STUDIO ESPAD® 2019 – Livorno

Gli stili di vita dei giovani livornesi

a cura di
Francesca Denoth, Claudia Luppi,
Marco Scalese, Sabrina Molinaro

Consiglio Nazionale delle Ricerche
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica

Comune di Livorno

Consiglio Nazionale delle Ricerche
IFC - Istituto di Fisiologia Clinica

Studio ESPAD®2019 – Livorno
Indagine sugli stili di vita dei giovani livornesi.

Studio epidemiologico su un campione della popolazione studentesca di 15-19 anni del comune di Livorno

Istituto di Fisiologia Clinica
Consiglio Nazionale delle Ricerche IFC-CNR

- Rapporto tecnico-scientifico -

a cura di
Francesca Denoth, Claudia Luppi, Marco Scalese, Sabrina Molinaro

INDICE

	LO STUDIO IN SINTESI	**1**
Capitolo 1	**MATERIALI E METODI**	**3**
Capitolo 2	**CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE**	**5**
Capitolo 3	**CONSUMO DI SOSTANZE PSICOATTIVE LECITE**	**6**
	3.1 Tabacco	6
	3.2 Bevande alcoliche	7
	3.3 Energy drink	8
Capitolo 4	**CONSUMO DI SOSTANZE PSICOATTIVE ILLEGALI**	**10**
	4.1 Consumo di almeno una sostanza illegale	10
	4.2 Cannabis	11
	4.3 Cannabinoidi sintetici	13
	4.4 Cocaina	14
	4.5 Oppiacei.	15
	4.6 Stimolanti	17
	4.7 Allucinogeni	18
Capitolo 5	**CONSUMO DI PSICOFARMACI SENZA PRESCRIZIONE MEDICA**	**20**
Capitolo 6	**GIOCO D'AZZARDO**	**23**
	6.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze	23
	6.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco	26
	6.3 Caratteristiche individuali, ambientali, sociali e familiari dei giocatori d'azzardo	29
	6.4 I profili di giocatore e i pattern di gioco	33
	6.5 I profili di giocatore e le caratteristiche individuali e socio-familiari	35
Capitolo 7	**USO DI INTERNET, CYBERBULLISMO E CHALLENGE**	**42**
	7.1 Internet: diffusione, contesti e ambiti di utilizzo	42
	7.2 Tipologie di utilizzatori di Internet	45
	7.3 Cyberbullismo	47
	7.4 Prove e sfide da affrontare on-line: "challenge"	50
Capitolo 8	**GAMING**	**51**
	CONCLUSIONI	**54**

Lo Studio in sintesi

Lo Studio ha lo scopo di fornire un quadro dei comportamenti di consumo di sostanze psicoattive, (legali e non) e di altri comportamenti a rischio nella popolazione studentesca delle scuole secondarie livornesi. Le evidenze emerse potranno essere di supporto allo sviluppo di azioni di prevenzione primaria rivolte alla popolazione giovanile.
Le informazioni relative agli stili di vita nella popolazione studentesca sono state raccolte attraverso il questionario ESPAD®Italia 2019, strumento di rilevazione che analizza i consumi psicoattivi (alcol, tabacco, farmaci e sostanze illegali) e altri comportamenti a rischio, come l'uso di Internet e il gioco d'azzardo, tra gli studenti di età compresa tra i 15 e i 19 anni che frequentano le scuole secondarie di secondo grado.
Il numero di questionari compilati e validi è stato di 420 (456 questionari rientrati).
Il 49,8% degli studenti partecipanti allo studio è di genere maschile e per il 59,4% sono minorenni, con il gruppo delle studentesse più adulte rispetto ai ragazzi.

TABACCO ed E-CIG
Oltre la metà della popolazione studentesca del comune di Livorno ha fumato **sigarette** almeno una volta nella vita e il 23% lo ha fatto quotidianamente nell'ultimo anno con un consumo quotidiano di 6-10 sigarette, più diffuso nel genere maschile e tra i maggiorenni di entrambi i generi.
Il 40% circa degli studenti ha utilizzato **sigarette elettroniche (e-cig)** nell'ultimo anno: in particolare sono ragazzi e studenti maggiorenni. La maggioranza degli studenti ha provato per la prima volta le e-cig per curiosità mentre la motivazione *per smettere di fumare* è più frequente tra le ragazze e i maggiorenni.

ALCOLICI
Più dell'80% degli studenti ha assunto **bevande alcoliche** nei 12 mesi precedenti la compilazione del questionario e il 67%, in prevalenza ragazzi maggiorenni, negli ultimi 30 giorni mentre il 45% ha riferito che nel corso della propria vita ha bevuto alcolici al punto di camminare barcollando, di non riuscire a parlare correttamente, di vomitare e/o di aver dimenticato l'accaduto.
Un terzo della popolazione studentesca intervistata riferisce di aver assunto 5 o più bevande alcoliche di seguito, il cosiddetto **binge drinking**, almeno una volta nell'ultimo mese.

ENERGY DRINK
La grande maggioranza del campione ha bevuto **energy drink** almeno una volta nella vita e il 50% lo ha fatto nei 12 mesi antecedenti la rilevazione. Vi è una quota di intervistati che riferisce di consumare energy drink quasi tutti i giorni e sono soprattutto i maggiorenni e i ragazzi.
L'analisi è importante considerando che una lattina da 33 cc può contenere fino a 200-300 ml di caffeina, con possibili ripercussioni a livello cardiaco e una notevole quantità di zuccheri aggiunti, possibili fattori di rischio per sovrappeso e diabete (DM2). Gli effetti dell'alto contenuto in caffeina possono essere utilizzati per mitigare quelli dell'alcol portando a tollerare una maggiore quantità di bevute in una singola occasione.

SOSTANZE PSICOATTIVE ILLEGALI
Quasi la metà degli studenti ha riferito di aver utilizzato almeno una sostanza psicoattiva illegale nel corso della propria vita.
La **cannabis** rimane la più utilizzata (43%) mentre al secondo posto troviamo i **cannabinoidi sintetici**, sostanze totalmente chimiche che riproducono gli effetti della cannabis (5%). Nei consumi seguono poi, con maggior diffusione tra gli studenti maschi, la **cocaina**, gli **stimolanti e allucinogeni**, mentre l'**eroina** è la sostanza meno utilizzata.

Le **NPS (Nuove Sostanze Psicoattive)** sono scarsamente diffuse: meno dell'1% degli studenti riporta di averle utilizzate una volta nella vita, dato incoraggiante considerando la potenziale pericolosità di queste sostanze delle quali non si conoscono composizione ed effetti.

PSICOFARMACI SENZA PRESCRIZIONE MEDICA

Il 16% degli studenti di 15-19 anni del Comune di Livorno ha assunto **psicofarmaci** senza prescrizione medica almeno una volta nella vita. I più utilizzati sono gli psicofarmaci per dormire e rilassarsi, seguiti da quelli per l'attenzione/iperattività, quelli per le diete e quelli per regolare l'umore.

IL GIOCO D'AZZARDO

Il 23% degli studenti ha giocato d'azzardo almeno una volta nell'ultimo anno collegandosi in Internet (gioco on-line) e il 50% lo ha fatto recandosi nei luoghi fisici di gioco, come ricevitorie, bar e sale scommessa (gioco on-site). Oltre il 42% degli studenti riferisce di abitare e/o di frequentare una scuola nei pressi di un luogo di gioco raggiungibile a piedi in meno di 5 minuti.

I giochi maggiormente praticati on-site sono i Gratta & Vinci seguiti dalle scommesse sportive (in particolare quelle calcistiche) e altri giochi con le carte. I giochi più diffusi in rete sono le scommesse calcistiche seguite dal poker texano e da giochi con le carte.

INTERNET

La quasi totalità degli studenti possiede uno strumento per l'accesso a Internet e il 97% ne usa almeno uno quotidianamente: il più diffuso è lo smartphone, seguito dal computer, fisso o portatile e dal tablet. Il 14% degli studenti utilizza i device per restare connesso tutto il giorno, in particolar modo le ragazze.

Quasi il 10% degli studenti navigatori di Internet risulta avere un utilizzo "a rischio": tra questi quasi un quarto naviga quotidianamente per almeno 6 ore.

CYBERBULLISMO

Il 35% degli studenti del comune di Livorno conosce qualcuno che è stato vittima di **cyberbullismo**, soprattutto tra le ragazze: nella maggior parte dei casi gli autori degli episodi sono i compagni di classe e persone sconosciute.

Oltre la metà degli utilizzatori "a rischio" di internet conosce vittime di episodi di cyberbullismo.

Il 23% degli studenti ha preso parte a episodi rivolti verso altri ragazzi, soprattutto tra i minorenni. Lo hanno fatto principalmente con gli amici e altri conoscenti. Gli episodi più diffusi riguardano l'aver escluso o bloccato qualcuno da gruppi on-line e l'invio di insulti in chat ed e-mail.

Il 38% degli studenti ha personalmente subito episodi di cyberbullismo, specialmente i minorenni.

IL FENOMENO DELLE SFIDE

Il 21% degli intervistati, soprattutto le ragazze e i minorenni, ha sentito parlare delle cosiddette **challenge**, le prove che bisogna affrontare per poter entrare a far parte di un gruppo o di una community, dimostrando di averle superate pubblicandole on-line.

Il 12% degli studenti conosce qualcuno che vi ha partecipato e al 2% è stato direttamente proposto di partecipare a una sfida.

GAMING

La quasi totalità del campione ha giocato ai videogiochi almeno una volta nel corso della propria vita e il 65% nel 2019, in particolare i ragazzi. Si gioca soprattutto nei giorni extrascolastici, durante i quali il 19% degli studenti di genere maschile gioca almeno 4 ore contro il 7% delle coetanee.

I device maggiormente utilizzati sono la console, lo smartphone e il computer fisso o portatile; in coda il tablet e la TV.

Se è vero che 2 studenti giocatori su 3 non hanno speso soldi nel mese per acquistare/aggiornare i videogame o per continuare a giocare, il 15% ha speso almeno 20 euro, soprattutto i ragazzi.

Capitolo 1

MATERIALI E METODI

Le informazioni relative agli stili di vita nella popolazione studentesca oggetto di indagine sono state raccolte attraverso il questionario ESPAD®Italia 2019, strumento di rilevazione dello studio omonimo che analizza i consumi psicoattivi (alcol, tabacco, farmaci e sostanze illegali) e altri comportamenti a rischio, come l'uso di Internet e il gioco d'azzardo, tra gli studenti di età compresa tra i 15 e i 19 anni che frequentano le scuole secondarie di secondo grado. Lo studio rappresenta un solido standard per il monitoraggio a livello europeo ed essendo condotto da 20 anni, permette di studiare l'andamento della diffusione di consumi psicoattivi e comportamenti a rischio, nonché di valutare l'effetto di fattori economici, sociali e culturali sui vari aspetti dei fenomeni analizzati.

Lo studio ESPAD®Italia si inserisce nell'omonimo progetto europeo European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. Più comunemente conosciuto come progetto ESPAD, questo studio transnazionale ha come obiettivo il monitoraggio epidemiologico dell'uso di alcol, tabacco e altre sostanze ad azione psicoattiva, così come la valutazione di altri comportamenti a rischio, tra gli studenti 16enni europei. Lo studio è stato condotto per la prima volta nel 1995 in 26 paesi e ripetuto ogni quattro anni. All'ultima rilevazione condotta nel 2015 hanno partecipato 33 nazioni. Inizialmente promosso dal Consiglio Svedese per l'informazione su alcol e altre droghe (CAN), nel corso degli anni è stato sempre più supportato dall'agenzia europea European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction (EMCDDA) come preziosa fonte di informazioni per il primo degli indicatori epidemiologici chiave per il monitoraggio dell'uso di sostanze psicoattive in Europa.

