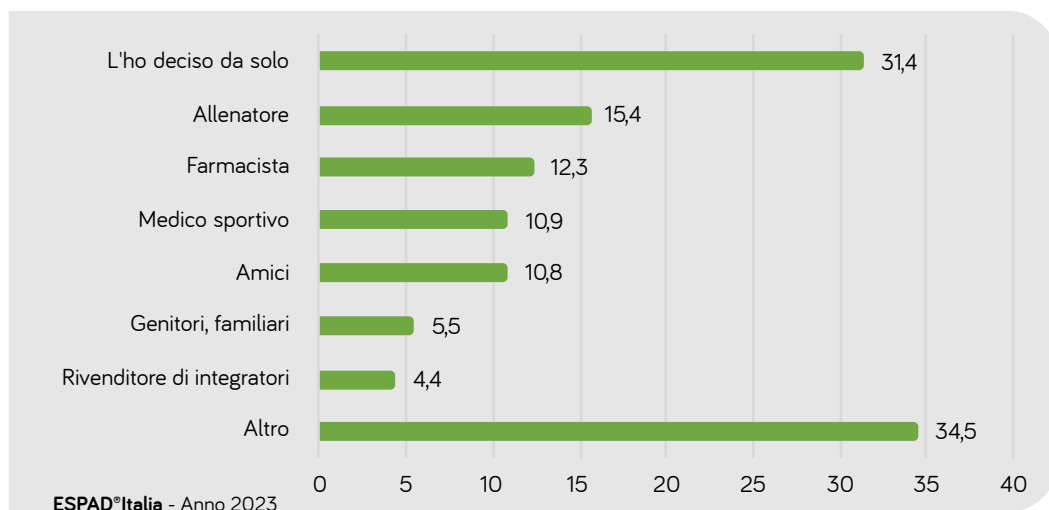
Figura 24.13 Chi ti ha consigliato di utilizzare integratori (proteine, vitamine, sali minerali, prodotti a base di erbe)?



Il quadro è del tutto diverso quando si parla di assunzione di anabolizzanti e testosterone che avviene per lo più su decisione personale in circa un terzo dello studenti. Aspetto preoccupante poiché si tratta di sostanze vendibili solo dietro prescrizione medica e per necessità terapeutiche. Va

ricordato, inoltre, che in Italia l'uso non medico del testosterone, come nel caso del doping sportivo, è illegale e può comportare gravi rischi per la salute. L'abuso di testosterone può portare a problemi cardiovascolari, epatici e riproduttivi, oltre a disturbi psicologici.

Figura 24.14 Chi ti ha consigliato di utilizzare anabolizzanti e/o testosterone?





Le frequenze di consumo di integratori rimangono simili in riferimento ai diversi periodi considerati e tra i due generi. Tuttavia, per gli steroidi anabolizzanti, le percentuali di utilizzo variano significativamente. Se la percentuale riferita al consumo nella vita è più che doppia tra i

ragazzi, quella riferita agli ultimi 12 mesi è quasi il quadruplo così come quella riferita all'ultimo mese. La percentuale di ragazzi che utilizzano quotidianamente anabolizzanti è, addirittura, sei volte maggiore rispetto a quella delle ragazze.

| INTEGRATORI | Maschi | Femmine | Totale |
|---------------|--------|---------|--------|
| Nella vita | 48,5 | 48,8 | 48,7 |
| Nell'anno | 39,9 | 38,3 | 39,1 |
| Nel mese | 29,9 | 28,0 | 29,0 |
| Frequente | 14,9 | 12,5 | 13,7 |
| ANABOLIZZANTI | Maschi | Femmine | Totale |
| Nella vita | 4,3 | 2,0 | 3,1 |
| Nell'anno | 2,7 | 0,7 | 1,7 |
| Nel mese | 2,2 | 0,5 | 1,4 |
| Frequente | 1,2 | 0,2 | 0,7 |