Piano di campionamento, reclutamento degli istituti scolastici e somministrazione
La popolazione target dello studio è costituita dagli iscritti agli istituti secondari di secondo grado del comune di Livorno con età compresa fra i 15 e i 19 anni di età.
Tutti gli Istituti del comune di Livorno sono stati invitati a partecipare allo studio includendo tutte le tipologie scolastiche presenti sul territorio (licei, istituti tecnici, istituti professionali). La numerosità campionaria di studenti è tale da essere rappresentativa della popolazione studentesca e da soddisfare i requisiti di precisione dei risultati fissati a priori. In particolare, oltre alla prevalenza attesa, è stato fissato il margine di errore accettabile e il livello di confidenza, ovvero la probabilità che la stima si collochi all'interno di un intervallo definito secondo i margini d'errore stabiliti.

In fase preliminare lo studio è stato presentato ai presidi e/o docenti referenti degli Istituti durante un incontro che si è tenuto presso il Comune di Livorno. Successivamente i Presidi e/o i docenti referenti sono stati contattati telefonicamente dal personale IFC-CNR specificatamente formato e, a seguito della presentazione delle finalità e delle modalità di svolgimento dello studio, sono stati invitati a prenderne parte inviando sia l'adesione formale sia il numero previsto di studenti coinvolti. All'interno di ciascuna scuola partecipante sono state selezionate le classi di un intero ciclo scolastico (dalla classe prima alla quinta). Nessuno studente si è rifiutato di partecipare.
Le informazioni relative a tutte le scuole contattate e a quelle arruolate sono state inserite in uno specifico database contenente, oltre ai dati anagrafici della scuola, anche quelli relativi ai contatti intercorsi e alla data di arruolamento e, successivamente, alle fasi di svolgimento dello studio (classi coinvolte, numero di studenti previsti, eventuali difficoltà emerse durante la somministrazione dei questionari ecc.).
La somministrazione del questionario ha occupato un'ora scolastica ed è stata svolta da un docente della classe il quale, oltre a leggere le istruzioni per la compilazione, ha comunicato che la partecipazione era volontaria e del tutto anonima.

Il numero di questionari compilati e validi è stato di 420 (456 questionari rientrati).

Analisi dei dati

Il set completo di dati relativo alle risposte fornite e restituito nei formati elettronici standard idonei all'importazione su database e alla elaborazione mediante i più diffusi applicativi di analisi statistica (SAS, SPSS, ecc.), è stata sottoposto a controllo della consistenza e della completezza delle risposte fornite, è stata verificata la presenza di errori e/o di incongruenze interne (ad es. risposte sistematiche (per esempio aver risposto sempre allo stesso item in colonna) o risposte incompatibili tra due o più domande (ad es. non aver giocato nella vita e aver giocato nell'anno).

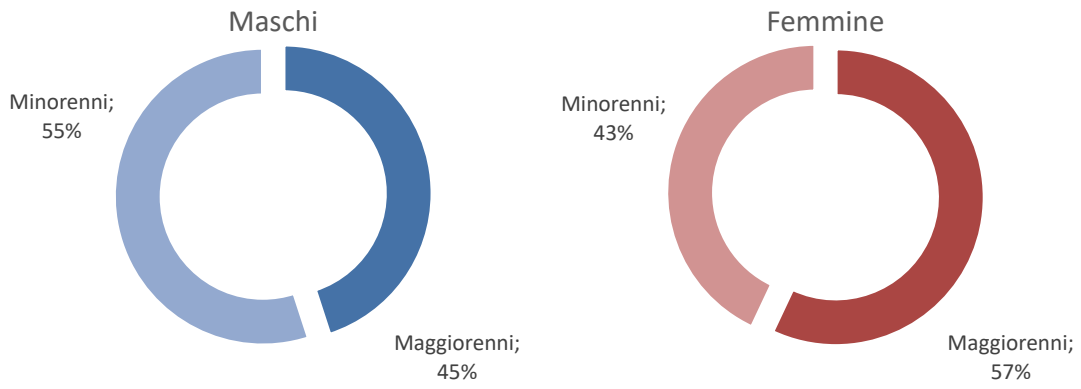
Le analisi statistiche sono state condotte applicando una procedura di ponderazione basata su una post-stratificazione per genere ed età in accordo con la distribuzione della popolazione scolarizzata a livello comunale.

Capitolo 2

CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE

Il 49,8% degli studenti coinvolti nello studio è di genere maschile e per il 59,4% sono minorenni, con il gruppo delle studentesse più adulte rispetto ai ragazzi.

Figura 2.1: Distribuzione percentuale dei rispondenti per genere e fascia d'età



ESPAD®Italia

Il 62% dei rispondenti riferisce di abitare in zona urbana (città), il 22% semi-urbana (periferia), il 13% in zona semi-rurale (paese) e il restante 3% in una zona rurale.
Il 96% parla prevalentemente la lingua italiana in famiglia. Le lingue albanese, spagnola/portoghese e quella araba sono parlate dal 2% degli studenti e l'1,4% parla francese. Fra le altre lingue parlate in percentuali fra lo 0,2% e lo 0,7% si ritrovano il cinese, lo slavo, l'indiano/filippino e il senegalese. Infine il 3,4% riferisce di parlare un'altra lingua.

Circa il 23% degli studenti ha riferito di aver perso 3 o più giorni di scuola nell'ultimo mese perché non aveva voglia di andarci con una percentuale maggiore fra i ragazzi; circa la metà dei ragazzi, 49%, valuta come "medio" il proprio andamento scolastico, mentre il 45% delle ragazze lo valuta 'buono'.

Il 46% degli studenti riferisce di aver partecipato ad attività e/o interventi di prevenzione dei comportamenti a rischio, in particolare quelli relativi alla prevenzione del bullismo e/o cyberbullismo (65%), dell'uso di sostanze stupefacenti (42%), il 41% dell'uso di Internet, il 31% della guida sicura e il 16% del gioco d'azzardo.

Capitolo 3

CONSUMO DI SOSTANZE PSICOATTIVE LEGALI

3.1 Tabacco

Il 59% della popolazione studentesca del comune di Livorno ha fumato sigarette almeno una volta nella vita e il 23% lo ha fatto quotidianamente nei 12 mesi antecedenti lo svolgimento dello studio.

Tabella 3.1: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di tabacco nella vita e del consumo quotidiano nell'ultimo anno. Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze consumo quotidiano nell'ultimo anno (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	54,6	62,8	49,4	73,1	58,8	20,0	24,8	16,0	33,0	22,7
Italia 2018	55,9	58,0	48,9	69,1	56,9	22,0	21,3	19,8	34,7	21,7
Toscana 2018	55,3	61,0	-	-	58,1	23,6	23,1	-	-	23,4

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Tra gli studenti che hanno riferito di aver fumato sigarette quotidianamente nell'ultimo anno, il 43% ne ha fumate al massimo 5, il 41% ne ha fumate da 6 a 10 e il 16%% ne ha fumate più di 10. La percentuale più elevata per il consumo di massimo 5 sigarette al giorno si osserva fra le ragazze e i minorenni, mentre la maggior parte dei ragazzi afferma di fumare 6-10 sigarette quotidianamente, lo stesso consumo si riscontra fra il 44% dei maggiorenni.

Tabella 3.2: Distribuzione percentuale per genere e classe di età del consumo di tabacco tra gli studenti che hanno riferito di aver fumato almeno una sigaretta/die nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
1-5 sigarette/die	39,4	47,0	42,7	45,5	40,7
6-10 sigarette/die	46,6	36,1	41,0	37,6	43,6
>10 sigarette/die	12,8	14,9	14,7	14,5	14,8
> 20 sigarette/die	1,2	19	1,6	2,4	0,9

ESPAD®Italia

Circa il 37% degli studenti ha utilizzato sigarette elettroniche (*e-cig*) almeno una volta nel corso della propria vita e il 38% lo ha fatto nell'ultimo anno, in particolare sono ragazzi e studenti maggiorenni.

Tabella 3.3: Prevalenze per genere e classe di età dell'uso di sigarette elettroniche nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	31,1	42,2	30,0	47,2	36,8	44,3	31,3	34,7	43,7	38,2
Italia 2018	46,4	29,1	-	-	37,9	26,8	16,6	-	-	21,8
Toscana 2018	44,7	30,3	-	-	37,7	25,9	17,8	-	-	22,0

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Il 72% degli studenti ha provato per la prima volta le *e-cig* per curiosità, quota che tra gli studenti di genere maschile risulta superiore, segue la motivazione 'perché offerta dagli amici', in particolare fra le ragazze e, per ultima, 'per poter smettere di fumare sigarette', affermazione che caratterizza i maggiorenni.

Tabella 3.4: Distribuzione percentuale per genere e classe di età dei rispondenti alla domanda "Perché hai provato per la prima volta le sigarette elettroniche?". Comune di Livorno - Anno 2019

Tipologie di gioco	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Per smettere di fumare sigarette	9,7	15,0	11,7	7,8	16,4
Per curiosità	78,6	63,6	72,3	75,9	68,0
Perché offerta dagli amici	11,7	21,4	16,0	16,3	15,6

ESPAD®Italia

3.2 Bevande alcoliche

L'88% degli studenti di 15-19 anni del comune di Livorno ha assunto bevande alcoliche almeno una volta nella vita, l'83% lo ha fatto nei 12 mesi precedenti lo svolgimento dello studio e il 67% negli ultimi 30 giorni. Se per il consumo di alcol almeno una volta nella vita non si osservano differenze fra i 2 generi, fra coloro che riferisco di aver consumato alcol nell'ultimo anno e negli ultimo 30 giorni le percentuali più alte si osservano fra i e gli studenti di genere maschile e maggiorenni.

Tabella 3.5: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di bevande alcoliche nella vita, nell'ultimo anno e nell'ultimo mese. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)					Prevalenze nell'ultimo mese (%)				
	M	F	15-17 anni	18-19 anni	T	M	F	15-17 anni	18-19 anni	T	M	F	15-17 anni	18-19 anni	T
Livorno 2019*	87,9	87,6	82,8	95,2	87,8	85,5	80,8	76,5	93,2	83,3	70,0	62,8	56,6	81,4	66,6
Italia 2018	87,5	85,2	81,6	93,4	86,3	82,1	78,0	74,3	88,6	80,1	67,1	60,0	56,0	74,9	63,6
Toscana 2018	87,1	85,5	-	-	86,3	83,0	80,5	-	-	81,8	69,4	60,4	-	-	65,1

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Il 28% degli studenti del comune ha consumato frequentemente alcolici nell'ultimo anno, 20 o più volte, senza differenze fra i generi ma in percentuale più alta fra i maggiorenni.

Tabella 3.6: Distribuzione percentuale per genere e classe di età della frequenza di consumo di bevande alcoliche durante l'anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
1-2 volte	20,1	28,0	23,7	33,3	12,2
3-9 volte	26,0	27,8	26,7	26,7	26,7
10-19 volte	25,7	17,7	21,7	14,7	30,2
≥ 20 volte	28,2	26,6	27,8	25,2	31,0

ESPAD®Italia

Gli eccessi alcolici

Il 45% degli studenti del Comune ha riferito che nel corso della propria vita ha bevuto alcolici al punto di camminare barcollando, di non riuscire a parlare correttamente, di vomitare e/o di aver dimenticato l'accaduto; il 34% lo ha fatto nell'ultimo anno e il 13% nel mese antecedente lo studio, soprattutto le studentesse e i maggiorenni (M=13%; F=14% - Minorenni=12%; Maggiorenni=16%).

Tabella 3.7: Prevalenze per genere e classe di età del consumo eccessivo di alcolici nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	40,6	48,4	29,3	67,5	44,7	32,2	34,3	25,1	46,0	33,6
Italia 2018	39,9	38,2	-	-	39,0	28,8	25,9	-	-	27,3
Toscana 2018	41,3	40,9	-	-	41,1	30,2	27,7	-	-	29,9

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Tra chi ha avuto eccessi alcolici durante l'anno, uno studente su quattro ha ripetuto l'esperienza fra le 3 e le 9 volte, mentre la maggioranza lo ha fatto non più di 2 volte (65%). La frequenza più elevata di eccessi alcolici, 20 o più volte, si osserva fra i minorenni (12%).

Tabella 3.8: Distribuzione percentuale per genere e classe di età della frequenza di eccessi alcolici durante l'anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
1-2 volte	61,7	68,1	65,5	68,5	63,1
3-9 volte	19,6	21,7	20,4	15,8	24,0
≥ 10 volte	9,1	1,5	5,2	3,7	6,4
≥20 volte	9,6	8,7	9,0	12,1	6,5

ESPAD®Italia

Il binge drinking

Un terzo della popolazione studentesca intervistata riferisce di aver assunto 5 o più bevande alcoliche di seguito, il cosiddetto *binge drinking,* almeno una volta nell'ultimo mese con prevalenze che risultano superiori tra i ragazzi e i maggiorenni.

Tabella 3.9: Prevalenze per genere e classe di età del *binge drinking* nell'ultimo mese. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nell'ultimo mese (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	36,5	30,2	27,2	43,0	33,5
Italia 2018	38,2	30,6	29,9	41,2	34,5
Toscana 2018	40,4	30,7	-	-	35,7

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Il 62% dei *binge drinker* ha adottato questo comportamento 1-2 volte nel corso dell'ultimo mese, mentre il 13% lo ha fatto per 6 o più volte.

Tabella 3.10: Distribuzione percentuale per genere e classe di età della frequenza di *binge drinking* durante il mese. Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
1-2 volte	62,0	61,2	61,9	58,6	65,0
3-5 volte	22,8	29,0	25,3	28,2	22,6
≥ 6 volte	15,3	9,8	12,8	13,1	12,4

ESPAD®Italia

3.3 Energy drink

Il 72% degli studenti del comune ha bevuto *energy drink* almeno una volta nella vita e il 50% lo ha fatto nei 12 mesi antecedenti la rilevazione.

Tabella 3.11: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di *energy drink* nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	75,7	68,2	72,4	71,3	72,0	62,3	37,9	53,3	46,6	50,6
Italia 2018	72,8	61,9	66,2	69,3	67,4	59,5	38,5	48,9	49,5	49,1
Toscana 2018	72,5	60,5	-	-	66,7	59,7	37,0	-	-	48,7

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Il 31% degli studenti del comune ha bevuto *energy drink* negli ultimi 30 giorni e, seppur in percentuale ridotta, vi è una quota di intervistati che riferisce di consumare *energy drink* quasi tutti i giorni, sono soprattutto i maggiorenni e i ragazzi.

Tabella 3.12: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di *energy drink* nell'ultimo mese e consumo frequente. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nell'ultimo mese					Prevalenze consumo frequente**				
	M	F	15-17 anni	18-19 anni	T	M	F	15-17 anni	18-19 anni	T
Livorno 2019*	40,9	20,1	32,5	29,2	31,2	3,7	0,4	1,5	2,9	2,1
Italia 2018	42,1	21,1	32,2	31,1	31,7	3,8	1,2	3,0	1,9	2,6
Toscana 2018	40,3	18,8	-	-	29,8	-	-	-	-	2,5

**prevalenze OSSERVATE*
***uso frequente= 20 o più volte negli ultimi 30 giorni*
ESPAD®Italia

Tra coloro che hanno bevuto *energy drink* durante l'anno, il 17% li ha assunti 20 o più volte, soprattutto gli studenti di genere maschile, mentre il 40% li ha bevuti al massimo 2 volte.

Tabella 3.13: Distribuzione percentuale per genere e classe di età della frequenza di assunzione di *energy drink* durante l'anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
1-2 volte	32,9	54,3	40,3	42,3	37,0
3-9 volte	30,6	23,4	27,7	26,3	30,0
10-19 volte	14,3	15,6	14,6	14,2	15,4
≥ 20 volte	22,2	6,7	17,4	17,2	17,6

ESPAD®Italia

Capitolo 4

CONSUMO DI SOSTANZE PSICOATTIVE ILLEGALI

4.1 Consumo di almeno una sostanza illegale

Il 43% degli studenti del Comune ha riferito di aver utilizzato almeno una sostanza psicoattiva illegale nel corso della propria vita, il 35% di averne fatto uso nel corso dell'ultimo anno e il 22% nel mese antecedente lo svolgimento dello studio.

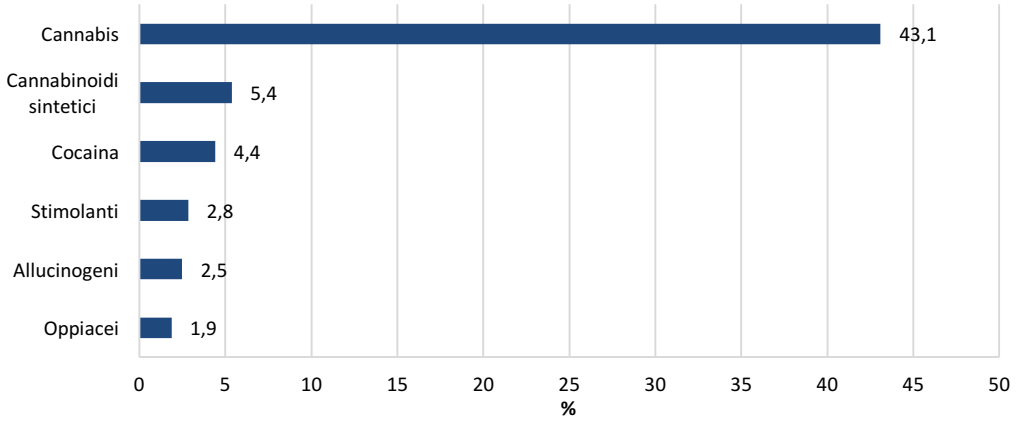
Tabella 4.1: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di almeno una sostanza psicoattiva illegale nella vita, nell'ultimo anno e nell'ultimo mese. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)					Prevalenze nell'ultimo mese (%)				
	M	F	15-17 anni	18-19 anni	T	M	F	15-17 anni	18-19 anni	T	M	F	15-17 anni	18-19 anni	T
Livorno 2019*	41,8	43,7	30,9	61,7	43,1	33,9	36,7	27,1	47,4	35,2	20,8	22,9	14,0	33,8	21,9
Italia 2018	37,3	29,6	-	-	33,6	29,2	21,8	-	-	25,6	18,5	12,3	-	-	15,5
Toscana 2018	38,3	33,3	-	-	36,1	30,5	24,3	-	-	27,5	19,0	13,9	-	-	16,5

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

La cannabis rimane la sostanza illegale maggiormente utilizzata nella vita, seguita da cannabinoidi sintetici, cocaina, stimolanti, allucinogeni e oppiacei.

Figura 4.1: Prevalenze del consumo di sostanze psicoattive nella vita. Comune di Livorno - Anno 2019



ESPAD®Italia

Quasi il 3% degli studenti riferisce di aver utilizzato una o più sostanze senza sapere cosa fossero, quindi all'oscuro degli effetti che queste avrebbero avuto.

Tabella 4.2: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di sostanze sconosciute nella vita. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita(%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	3,4	1,8	2,8	2,4	2,6
Italia 2018	1,3	1,1	-	-	1,2
Toscana 2018	1,3	1,3	-	-	1,3

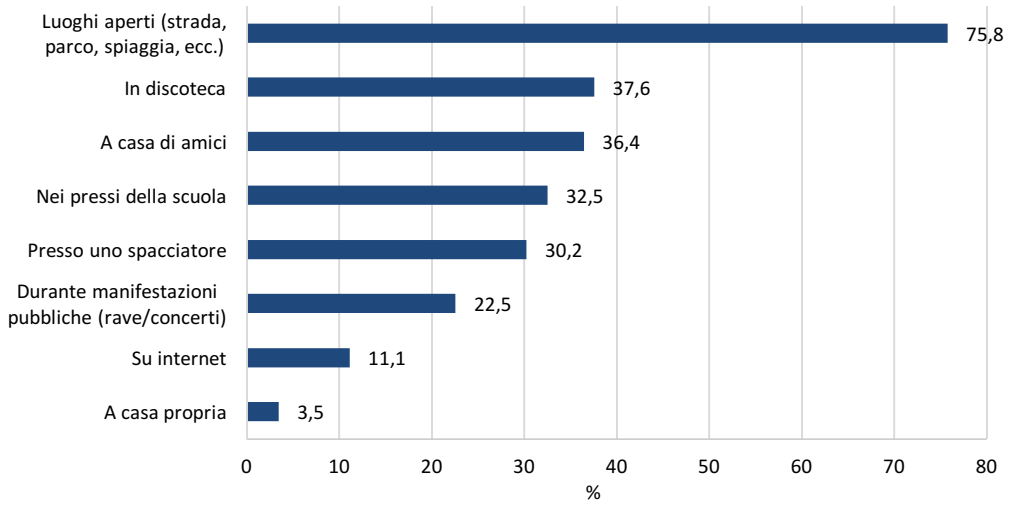
**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

4.2 Cannabis

Percezione dell'accessibilità e del rischio

Il 52% degli studenti ritiene che, qualora lo volesse, saprebbe dove reperire facilmente la cannabis, in particolare i ragazzi, e il 57% riferisce di conoscere un posto dove reperirla. La maggior parte di questi ultimi studenti indica di poter trovare la cannabis in luoghi aperti come per strada (76%), per il 38% sarebbe facile trovarla in discoteca, per il 36% a casa di amici e per il 32% nei pressi della scuola.

Figura 4.2: Luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente cannabis. Comune di Livorno - Anno 2019



ESPAD®Italia

Per quanto riguarda la percezione del rischio associato al consumo di cannabis, il 18% degli studenti considera molto pericoloso consumarla occasionalmente e per il 49% è pericoloso il consumo regolare. Sono soprattutto le studentesse e gli studenti minorenni a valutare rischioso il consumo della sostanza, sia rispetto all'uso occasionale sia a quello regolare.

Tabella 4.3: Distribuzione percentuale per genere e classe di età del grado di percezione del rischio associato consumo di cannabis. Comune di Livorno - Anno 2019

		Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Fumare cannabis occasionalmente	Rischio elevato	17,3	19,2	18,2	21,4	13,2
	Rischio moderato	24,6	29,7	27,1	27,8	26,0
	Rischio minimo	17,7	28,9	23,3	20,5	27,6
	Nessun rischio	18,6	10,8	15,0	9,5	23,5
	Non so	21,8	11,3	16,5	20,8	9,7
Fumare cannabis regolarmente	Rischio elevato	42,6	55,9	49,1	55,0	40,0
	Rischio moderato	15,8	21,7	18,7	13,8	26,4
	Rischio minimo	12,6	8,7	10,6	6,6	16,8
	Nessun rischio	7,7	5,2	6,7	5,1	9,2
	Non so	21,4	8,5	14,9	19,6	7,5

ESPAD®Italia

Diffusione e pattern di consumo

Il 43% degli studenti ha utilizzato cannabis almeno una volta nella vita e il 35% nel corso dell'ultimo anno.

Tabella 4.4: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di cannabis nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	42,4	43,3	30,6	62,3	43,1	34,0	36,8	26,8	48,7	35,4
Italia 2018	36,8	29,4	23,9	46,9	33,2	29,2	21,7	19,5	34,5	25,5
Toscana 2018	37,8	33,0	-	-	35,5	30,5	24,3	-	-	27,5

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Il 22% degli studenti ha riferito di aver consumato cannabis nel mese antecedente allo svolgimento dello studio e il 6% di aver assunto la sostanza frequentemente, 20 o più volte nel mese, in particolare i ragazzi.

Tabella 4.5: Prevalenze nell'ultimo mese e consumo frequente di cannabis. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nell'ultimo mese (%)					Prevalenze uso frequente** (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	21,1	22,9	13,6	35,1	22,1	8,3	2,9	4,5	8,1	5,9
Italia 2018	18,2	12,2	11,8	20,4	15,3	5,2	1,4	2,3	5,0	3,4
Toscana 2018	18,8	13,6	-	-	16,3	-	-	-	-	4,1

**prevalenze OSSERVATE*
***uso frequente= 20 o più volte negli ultimi 30 giorni*
ESPAD®Italia

Per il 34% degli studenti utilizzatori di cannabis nell'anno il consumo è stato occasionale, circoscritto a 1-2 occasioni, mentre per il 29% è stato più assiduo, 20 o più volte.