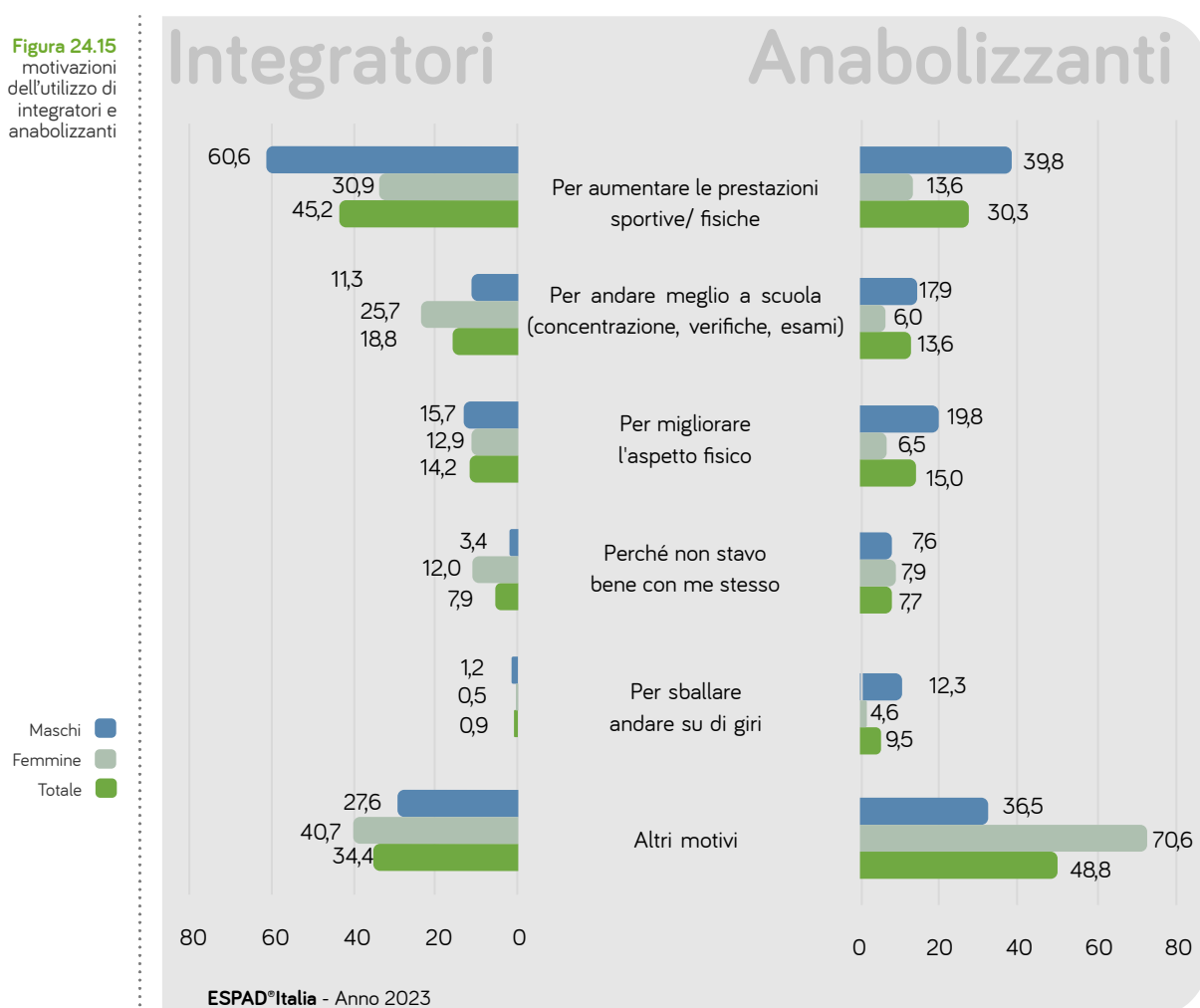
Tabella 24.2 Utilizzo di integratori e anabolizzanti, per genere