Tabella 4.6: Distribuzione percentuale per genere e classe di età della frequenza di assunzione di cannabis durante l'anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
1-2 volte	24,5	43,5	33,8	39,0	29,3
3-9 volte	33,5	13,9	23,6	23,7	23,5
10-19 volte	5,5	22,1	13,7	14,4	13,1
≥ 20 volte	36,4	20,4	28,9	22,9	34,0

ESPAD®Italia

Il 90% degli studenti utilizzatori di cannabis durante l'anno ne ha fatto un uso esclusivo, il 5% ha utilizzato anche un'altra sostanza illegale e un altrettanto 5% almeno altre due.

Il consumo problematico di cannabis

Attraverso il test di screening *Cannabis Abuse Screening Test – CAST* è stato possibile rilevare la problematicità associata al consumo della sostanza: sul totale degli studenti che hanno utilizzato cannabis durante l'anno, il 29% risulta aver un comportamento di consumo definibile "problematico", in particolare per gli studenti di genere maschile (31%; F=25%) e i maggiorenni (30%; Minorenni=27%).
Il 28% dei consumatori problematici di cannabis è un poliutilizzatore di sostanze illegali e circa il 20% è un forte fumatore (oltre 10 sigarette al giorno), quote che risultano superiori a quelle dei consumatori non problematici (rispettivamente il 4% e 5%).

4.3 Cannabinoidi sintetici

Percezione della accessibilità e del rischio

Il 24% degli studenti del comune ha riferito di conoscere la differenza tra cannabis e cannabinoidi sintetici, conosciuti anche come *spice* e il 17% potrebbe facilmente reperirla, soprattutto i ragazzi (M=19%; F=14%).

Il 32% degli studenti ritiene molto rischioso provare a utilizzare cannabinoidi sintetici, soprattutto le ragazze e i minorenni.

Tabella 4.7: Distribuzione percentuale per genere e classe di età del grado di percezione del rischio associato al provare cannabinoidi sintetici. Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Rischio elevato	33,5	37,9	32,0	36,3	34,5
Rischio moderato	16,8	19,1	35,6	18,5	16,9
Rischio minimo	8,6	9,0	17,9	7,3	11,1
Nessun rischio	6,4	4,6	8,8	6,6	4,4
Non so	34,7	29,5	5,8	31,3	33,1

ESPAD®Italia

Diffusione e pattern di consumo

Il 5% degli studenti di 15-19 anni almeno una volta nella vita ha utilizzato cannabionidi sintetici, il 3% lo ha fatto durante l'anno e l'1% nell'ultimo mese.

Tabella 4.8: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di cannabinoidi sintetici nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)					Prevalenze nell'ultimo mese (%)				
	M	F	15-17 anni	18-19 anni	T	M	F	15-17 anni	18-19 anni	T	M	F	15-17 anni	18-19 anni	T
Livorno 2019*	4,7	5,7	2,7	9,5	5,4	2,8	4,3	2,5	5,1	3,5	1,2	1,6	1,4	1,3	1,4
Italia 2018	9,9	7,2	8,0	9,4	8,5	6,1	4,5	5,0	5,8	5,3	2,5	1,6	1,8	2,4	2,0
Toscana 2018	10,5	8,3	-	-	9,4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

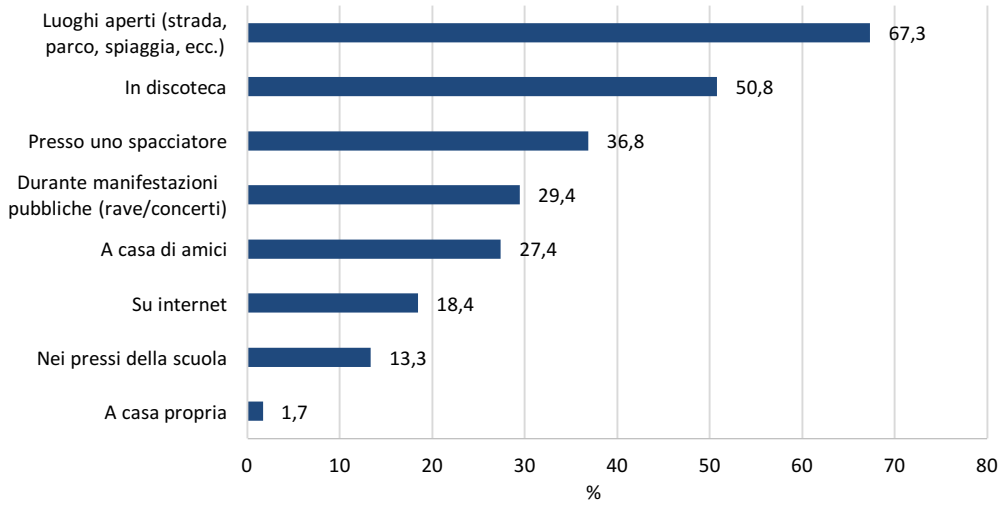
4.4 Cocaina

Percezione dell'accessibilità e del rischio

Il 15% degli studenti ritiene che sia facile potersi procurare cocaina, soprattutto i maggiorenni (26%; Minorenni=8%) senza grandi differenze di genere (M=16%; F= 12%).

Il 21% degli studenti conosce posti dove potrebbe procurarsela e tra questi la maggior parte riferisce che potrebbe recuperare cocaina in luoghi aperti come la strada; seguono la discoteca, a casa di uno spacciatore, durante concerti e *rave*, a casa di amici e nei pressi della scuola. Supera il 18% chi riferisce di poter reperire la sostanza via Internet, mentre meno del 2% riferisce che potrebbe trovarla a casa propria.

Figura 4.3: Luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente cocaina



ESPAD®Italia

Il 60% degli studenti ritiene rischioso provare ad assumere cocaina/crack, soprattutto le ragazze e i maggiorenni.

Tabella 4.9: Distribuzione percentuale per genere e classe di età del grado di percezione del rischio associato al provare cocaina e/o crack. Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Rischio elevato	56,3	63,8	59,9	55,8	66,4
Rischio moderato	13,1	12,5	12,7	11,8	14,2
Rischio minimo	2,4	5,0	3,7	5,6	,8
Nessun rischio	3,0	1,5	2,5	3,7	,6
Non so	25,3	17,2	21,1	23,1	18,0

ESPAD®Italia

Diffusione e pattern di consumo

Gli studenti che riferiscono di aver utilizzato cocaina almeno una volta nella vita sono il 4% e il 3% l'ha utilizzata negli ultimi 12 mesi, con prevalenze più altre tra i ragazzi e i maggiorenni.

Tabella 4.10: Prevalenze per genere e classi età del consumo di cocaina nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	4,7	3,6	3,0	6,6	4,4	4,3	1,8	2,2	4,4	3,1
Italia 2018	3,5	2,1	2,0	4,1	2,8	2,4	1,2	1,3	2,6	1,8
Toscana 2018	4,0	2,5	-	-	3,5	2,9	1,5	-	-	2,2

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

L'1,4% degli studenti del comune ha utilizzato cocaina nel mese precedente alla compilazione del questionario e per lo 0,8% si tratta di un consumo frequente, avendola utilizzata 10 o più volte negli ultimi 30 giorni.

Tabella 4.11: Prevalenze nell'ultimo mese e consumo frequente di cocaina. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nell'ultimo mese (%)					Prevalenze uso frequente** (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	2,0	0,8	1,2	1,7	1,4	1,5	0,0	1,2	0,0	0,8
Italia 2018	1,3	0,5	0,7	1,3	0,9	0,6	0,2	0,3	0,5	0,4
Toscana 2018	1,5	0,6	-	-	1,1	-	-	-	-	0,5

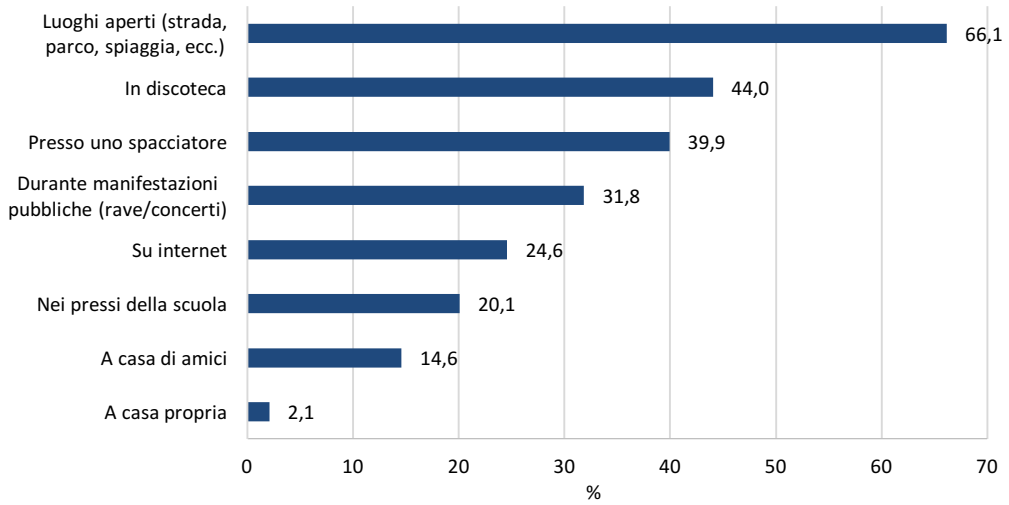
**prevalenze OSSERVATE*
***uso frequente= 10 o più volte negli ultimi 30 giorni*
ESPAD®Italia

4.5 Oppiacei

Percezione dell'accessibilità e del rischio
Il 5% di tutti gli studenti ritiene che, qualora lo volesse, potrebbe facilmente procurarsi eroina, senza grandi differenze di genere (M=5%; F=6%) né di età (Minorenni=5%; Maggiorenni=6%).

Il 14% degli studenti conosce un posto dove potrebbe procurarsi oppiacei e, tra questi, il 66% riferisce che potrebbe recuperare eroina in luoghi aperti come per strada, seguono la discoteca, presso uno spacciatore, durante concerti e *rave*, nei pressi della scuola e a casa di amici. Quasi il 25% potrebbe trovarla via Internet mentre il 2% riferisce che potrebbe trovare la sostanza presso la propria abitazione.

Figura 4.4: Luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente eroina



ESPAD®Italia

Il 62% degli studenti ritiene molto rischioso provare a utilizzare eroina, in particolare le ragazze e gli studenti maggiorenni. Sono il 22% quelli che invece non sanno attribuirle un grado di rischio.

Tabella 4.12: Distribuzione percentuale per genere e classe di età del grado di percezione del rischio associato al provare eroina. Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Rischio elevato	58,8	65,8	62,2	58,4	68,1
Rischio moderato	8,5	10,7	9,6	8,7	10,9
Rischio minimo	3,1	4,3	3,7	4,3	2,8
Nessun rischio	2,6	,9	2,1	3,0	,6
Non so	26,9	18,3	22,5	25,6	17,6

ESPAD®Italia

Diffusione e pattern di consumo

Quasi il 2% degli studenti riferisce di aver fatto uso di oppiacei almeno una volta nella vita e l'1% li ha assunti almeno una volta nel 2019.

Tabella 4.13: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di oppiacei nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	2,0	1,7	,8	3,5	1,9	1,5	,5	,8	1,3	1,0
Italia 2018	1,7	1,2	1,2	1,9	1,5	1,2	0,7	0,8	1,2	0,9
Toscana 2018	2,4	1,7	-	-	2,0	1,6	1,0	-	-	1,3

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Lo 0,6% degli studenti del comune ha utilizzato oppiacei nel mese precedente alla compilazione del questionario e per una pari quota si tratta di un consumo frequente, avendola utilizzata 10 o più volte negli ultimi 30 giorni.

Tabella 4.14: Prevalenze nell'ultimo mese e consumo frequente di oppiacei. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nell'ultimo mese (%)					Prevalenze uso frequente** (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	1,2	0,0	0,8	0,4	0,6	1,2	0,0	0,8	0,4	0,6
Italia 2018	0,7	0,4	0,4	0,6	0,5	0,4	0,1	0,2	0,3	0,2
Toscana 2018	0,9	0,6	-	-	0,8	-	-	-	-	0,4

**prevalenze OSSERVATE*
***uso frequente= 10 o più volte negli ultimi 30 giorni*
ESPAD®Italia

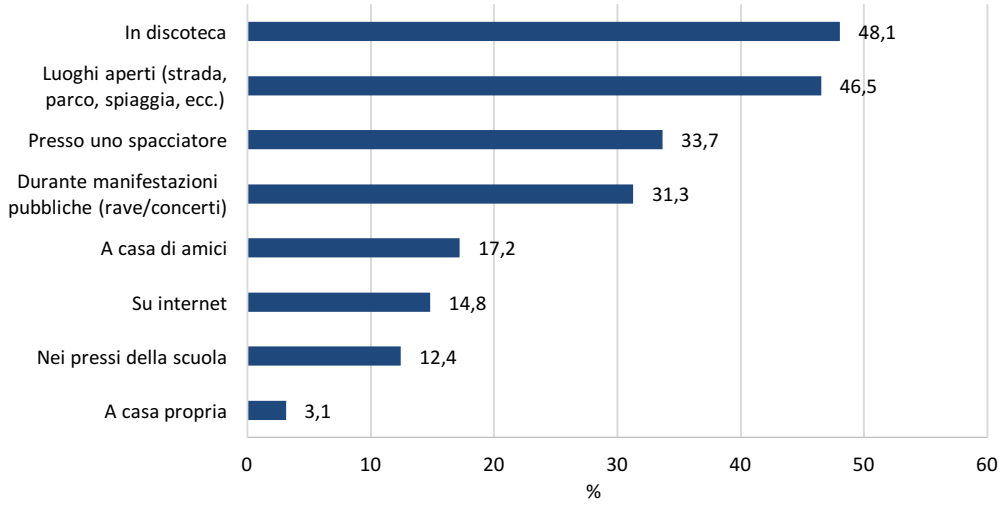
4.6 Stimolanti

Percezione dell'accessibilità e del rischio

Quasi il 12% degli studenti ritiene sia facile potersi procurare sostanze stimolanti, con quote che risultano superiori tra i maggiorenni (13%; Minorenni=10%) senza grandi differenze di genere (M=11%; F=12%).

Il 17% degli studenti potrebbe procurarsi queste sostanze e, tra questi, la discoteca è il luogo maggiormente indicato per il reperimento, seguono i luoghi aperti come la strada, la casa di uno spacciatore, concerti e *rave*, la casa di amici e i pressi della scuola; quasi il 15% riferisce di potersele procurare via Internet e il 3% potrebbe trovarle a casa propria.

Figura 4.5: Luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente stimolanti



ESPAD®Italia

Il 56% degli studenti ritiene molto rischioso provare a utilizzare stimolanti, soprattutto le ragazze e i maggiorenni. Quasi un quarto degli studenti invece non sa attribuire un grado di rischio all'utilizzo di queste sostanze, soprattutto gli studenti di genere maschile e i più giovani.

Tabella 4.15: Distribuzione percentuale per genere e classe di età del grado di percezione del rischio associato al provare stimolanti. Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Rischio elevato	52,7	59,6	56,0	52,7	61,0
Rischio moderato	12,8	13,6	13,2	12,8	13,7
Rischio minimo	2,7	5,4	4,0	4,5	3,2
Nessun rischio	1,9	1,5	1,9	2,8	0,6
Non so	30,0	20,0	24,9	27,1	21,5

ESPAD®Italia

Diffusione e pattern di consumo

Quasi il 3% degli studenti ha riferito di aver utilizzato sostanze stupefacenti stimolanti (quali amfetamine, ecstasy, GHB, MD e MDMA) almeno una volta nella vita e il 2% li ha assunti durante l'anno, soprattutto i maggiorenni.

Tabella 4.16: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di stimolanti nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	3,3	1,9	1,4	4,9	2,8	2,0	1,5	1,0	2,9	1,7
Italia 2018	2,9	2,3	2,1	3,4	2,6	1,7	1,2	1,2	1,8	1,4
Toscana 2018	3,5	2,5	-	-	3,0	1,9	1,3	-	-	1,6

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Lo 0,7% degli studenti del comune ha utilizzato stimolanti nel mese precedente alla compilazione del questionario mentre nessuno ha riferito un consumo frequente.

Tabella 4.17: Prevalenze nell'ultimo mese e consumo frequente di stimolanti. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nell'ultimo mese (%)					Prevalenze uso frequente** (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	0,8	0,5	0,4	1,0	0,7	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Italia 2018	0,9	0,6	0,7	0,8	0,7	0,4	0,3	0,3	0,4	0,3
Toscana 2018	1,1	0,6	-	-	0,9	-	-	-	-	0,4

**prevalenze OSSERVATE*
***uso frequente= 10 o più volte negli ultimi 30 giorni*
ESPAD®Italia

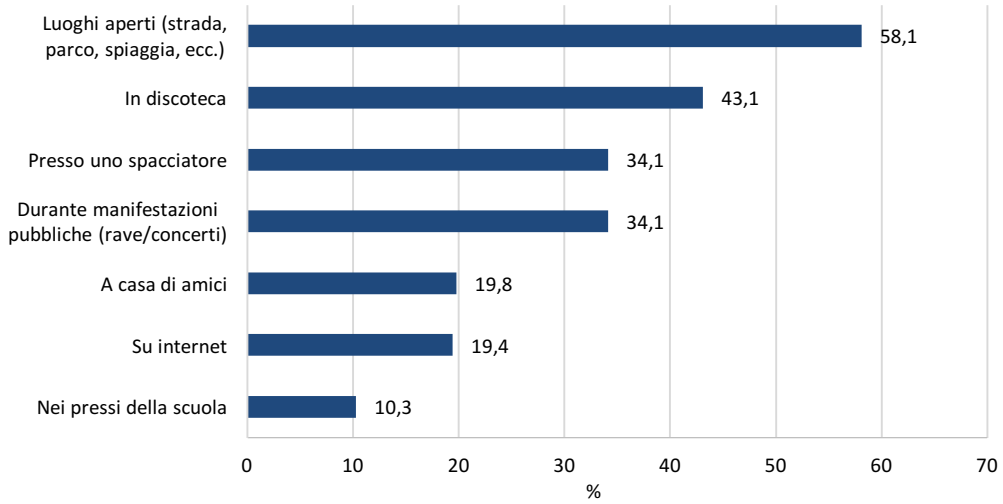
4.7 Allucinogeni

Percezione della accessibilità e del rischio

Il 10% della popolazione studentesca ritiene che, qualora lo volesse, potrebbe facilmente recuperare sostanze allucinogene, in particolare gli studenti di genere maschile (12%; F=8%) e i maggiorenni (12%; Minorenni=8%).

Il 14% degli studenti riferisce che potrebbe recuperarsi allucinogeni, tra questi la maggior parte afferma di poterlo fare in luoghi aperti come per strada; seguono la discoteca, presso la casa di uno spacciatore, durante concerti e *rave*, a casa di amici, via Internet e nei pressi della scuola.

Figura 4.6: Luoghi o contesti in cui ci si potrebbe procurare facilmente allucinogeni



ESPAD®Italia

Poco più della metà degli studenti ritiene molto rischioso provare a utilizzare allucinogeni, soprattutto le studentesse e i maggiorenni. Oltre un quarto non ha saputo definire un grado di rischio.

Tabella 4.18: Distribuzione percentuale per genere e classe di età del grado di percezione del rischio associato al provare allucinogeni. Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Rischio elevato	47,6	53,8	50,6	47,7	55,1
Rischio moderato	17,0	16,3	16,6	16,6	16,5
Rischio minimo	4,3	4,8	4,5	4,8	4,1
Nessun rischio	1,9	2,1	2,2	3,3	,6
Non so	29,2	23,0	26,0	27,5	23,6

ESPAD®Italia

Diffusione e pattern di consumo

Il 2,5% degli studenti di 15-19 anni almeno una volta nella vita ha utilizzato sostanze allucinogene, quali ad esempio LSD e funghi allucinogeni e il 2% lo ha fatto durante l'anno, con percentuali più elevate tra gli studenti di genere maschile.

Tabella 4.19: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di allucinogeni nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	4,5	0,4	1,8	3,6	2,5	3,8	0,4	1,8	2,6	2,1
Italia 2018	3,0	1,5	1,8	3,0	2,3	1,9	0,9	1,1	1,7	1,4
Toscana 2018	3,6	1,6	-	-	2,7	2,1	0,9	-	-	1,6

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

L'1% degli studenti del comune ha utilizzato allucinogeni nel mese precedente la compilazione del questionario ma per nessuno si è trattato di un consumo frequente.

Tabella 4.20: Prevalenze nell'ultimo mese e consumo frequente di allucinogeni. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nell'ultimo mese (%)					Prevalenze uso frequente** (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	1,8	0,0	1,3	0,4	0,9	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Italia 2018	1,0	0,4	0,5	0,9	0,7	0,5	0,2	0,3	0,4	0,3
Toscana 2018	1,5	0,4	-	-	1,0	-	-	-	-	0,5

**prevalenze OSSERVATE*
***uso frequente= 10 o più volte negli ultimi 30 giorni*
ESPAD®Italia

Capitolo 5

CONSUMO DI PSICOFARMACI SENZA PRESCRIZIONE MEDICA

Il 16% degli studenti di 15-19 anni del comune di Livorno ha assunto psicofarmaci (per l'iperattività/attenzione, per dimagrire, per dormire/rilassarsi, per regolare l'umore) senza prescrizione medica almeno una volta nella vita e il 10% lo ha fatto nei 12 mesi antecedenti lo svolgimento dello studio, con le prevalenze femminili che risultano superiori.

Tabella 5.1: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di psicofarmaci non prescritti nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	9,0	22,2	12,2	21,0	15,7	4,7	15,4	7,5	14,5	10,3
Italia 2018	9,7	18,6	13,2	15,4	14,1	5,3	12,2	8,2	9,4	8,7
Toscana 2018	10,1	20,1	-	-	15,0	5,7	12,8	-	-	9,2

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Il 7% degli studenti del comune ha utilizzato psicofarmaci non prescritti nel mese precedente alla compilazione del questionario e il 3% li ha utilizzati frequentemente, 10 o più volte negli ultimi 30 giorni.

Tabella 5.2: Prevalenze nell'ultimo mese e consumo frequente di psicofarmaci non prescritti. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nell'ultimo mese (%)					Prevalenze uso frequente** (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	2,7	10,7	4,1	11,5	7,0	1,2	3,2	1,2	4,8	2,6
Italia 2018	2,8	6,5	4,3	5,0	4,6	0,9	1,5	1,1	1,2	1,2
Toscana 2018	2,8	8,2	-	-	5,4	-	-	-	-	1,4

**prevalenze OSSERVATE*
***uso frequente= 10 o più volte negli ultimi 30 giorni*
ESPAD®Italia

Considerando le specifiche tipologie, si rileva che tra gli studenti 15-19enni del comune, i più utilizzati sono gli psicofarmaci per dormire e rilassarsi: l'11% li ha utilizzati almeno una volta nella vita senza prescrizione medica, il 5% ha provato quelli per l'attenzione/iperattività, il 4% ha usato quelli per le diete e un'altrettanta quota quelli per regolare l'umore.
Nell'ultimo anno, il 7% degli studenti della comune ha utilizzato, senza prescrizione medica, farmaci per dormire/rilassarsi, il 5% quelli per l'iperattività/attenzione, il 3% i farmaci per regolare l'umore e/o quelli per controllare il peso.
Nell'ultimo mese il consumo non prescritto di psicofarmaci per dormire/rilassarsi ha coinvolto il 4% degli studenti 15-19enni, il 2% ha assunto farmaci per le diete, mentre le altre due tipologie hanno interessato nell'insieme circa il 2% della popolazione studentesca comunale.