ESPAD[®]Italia - Anno 2023

I motivi che portano gli studenti delle scuole italiane ad assumere integratori e anabolizzanti sono piuttosto vari e con distinzioni specifiche per genere. Alla domanda "Per quali ragioni hai assunto integratori" la maggior parte degli studenti afferma di farlo per aumentare le prestazioni fisiche, tra questi oltre il 60% è rappresentato da ragazzi, mentre tra le ragazze la quota maggiore si osserva per motivi 'altri' da quelli elencati (40,7%)

Le risposte fornite dagli studenti riguardo l'utilizzo di anabolizzanti seguono un trend simile a quello osservato per gli integratori. Tra i ragazzi la percentuale maggiore si osserva per l'uso al fine di aumentare le prestazioni fisiche, mentre tra le ragazze per motivazioni non specificate. Da notare che, sebbene in quota inferiore rispetto ai coetanei, l'utilizzo di anabolizzanti al fine di migliorare le prestazioni fisiche è la seconda motivazione, in termini percentuali, riportata dalle studentesse. (M=39,8%; F=13,6%).

Figura 24.15
motivazioni
dell'utilizzo di
integratori e
anabolizzanti



In sintesi

Lo studio ESPAD®Italia - 2023 ha rivelato che la quasi totalità degli studenti ha svolto esercizio fisico nel corso della vita così come nell'ultimo anno. Tra i ragazzi prevale la tendenza a praticare sport di squadra con sessioni di allenamento tre volte a settimana, mentre le ragazze si orientano maggiormente verso sport individuali con una frequenza bisettimanale. La maggioranza degli studenti pratica sport a livello amatoriale. I dati dello Studio confermano che praticare esercizio fisico contribuisce a mantenere una condizione ponderale nei range del normopeso

cosicché, nell'insieme, si può affermare che gli studenti delle scuole italiane sono caratterizzati da un quadro protettivo rispetto alle malattie non trasmissibili come quelle della sindrome metabolica. Tra gli studenti sedentari si osserva una maggiore diffusione di comportamenti a rischio come il fumo di sigaretta, una maggiore propensione ad ubriacarsi e punteggi più elevati al test per l'uso 'a rischio' di cannabis, mentre quelli che praticano esercizio fisico fanno un maggiore consumo di Energy Drink e integratori. Tuttavia, fra gli studenti sportivi, si riscontra una prevalenza



leggermente superiore per il Binge Drinking e l'uso di almeno una sostanza illegale negli ultimi 12 mesi. Sebbene la partecipazione allo sport nelle scuole superiori sia correlata a numerosi aspetti positivi, tra cui il rendimento scolastico, diverse ricerche scientifiche hanno rilevato che gli studenti atleti delle scuole superiori, pur bevendo meno frequentemente, tendono ad avere un consumo eccessivo di alcol, soprattutto binge drinking, rispetto agli altri studenti (Green & Smith, 2016). Meno evidente è la relazione fra esercizio fisico e uso di sostanze illegali, molti fattori confondenti potrebbero influenzare questa relazione e spiegare la lieve prevalenza osservata fra gli studenti che praticano sport (Iob et al, 2023). In sintesi, i benefici dell'esercizio fisico devono incoraggiarne la pratica e la diffusione anche attraverso la promozione di progetti specifici come suggerito dal Global Action Plan on Physical Activity 2018-2030 (GAPPA)-WHO, non è mai troppo tardi per iniziare a fare esercizio fisico: qualunque siano l'età o le abilità, uno stile di vita attivo porterà benefici alla salute psico-fisica.

BIBLIOGRAFIA

Global status report on physical activity 2022- Organizzazione Mondiale della Sanità - WHO 2022 - <https://www.who.int/publications/i/item/9789240059153>.

Guthold R, Stevens GA, Riley LM, Bull FC. Global trends in insufficient physical activity among adolescents: A pooled analysis of 298 population-based surveys with 1.6 million participants. *Lancet Child Adolesc Health*. 2020;4(1):23-35.

Xu H, Wen LM, Rissel C. Associations of parental influences with physical activity and screen time among young children: a systematic review. *J Obes*. 2015;2015:546925. doi: 10.1155/2015/546925. Epub 2015 Mar 19. PMID: 25874123; PMCID: PMC4383435.