Tabella 5.3: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di farmaci per iperattività/attenzione non prescritti nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	4,3	5,8	2,9	9,4	5,5	2,1	3,6	2,0	4,6	3,1
Italia 2018	4,3	6,1	-	-	3,9	2,4	3,9	-	-	3,2
Toscana 2018	4,6	7,3	-	-	5,9	2,8	4,9	-	-	3,8

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Tabella 5.4: Prevalenze nell'ultimo mese di farmaci per iperattività/attenzione non prescritti. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nell'ultimo mese (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	1,8	2,2	1,3	3,7	2,2
Italia 2018	1,2	1,9	-	-	1,6
Toscana 2018	1,5	2,4	-	-	1,9

**prevalenze OSSERVATE*
***uso frequente= 10 o più volte negli ultimi 30 giorni*
ESPAD®Italia

Tabella 5.5: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di farmaci per controllare il peso non prescritti nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	0,8	7,2	3,7	4,9	4,2	0,6	5,0	3,4	2,9	3,2
Italia 2018	2,0	5,9	-	-	3,9	1,2	3,7	-	-	2,4
Toscana 2018	1,8	6,0	-	-	3,8	1,1	3,7	-	-	2,4

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Tabella 5.6: Prevalenze nell'ultimo mese e consumo frequente di farmaci per controllare il peso non prescritti. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nell'ultimo mese (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	0,6	3,9	2,5	2,9	2,7
Italia 2018	0,6	1,6	-	-	1,1
Toscana 2018	0,7	1,7	-	-	1,2

**prevalenze OSSERVATE*
***uso frequente= 10 o più volte negli ultimi 30 giorni*
ESPAD®Italia

Tabella 5.7: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di farmaci per dormire/rilassarsi non prescritti nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	4,1	16,9	8,4	13,7	10,5	3,3	10,0	4,4	10,3	6,7
Italia 2018	7,2	13,4	-	-	10,3	3,8	8,7	-	-	6,2
Toscana 2018	7,4	14,4	-	-	10,8	3,7	9,0	-	-	6,3

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Tabella 5.8: Prevalenze nell'ultimo mese di farmaci per dormire/rilassarsi non prescritti. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nell'ultimo mese (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	1,2	7,2	2,1	7,9	4,4
Italia 2018	1,9	4,5	-	-	3,2
Toscana 2018	1,8	5,2	-	-	3,5

**prevalenze OSSERVATE*
***uso frequente= 10 o più volte negli ultimi 30 giorni*
ESPAD®Italia

Tabella 5.9: Prevalenze per genere e classe di età del consumo di farmaci per regolare l'umore non prescritti nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	3,1	5,8	2,8	6,7	4,4	1,2	5,5	2,1	5,1	3,3
Italia 2018	2,6	5,5	-	-	4,0	1,6	3,6	-	-	2,6
Toscana 2018	2,7	6,5	-	-	4,5	1,6	4,4	-	-	3,0

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Tabella 5.10: Prevalenze nell'ultimo mese di farmaci per regolare l'umore non prescritti. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nell'ultimo mese (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	1,2	2,4	0,4	3,9	1,8
Italia 2018	0,8	2,0	-	-	1,4
Toscana 2018	0,8	2,7	-	-	1,7

**prevalenze OSSERVATE*
***uso frequente= 10 o più volte negli ultimi 30 giorni*
ESPAD®Italia

Capitolo 6

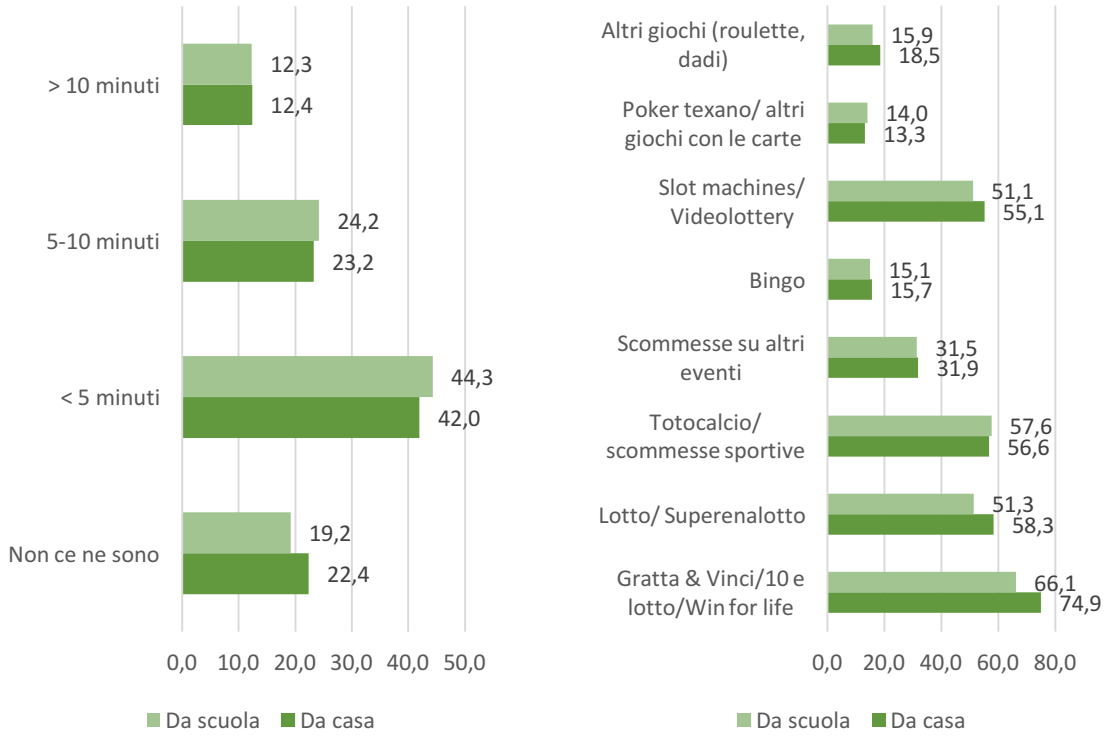
GIOCO D'AZZARDO

6.1 Disponibilità, conoscenze, percezione del rischio, opinioni e credenze

Per il 42% degli studenti il luogo più vicino dove poter giocare d'azzardo si trova a meno di 5 minuti a piedi dalla propria abitazione, per il 23% da 5 a 10 minuti e il 22% non abita nei pressi di luoghi di gioco. Per quanto riguarda, invece, la distanza dalla scuola frequentata, il 44% può recarsi in un luogo di gioco in meno di 5 minuti e il 24% in 5-10 minuti; il 19% riferisce che non ci sono luoghi di gioco nei pressi della scuola.

Nei luoghi di gioco raggiungibili a piedi, sono le lotterie istantanee (Gratta&Vinci/Win for Life) a essere maggiormente disponibili, seguite da Totocalcio/scommesse (sportive, su altri eventi, ecc.), New slot machine/Videolottery (VLT) e Lotto/Superenalotto.

Figura 6.1: Distribuzione percentuale degli studenti secondo la distanza da un luogo di gioco e le tipologie di gioco che si possono trovare nei luoghi più vicini. Comune di Livorno - Anno 2019



ESPAD®Italia

Oltre l'82% degli studenti è a conoscenza che i giochi come la roulette, i casinò virtuali e/o il poker texano, così come le New slot machine/VLT sono vietati ai minori di 18 anni; la percentuale raggiunge il 74-78% quando si fa riferimento agli altri giochi d'azzardo come Lotto/Superenalotto, Totocalcio/scommesse (sia sportive sia su altri eventi). Il gioco del Bingo riporta la percentuale più bassa non arrivando al 70%. Sono i ragazzi e i maggiorenni a riferire una maggior conoscenza dei limiti d'età.

Tabella 6.1: Percentuale per genere e classe di età degli studenti rispondenti alla domanda "Quali dei seguenti gruppo di giochi d'azzardo secondo te sono vietati ai minori di 18 anni?". Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Gratta & Vinci	77,7	67,5	72,5	69,2	77,7
Lotto/Superenalotto	78,7	69,7	74,1	72,0	77,4
Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive	83,7	73,2	78,3	76,4	81,3
Scommesse su altri eventi	78,9	69,5	74,1	70,1	80,4
Bingo	69,5	66,3	67,9	61,7	77,6
New slot machine/Videolottery	83,4	82,7	82,9	79,9	87,6
Poker texano/ Altri giochi con le carte	83,1	81,2	82,0	80,0	85,1
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	83,9	83,3	83,7	83,2	84,6

ESPAD®Italia

L'88% degli studenti afferma che il gioco d'azzardo on-line è "vietato ai minori di 18 anni", soprattutto le studentesse e i maggiorenni; il 3% ritiene sia vietato ai minori di 16 anni e un altro 2% ai minori di 14 anni.
Sono il 7% coloro che "non sanno" se il gioco d'azzardo on-line sia vietato ai minorenni, che ignorano cioè la normativa in materia, in particolare gli studenti di genere maschile e i minorenni.

Tabella 6.2: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti rispondenti alla domanda "Secondo te, fare giochi d'azzardo on-line in Italia è vietato ai…". Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Vietato ai minori di 14 anni	4,5	0,9	2,7	2,9	2,4
Vietato ai minori di 16 anni	3,3	0,0	1,6	2,2	0,7
Vietato ai minori di 18 anni	82,5	94,2	88,2	86,5	90,9
Non è vietato	0,3	1,1	0,9	1,3	0,4
Non so	9,3	3,8	6,5	7,1	5,6

ESPAD®Italia

Il 10% degli studenti è a conoscenza dei regolamentazioni/normative per la limitazione del gioco d'azzardo emanate dal proprio comune: di questi, il 66% riferisce di essere a conoscenza delle limitazioni orarie imposte per le New slot machines/VLT, il 55% del controllo della distanza dai luoghi sensibili come le scuole, il 45% delle penalizzazioni attribuite alle attività commerciali che offrono giochi e il 21% degli incentivi erogati ai commercianti che rinuncino a offrire opportunità di gioco.

Il 34% degli studenti ritiene che giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana implichi "minimo/nessun rischio" di danneggiarsi (ed. es. fisicamente, economicamente), mentre per il 47% tale comportamento comporta un "rischio moderato/elevato". Quando si fa riferimento a un comportamento di gioco ripetuto più di una volta alla settimana, la percentuale per la percezione di un rischio molto basso o assente si attesta all'11% e quella per un rischio più elevato al 70%. Il 19% "non sa" definire il grado di rischio. Sono soprattutto i ragazzi a ritenere che giocare d'azzardo comporti "nessuno/minimo rischio"; le ragazze, invece, ritengono che giocare d'azzardo sia "moderatamente/molto rischioso". Non si osservano differenze a livello di classe di età.

Tabella 6.3: Distribuzione percentuale degli studenti rispondenti alla domanda "Quanto pensi che rischino di danneggiarsi le persone che giocano d'azzardo meno di una volta alla settimana/più di una volta alla settimana?". Comune di Livorno - Anno 2019

		Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Giocare soldi meno di una volta la settimana	Non so	22,2	16,7	19,4	22,3	14,8
	Rischio elevato	22,2	28,3	25,2	25,2	25,1
	Rischio moderato	18,3	24,7	21,4	20,6	22,8
	Rischio minimo	23,6	25,3	24,4	23,4	25,9
	Nessun rischio	13,7	5,0	9,6	8,4	11,4
Giocare soldi più volte la settimana	Non so	22,7	15,3	19,0	21,4	15,2
	Rischio elevato	33,2	51,7	42,5	42,0	43,4
	Rischio moderato	31,0	24,4	27,7	26,2	29,9
	Rischio minimo	8,1	5,8	6,9	6,2	8,0
	Nessun rischio	5,1	2,8	3,9	4,2	3,6

ESPAD®Italia

Il 64% degli studenti ritiene che le New slot machine/VLT e "altri giochi", come dadi o roulette, siano "molto/moltissimo" rischiosi dal punto di vista economico, il 59% attribuisce questo grado di rischio al poker texano, il 53% ad altri giochi con le carte e il 46% alle scommesse calcistiche.