Julien E. Bois, Philippe G. Sarrazin, Robert J. Brustad, David O. Trouilloud, François Cury, Elementary schoolchildren's perceived competence and physical activity involvement: the influence of parents' role modelling behaviours and perceptions of their child's competence, *Psychology of Sport and Exercise*, Volume 6, Issue 4, 2005, Pages 381-397, ISSN 1469-0292, <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2004.03.003>.

Lee EY, Yoon KH. Epidemic obesity in children and adolescents: risk factors and prevention. *Front Med*. 2018 Dec;12(6):658-666. doi: 10.1007/s11684-018-0640-1. Epub 2018 Oct 2. PMID: 30280308.

Drozd D, Alvarez-Pitti J, Wójcik M, Borghi C, Gabbianelli R, Mazur A, Herceg-Čavrak V, Lopez-Valcarcel BG, Brzeziński M, Lurbe E, Wühl E. Obesity and Cardiometabolic Risk Factors: From Childhood to Adulthood. *Nutrients*. 2021 Nov 22;13(11):4176. doi: 10.3390/nu13114176. PMID: 34836431; PMCID: PMC8624977.

Sampath Kumar A, Maiya AG, Shastry BA, Vaishali K, Ravishankar N, Hazari A, Gundmi S, Jadhav R. Exercise and insulin resistance in type 2 diabetes mellitus: A systematic review and meta-analysis. *Ann Phys Rehabil Med*. 2019 Mar;62(2):98-103. doi: 10.1016/j.rehab.2018.11.001. Epub 2018 Dec 13. PMID: 30553010.

Dougherty JW 3rd, Baron D. Substance Use and Addiction in Athletes: The Case for Neuromodulation and Beyond. *Int J Environ Res Public Health*. 2022 Dec 1;19(23):16082. doi: 10.3390/ijerph192316082. PMID: 36498156; PMCID: PMC9735488.

Reyes-Vallejo L. Current use and abuse of anabolic steroids. *Actas Urol Esp (Engl Ed)*. 2020 Jun;44(5):309-313. English, Spanish. doi: 10.1016/j.acuro.2019.10.011. Epub 2020 Feb 26. PMID: 32113828.



Wu JM, Deng YY, Wei CQ, Yan JH. The effects of anabolic-androgenic steroids on behavioral, cognitive functions and nervous systems of adolescents. *Sheng Li Xue Bao*. 2019 Jun 25;71(3):463-470. Chinese. PMID: 31218337.

Green, K., & Smith, A. (Eds.). (2016). *Routledge Handbook of Youth Sport* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203795002>.

Iob E, Pingault JB, Munafò MR, Stubbs B, Gilthorpe MS, Maihofer AX; Psychiatric Genomics Consortium Posttraumatic Stress Disorder Working Group; Danese A. Testing the causal relationships of physical activity and sedentary behaviour with mental health and substance use disorders: a Mendelian randomisation study. *Mol Psychiatry*. 2023 Aug;28(8):3429-3443. doi: 10.1038/s41380-023-02133-9. Epub 2023 Jul 21. PMID: 37479783; PMCID: PMC10618087.

MATERIALI E METODI

Lo studio: obiettivi generali e specifici

ESPAD (European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs) è uno studio transnazionale focalizzato sui consumi psicoattivi, quali alcol, tabacco, farmaci e sostanze illegali, e su altri comportamenti potenzialmente a rischio, diffusi tra gli studenti europei di età compresa tra 15 e 16 anni. Questo studio, avviato nel 1995, è stato condotto ciclicamente ogni 4 anni e, a partire dal 2016, la sua coordinazione è stata affidata all'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (IFC-CNR).

Lo studio ESPAD®Italia si inserisce all'interno di questo contesto, come declinazione nazionale e parte integrante del progetto europeo. Questa rilevazione italiana, condotta annualmente a partire dal 1999, coinvolge un campione rappresentativo di studenti provenienti dalle scuole secondarie di secondo grado distribuite su tutto il territorio nazionale. La portata di ESPAD®Italia è più ampia rispetto al suo "fratello maggiore europeo" e si estende non solo ai giovani di età 15-16 anni, ma a tutti gli studenti frequentanti le classi dalla prima alla quinta, andando quindi dai 15 ai 19 anni.

Le informazioni presenti in questo report sono state raccolte attraverso il questionario ESPAD 2023, uno strumento di rilevazione che si basa sullo schema dello studio ESPAD®Italia ed è considerato uno standard affidabile per il monitoraggio dei comportamenti degli adolescenti. Esso consente di esaminare l'andamento dei consumi psicoattivi e dei comportamenti a rischio, valutando altresì l'impatto di fattori economici, sociali e culturali sulle tendenze analizzate.

Piano di campionamento, reclutamento degli istituti scolastici e somministrazione

La popolazione oggetto di studio comprende gli studenti di età compresa tra 15 e 19 anni che frequentano istituti di istruzione secondaria di secondo grado, sia pubblici che paritari.

Il piano di campionamento è stato sviluppato secondo una metodologia a tre stadi:

- 1. Stratificazione geografica:** Le province sono suddivise in base alle aree geografiche (Nord est, Nord ovest, Centro, Sud e Isole). Le province sono selezionate casualmente da ciascuna area in proporzione alla loro dimensione. Nel caso di risorse sufficienti, tutte le province vengono incluse nel campione, con il successivo campionamento delle scuole all'interno delle province selezionate.
- 2. Stratificazione delle scuole:** Le scuole sono stratificate per tipologia di istituto (Licei, Istituti Artistici, Professionali o Tecnici) e per ubicazione geografica (dentro il comune capoluogo di provincia o comuni non capoluogo di provincia). Da ogni strato viene estratto un numero di scuole proporzionale al numero di iscritti presenti in quello strato.
- 3. Selezione delle classi:** All'interno di ogni scuola, una o più sezioni vengono selezionate per la somministrazione del questionario, dalla prima alla quinta classe.

Questa procedura di campionamento assicura la rappresentatività del campione rispetto alla popolazione studentesca italiana di età compresa tra i 15 e i 19 anni.

I dirigenti scolastici e i docenti referenti delle scuole selezionate vengono contattati telefonicamente da personale appositamente formato. Dopo una presentazione delle finalità e delle modalità dello studio, vengono invitati a partecipare attraverso un'adesione formale.

La somministrazione del questionario richiede meno di un'ora (45-50 minuti) e può essere svolta sia in formato cartaceo che online. Nel caso di somministrazione cartacea viene inviato al docente referente un pacco contenente istruzioni per insegnanti e studenti, questionari, buste, un questionario per l'insegnante ("scheda classe") e la scatola per raccogliere e restituire al CNR i questionari compilati tramite corriere (senza onere per la scuola). La compilazione online avviene attraverso un link inviato dal docente agli studenti, che possono utilizzare dispositivi mobili personali o computer scolastici.



Gli studenti compilano il questionario simultaneamente in classe sotto la supervisione dell'insegnante, garantendo l'anonimato dei partecipanti. In caso di compilazione online, gli insegnanti possono monitorare il progresso di compilazione tramite una dashboard senza compromettere l'anonimato.

Un servizio di assistenza è disponibile per i docenti che necessitano di ulteriori chiarimenti, specie per quello che riguarda le somministrazioni telematiche.

La partecipazione degli studenti è volontaria e completamente anonima, in modo da garantire la riservatezza delle risposte fornite.

Il numero di questionari compilati e validi è stato di 12.225.



Analisi dei dati

Prima di avviare le analisi sul dataset, è stata eseguita un'attenta fase di pulizia dei dati al fine di garantire la coerenza e l'affidabilità delle risposte. Questo processo si svolge attraverso l'implementazione di criteri standardizzati per la verifica, con particolare attenzione a rilevare risposte sistematiche o incompatibili che vengono poi rimosse dal dataset finale. Questo passo è cruciale per assicurare che le analisi successive vengano condotte su un insieme di dati affidabile e coerente, in modo da massimizzare la rappresentatività e l'accuratezza dei risultati.