Tabella 6.4: Percentuale di studenti rispondenti "molto/moltissimo" alla domanda "Quanto ritieni che rischi di danneggiarsi economicamente una persona che accede spesso ai seguenti giochi?". Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Gratta & Vinci	27,9	19,0	23,4	19,6	29,2
Lotto	28,1	21,5	25,0	22,8	28,2
Superenalotto	27,9	22,3	25,3	22,3	29,7
10 e Lotto/Win for Life	29,3	23,9	26,7	24,1	30,6
Bingo	33,6	29,8	31,5	27,6	37,5
New slot machine/Videolottery	65,0	62,2	63,3	58,2	71,1
Scommesse calcistiche	43,3	49,1	45,9	38,1	57,9
Scommesse su altri sport	37,1	49,7	43,1	34,3	56,7
Scommesse su altri eventi	40,4	50,6	45,1	37,8	56,6
Poker texano	56,0	62,3	59,0	52,8	68,6
Altri giochi con le carte	53,6	53,1	53,4	48,3	61,2
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	64,7	63,0	63,8	60,8	68,6

ESPAD®Italia

La maggior parte degli studenti (81%) ritiene che l'abilità del giocatore abbia un valore nel determinare la vincita in giochi come il poker texano e il 47% lo pensa rispetto a giochi come il Totocalcio e le scommesse, per questi ultimi soprattutto i ragazzi.
Sono il 23% coloro che ritengono che l'abilità del giocatore conti anche nel gioco del Bingo e il 16% lo pensa rispetto alle New slot machine/VLT, soprattutto ragazze e minorenni, il 7% nel gioco del Lotto/Superenalotto e il 6% nelle lotterie istantanee.

Tabella 6.5: Percentuale di studenti per genere e classe di età rispondenti alla domanda "Secondo te, in quali di questi giochi conta anche l'abilità del giocatore?". Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Gratta & Vinci	6,4	4,9	5,6	6,3	4,5
Lotto/Superenalotto	7,9	6,3	7,1	7,5	6,5
Totocalcio/Totogol/Scommesse sportive	57,9	36,7	47,3	47,4	47,0
Scommesse su altri eventi	30,2	28,8	29,4	25,3	35,9
Bingo	15,9	30,6	23,3	27,2	16,9
New slot machine/Videolottery	10,6	21,1	16,0	18,3	12,2
Poker texano/Altri giochi con le carte	78,9	83,8	80,8	77,0	87,0
Altri giochi (roulette, dadi, ecc.)	30,9	39,8	35,1	38,6	29,4

ESPAD®Italia

Il 40% degli studenti, ritiene che una persona "molto fortunata", anche se raramente, possa arricchirsi giocando d'azzardo, mentre per il 34% deve essere "molto brava", soprattutto per le studentesse in entrambi i casi; il 13% pensa che sia raro, ma possibile, solo se una persona è "molto fortunata e molto brava", soprattutto i ragazzi. Solo il 12% ritiene che con il gioco d'azzardo non sia possibile arricchirsi.

Tabella 6.6: Percentuale degli studenti per genere e classe di età rispondenti alla domanda "Secondo te c'è qualcuno che riesce a diventare ricco giocando d'azzardo?". Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
È impossibile	15,3	8,4	12,1	12,3	11,7
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto bravi	32,1	36,3	34,3	33,3	35,8
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto fortunati	35,0	46,3	40,4	41,1	39,5
È possibile, anche se è raro, solo se si è molto bravi e fortunati	17,6	8,9	13,2	13,4	13,0

ESPAD®Italia

Il 7% degli studenti riferisce di avere fratelli/sorelle maggiori che giocano d'azzardo, per il 16% a giocare è il padre e per l'11% sono entrambi i genitori. Il 43% degli studenti livornesi riferisce di avere pochi/alcuni amici che giocano d'azzardo, mentre il 44% riporta di averne la maggior parte/tutti. Tra gli studenti di sesso maschile la percentuali più elevate si osservano per il "solo padre" giocatore e "la maggior parte/tutti" gli amici che giocano.

Tabella 6.7: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti rispondenti alla domanda "Qualcuno dei tuoi fratelli/sorelle maggiori, dei tuoi genitori, dei tuoi amici gioca o ha giocato d'azzardo?". Comune di Livorno - Anno 2019

Persone che giocano d'azzardo		Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Fratelli/ sorelle maggiori	Non ho fratelli/sorelle maggiori	44,5	55,3	49,8	53,2	44,3
	Sì giocano	8,0	6,4	7,4	7,3	7,6
	No non giocano	38,5	34,9	36,6	32,8	42,7
	Non so	9,0	3,5	6,2	6,8	5,4
Genitori	Nessuno	48,2	53,4	50,7	53,3	46,6
	Solo padre	20,4	12,1	16,2	15,2	17,7
	Solo madre	2,3	2,2	2,3	2,3	2,1
	Entrambi	11,5	9,8	10,6	6,8	16,7
	Non so	17,6	22,5	20,3	22,4	16,9
Amici	Nessuno	34,7	52,9	43,8	49,8	34,5
	Pochi/alcuni	45,3	41,4	43,2	37,7	51,8
	Maggior parte/tutti	20,0	5,7	12,9	12,4	13,7

ESPAD®Italia

6.2 Diffusione e caratteristiche del comportamento di gioco

Nel complesso il 52% degli studenti livornesi ha giocato d'azzardo almeno una volta nel corso della propria vita e il 50% lo ha fatto nei 12 mesi antecedenti la somministrazione del questionario, in particolare i ragazzi.

Tabella 6.8: Prevalenze per genere e classe di età del gioco d'azzardo nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Prevalenze nella vita (%)					Prevalenze nell'ultimo anno (%)				
	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale	Maschi	Femmine	15-17 anni	18-19 anni	Totale
Livorno 2019*	62,5	41,5	45,6	61,8	52,1	60,1	39,5	43,4	59,7	49,9
Italia 2018	53,1	32,9	-	-	43,2	49,8	29,8	-	-	40,0
Toscana 2018	49,1	31,1	-	-	40,3	45,6	28,0	-	-	37,1

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Il 55% degli studenti-giocatori ha giocato d'azzardo occasionalmente (meno di una volta il mese) durante l'anno, soprattutto le studentesse, mentre il 20% lo ha fatto 2 o più volte durante la settimana, in particolar modo i ragazzi.

Tabella 6.9: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno rispondenti alla domanda "Quante volte hai giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi?". Comune di Livorno - Anno 2019

Frequenza di gioco	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
1 volta al mese o meno	42,3	73,8	54,7	51,4	58,3
2-4 volte al mese	30,5	17,8	25,5	29,5	21,2
2-3 volte a settimana	13,0	6,2	10,3	8,2	12,5
4-5 volte a settimana	4,9	0,0	3,0	2,6	3,5
6 o più volte a settimana	9,2	2,2	6,5	8,2	4,6

ESPAD®Italia

In una giornata tipo, l'67% degli studenti-giocatori durante l'anno ha giocato mediamente meno di 30 minuti, per lo più le ragazze, il 16% da 30 a 60 minuti; l'11% ha giocato da 1 a 2 ore e il 6% 2 ore o più, percentuale quest'ultima che risulta superiori tra i ragazzi.

Tabella 6.10: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno rispondenti alla domanda "Quante tempo hai trascorso a giocare d'azzardo in una giornata tipo negli ultimi 12 mesi?". Comune di Livorno - Anno 2019

Frequenza di gioco	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Meno di 30 minuti	59,7	82,3	66,9	68,2	65,5
Tra 30 minuti e 1 ora	17,3	12,7	15,8	15,3	16,3
Tra 1 ora e 2 ore	13,9	5,0	11,1	10,0	12,3
Oltre 2 ore	9,0	0,0	6,2	6,5	5,9

ESPAD®Italia

L'83% degli studenti-giocatori ha giocato ai Gratta&Vinci, con una diffusione maggiore fra le studentesse e i minorenni; seguono le scommesse su eventi calcistici, praticate dal 48%, ed in particolare dai ragazzi e dai minorenni. Il 27% ha praticato scommesse in sport diversi dal calcio e/o giocato ad "altri giochi con le carte", il 24% si è dedicato al gioco del Bingo e il 22% alle New slot machine/Videolottery. Il 14% e il 13% hanno giocato rispettivamente al Superenalotto e a Poker texano, con percentuali che risultano superiori tra le ragazze, nel primo caso e tra i ragazzi nel secondo.

Tabella 6.11: Percentuali per genere e classe d'età degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno rispondenti alla domanda "Ripensa agli ultimi 12 mesi, quali giochi d'azzardo hai fatto?". Comune di Livorno - Anno 2019

Tipologie di gioco	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Gratta&Vinci	79,1	89,6	83,3	86,4	80,0
Lotto	18,2	16,7	18,0	16,4	19,7
Superenalotto	13,0	16,9	14,5	14,2	14,8
10 e lotto/Win for Life	9,2	7,4	8,5	8,1	8,8
Bingo	22,2	26,0	24,1	11,9	37,0
New slot machines/Videolottery	28,8	12,6	22,3	21,5	23,0
Scommesse calcistiche (Totocalcio/Totogol/ecc.)	70,8	12,9	47,7	53,7	41,2
Scommesse su altri sport (ippica, tennis, big race, ecc.)	42,7	3,4	27,2	29,5	24,7
Scommesse su altri eventi	22,1	2,0	14,0	12,0	16,2
Poker texano (Texas hold'em)	17,7	5,4	13,3	14,5	12,0
Altri giochi con le carte (poker, bridge, ecc)	28,6	25,1	27,1	28,2	25,9
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	23,9	14,4	20,1	13,6	26,7

ESPAD®Italia

Il 42% dei giocatori d'azzardo si reca presso bar/tabacchi/ricevitorie per giocare, soprattutto le studentesse, mentre il 40% gioca in sale scommesse, soprattutto i ragazzi senza alcuna differenza in base all'età. Tra le ragazze giocatrici e i minorenni è diffuso giocare presso le abitazioni propria e/o di amici.

Tabella 6.12: Percentuali per genere e classe d'età degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno rispondenti alla domanda "Ripensa agli ultimi 12 mesi. In quali luoghi hai giocato d'azzardo (escludendo i giochi on-line)?". Comune di Livorno - Anno 2019

Luoghi di gioco	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Sale scommesse	59,3	7,8	40,3	40,4	40,2
Sale Bingo	13,4	19,2	15,4	1,6	30,2
Casinò (no on-line)	7,2	2,6	5,5	1,6	9,7
Circoli ricreativi	2,7	0,0	1,7	0,0	3,6
Bar/tabacchi	32,4	59,2	41,9	44,8	38,8
Sale giochi	7,8	6,8	7,4	4,8	10,2
A casa propria e/o di amici	31,7	41,1	35,5	29,4	42,1

ESPAD®Italia

L'11% degli studenti ha giocato d'azzardo on-line**,** collegandosi cioè in Internet, con differenze a livello di genere (M=18%; F=5%) ma non di classe di età (Minorenni e Maggiorenni=11%)[1].

Tra coloro che hanno giocato d'azzardo on-line nel corso dell'ultimo anno, il device maggiormente utilizzato è lo smartphone (81%), seguito da computer (22%) e tablet (6%); il 4% ha utilizzato una console.

La maggior parte degli studenti solitamente gioca d'azzardo on-line a casa propria (69%), il 32% gioca a casa di amici, il 27% presso luoghi pubblici chiusi (es. bar) e il 21% presso quelli aperti (es. piazza, parco); il 13% gioca a scuola e il 4% quando si trova sui mezzi di trasporto.

Tra gli studenti-giocatori d'azzardo on-line nell'ultimo anno, il 63% ha utilizzato un account personale per giocare, 1 ogni 4 ha utilizzato quello di un maggiorenne (parenti, amici, ecc.), il 10% quello dei genitori, il 2% quello di fratelli/sorelle maggiorenni.

Anche per il gioco d'azzardo on-line, le scommesse sportive sono le preferite, seguite da Poker Texano, scommesse su eventi non sportivi, altri giochi di casinò virtuali (es. roulette), lotterie istantanee, Lotto/Superenalotto, Bingo e New slot machine/VLT.

Tabella 6.13: Percentuali per genere e classe di età degli studenti che hanno giocato d'azzardo on-line nell'ultimo anno rispondenti alla domanda "Ripensa agli ultimi 12 mesi. A quali giochi d'azzardo on-line hai giocato?". Comune di Livorno - Anno 2019

Giochi d'azzardo on-line	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Gratta&Vinci/10 e Lotto/Win for Life	11,5	59,5	20,2	22,3	17,2
Lotto/ Superenalotto	7,6	13,3	8,6	14,7	0,0
Totocalcio/Totogol/scommesse sportive	79,1	44,1	72,7	72,9	72,5
Scommesse su altri eventi	17,6	11,5	16,5	14,2	19,9
Bingo	7,0	19,4	9,2	0,0	22,3
New slot machine/Videolottery	5,3	13,3	6,8	9,4	3,0
Poker texano/altri giochi con le carte	21,8	22,9	22,0	18,3	27,1
Altri giochi di casinò virtuali	12,3	9,7	11,8	5,3	21,1

ESPAD®Italia

[1] Le prevalenze riportate sono OSSERVATE

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

Gli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno si distinguono dai non giocatori per alcuni aspetti individuali, quali conoscenze, opinioni, percezione del rischio, ma anche per la contiguità di luoghi dove poter giocare e il contesto familiare.

Conoscenze, percezione del rischio e opinioni

Tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno si osservano percentuali più elevate tra coloro che indicano correttamente il divieto per i minorenni rispetto a tutti i giochi fatta eccezione per i giochi con le carte e i giochi virtuali.

Tabella 6.14: Percentuali per tipologia di soggetti secondo la conoscenza delle tipologie di gioco d'azzardo vietate ai minori di 18 anni. Comune di Livorno - Anno 2019

	Non giocatori	Giocatori
Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for Life	66,5	78,4
Lotto/Superenalotto	68,3	79,8
Totocalcio/Totogol/scommesse sportive	75,4	81,1
Scommesse su altri eventi	68,7	79,3
Bingo	59,0	76,7
New slot machines/Videolottery	81,4	84,2
Poker texano/Altri giochi con le carte	84,1	79,7
Altri giochi di casinò virtuali	85,0	82,2

ESPAD®Italia

La maggior parte dei giocatori online è a conoscenza del limite legale di età per il gioco d'azzardo così come i non giocatori, senza differenze sostanziali nelle rispettive percentuali, tuttavia risulta superiore la quota dei non giocatori che non hanno saputo esprimere un'opinione sul divieto.

Tabella 6.15: Percentuali per tipologia di soggetti secondo la conoscenza del divieto del gioco d'azzardo on line ai minori di 18 anni. Comune di Livorno - Anno 2019

	Non giocatori	Giocatori
Vietato ai minori di 14 anni	2,2	3,2
Vietato ai minori di 16 anni	0,3	3,1
Vietato ai minori di 18 anni	87,9	88,4
Non è vietato	1,6	0,3
Non so	8,0	5,0

ESPAD®Italia

Fra gli studenti giocatori una quota superiore, rispetto ai non-giocatori, percepisce un rischio minimo o assente nel giocare d'azzardo indipendentemente dalla frequenza di gioco.

Tabella 6.16: Distribuzione percentuale per tipologia di soggetti rispondenti secondo il grado percepito di rischio nel giocare d'azzardo. Comune di Livorno - Anno 2019

		Non giocatori	Giocatori
Giocare d'azzardo 1 volta alla settimana	Nessun/minimo rischio	24,7	44,2
	Moderato/elevato rischio	56,2	36,2
	Non so	19,1	19,6
Giocare d'azzardo più volte alla settimana	Nessun/minimo rischio	5,7	15,6
	Moderato/elevato rischio	76,7	64,1
	Non so	17,6	20,3

ESPAD®Italia

I giocatori d'azzardo che ritengono che l'abilità del giocatore influenzi l'esito di giochi come il Totocalcio/Totogol e le scommesse sportive sono in percentuale maggiore rispetto a quella dei non-giocatori, così come quelli che ritengono che una persona, se molto brava, possa arricchirsi giocando d'azzardo. Per i non-giocatori, invece, l'abilità conta nei giochi del Bingo, di carte come il

poker texano e delle New slot machines/Videolottery; ritengono, inoltre, che ci si possa arricchire se si è molto fortunati.

Tabella 6.17: Percentuali per tipologia di soggetti rispondenti alla domanda "Secondo te, in quali di questi gioco conta l'abilità del giocatore?" e alla domanda "Secondo te, una persona può diventare ricca giocando d'azzardo?". Comune di Livorno - Anno 2019

		Non giocatori	Giocatori
Abilità del giocatore	Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for Life	5,7	5,6
	Lotto/Superenalotto	4,2	10,0
	Totocalcio/Totogol/scommesse sportive	36,4	58,5
	Scommesse su altri eventi	28,6	30,4
	Bingo	28,8	17,6
	New slot machines/Videolottery	20,2	12,0
	Poker texano (Texas hold'em)/altri giochi con le carte	86,1	75,5
	Altri giochi di casinò virtuali	38,6	32,1
Possibilità di arricchirsi giocando	No, è impossibile	13,6	10,6
	Sì, è possibile se un giocatore è molto bravo	32,6	35,9
	Sì, è possibile se un giocatore è molto fortunato	42,2	38,5
	Sì, è possibile se un giocatore è molto bravo e fortunato	11,6	15,0

ESPAD®Italia

Contiguità e contesto familiare

Tra i non-giocatori risulta una quota maggiore di coloro che riferiscono di non avere luoghi di gioco vicino a casa e/o alla scuola frequentata, mentre tra studenti giocatori d'azzardo risulta maggiore la quota di coloro che riferiscono la presenza di luoghi di gioco nei pressi della propria scuola e/o abitazione, o comunque raggiungibili a piedi in meno di 5 minuti.

Tabella 6.18: Distribuzione percentuale per tipologia di soggetti rispondenti alla domanda "Quanto dista a piedi il luogo più vicino dove poter giocare d'azzardo?". Comune di Livorno - Anno 2019

		Non giocatori	Giocatori
Luoghi di gioco da casa	Non ce ne sono	23,6	21,0
	Meno di 5 minuti	37,7	46,6
	Dai 5 ai 10 minuti	24,3	22,4
	Più di 10 muniti	14,4	10,0
Luoghi di gioco da scuola	Non ce ne sono	23,4	15,0
	Meno di 5 minuti	42,0	46,6
	Dai 5 ai 10 minuti	24,7	23,3
	Più di 10 muniti	9,9	15,0

ESPAD®Italia

Una percentuale superiore di studenti non-giocatori afferma di non avere amici e/o genitori che giocano d'azzardo. I giocatori, invece, si distinguono per la maggiore prossimità con il gioco: risultano, infatti, in quota superiore coloro che riferiscono di avere gli amici che giocano d'azzardo, così come il padre o entrambi i genitori.

Tabella 6.19: Distribuzione percentuale per profilo di giocatore secondo l'avere persone vicine che giocano d'azzardo. Comune di Livorno - Anno 2019

Persone vicine che giocano d'azzardo		Non giocatori	Giocatori
Amici	Nessuno	57,4	28,9
	Pochi/Alcuni	37,8	50,5
	La maggior parte/Tutti	4,8	20,5
Genitori	Nessuno	58,6	42,4
	Solo il padre	11,8	21,5
	Solo la madre	2,7	1,8
	Entrambi	3,2	18,0
	Non so	23,6	16,3

ESPAD®Italia

Se la condizione lavorativa dei genitori vede maggiormente occupati i padri dei non-giocatori e le madri dei giocatori, il titolo di studio conseguito dai genitori risulta una variabile che distingue gli studenti tra coloro che hanno giocato o meno nell'ultimo anno: i non-giocatori, in quota maggiore, indicano di avere il padre/la madre laureati. Rispetto alla condizione economica, sono più i giocatori a percepire la propria famiglia come al di sopra della media.

Tabella 6.20: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo il contesto socio-economico familiare. Comune di Livorno - Anno 2019

		Non giocatori	Giocatori
Status occupazionale padre	Occupato	2,2	3,0
	Casalingo/Altra occupazione	24,5	26,7
	Disoccupato	37,4	41,4
	Pensionato/inabile	33,9	25,9
	Non so	0,6	2,6
	Non posso rispondere alla domanda	1,3	0,4
Status occupazionale madre	Occupata	2,1	5,0
	Casalinga/ Altra occupazione	28,7	25,8
	Disoccupata	33,8	39,8
	Pensionata/inabile	28,8	22,0
	Non so	5,3	5,0
	Non posso rispondere alla domanda	1,3	2,3
Titolo di studio conseguito padre	Licenza elementare	64,5	70,0
	Licenza media	26,1	23,8
	Diploma di istruzione secondaria superiore	4,3	5,3
	Laurea	1,6	0,3
	Non so	0,0	0,6
	Non posso rispondere alla domanda	3,5	0,0
Titolo di studio conseguito madre	Licenza elementare	90,2	85,9
	Licenza media	6,9	7,7
	Diploma di istruzione secondaria superiore	0,0	1,8
	Laurea	1,1	0,6
	Non so	0,5	2,2
	Non posso rispondere alla domanda	1,3	1,8
Percezione condizione economica familiare	Tantissimo/molto/al di sopra della media	26,3	29,1
	Nella media	65,7	58,7
	Tantissimo /molto/al di sotto della media	8,1	12,2

ESPAD®Italia

I giocatori risultano maggiormente soddisfatti del rapporto con i familiari, di sé stessi e della propria salute. I non-giocatori, invece, sono più soddisfatti del rapporto con gli amici, della condizione economica della famiglia e riferiscono un migliore andamento scolastico.

Tabella 6.21: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo le caratteristiche individuali. Comune di Livorno - Anno 2019

		Non giocatori	Giocatori
Essere soddisfatti del rapporto con la madre	Molto soddisfatto/soddisfatto	78,3	86,2
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	10,8	6,0
	Non tanto/per niente soddisfatto	7,6	6,3
	Non c'è questa persona	3,3	1,5
Essere soddisfatti del rapporto con il padre	Molto soddisfatto/soddisfatto	71,4	72,5
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	12,4	13,1
	Non tanto/per niente soddisfatto	13,4	9,9
	Non c'è questa persona	2,8	4,5
Essere soddisfatti del rapporto con gli amici	Molto soddisfatto/soddisfatto	88,2	86,7
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	7,9	8,5
	Non tanto/per niente soddisfatto	3,9	2,4
	Non c'è questa persona	0,0	2,4
Essere soddisfatti del rapporto con i fratelli/sorelle	Molto soddisfatto/soddisfatto	60,8	75,1
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	9,1	9,6
	Non tanto/per niente soddisfatto	7,2	2,4
	Non ci sono queste persone	23,0	12,9
Essere soddisfatti della situazione finanziaria familiare	Molto soddisfatto/soddisfatto	68,9	66,3
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	19,9	21,4
	Non tanto/per niente soddisfatto	11,3	12,3
Essere soddisfatti delle proprie condizioni di salute	Molto soddisfatto/soddisfatto	80,1	82,9
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	12,8	13,6
	Non tanto/per niente soddisfatto	7,1	3,5
Essere soddisfatti di se stessi	Molto soddisfatto/soddisfatto	57,0	73,0
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	22,3	14,8
	Non tanto/per niente soddisfatto	20,7	12,2
Andamento scolastico	Ottimo/buono	55,2	43,7
	Medio/basso	44,8	56,3

ESPAD®Italia

Tra i giocatori si osservano percentuali più elevate di studenti che tendono a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi come aver avuto rapporti sessuali non protetti e/o aver partecipato a risse.

Tabella 6.22: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo la tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi. Comune di Livorno - Anno 2019

		Non giocatori	Giocatori
Aver avuto problemi con la Polizia e/o segnalazioni al Prefetto	No	94,9	92,6
	Sì	5,1	7,4
Aver avuto rapporti sessuali non protetti	No	86,3	71,5
	Sì	13,7	28,5
Aver fatto zuffe o risse	No	58,2	46,3
	Sì	41,8	53,7
Rubare oggetti del valore di 10 euro o più	No	95,6	87,2
	Sì	4,4	12,8
Danneggiare di proposito beni pubblici o privati	No	92,4	87,6
	Sì	7,6	12,4
Vendere oggetti rubati	No	96,5	93,3
	Sì	3,5	6,7

ESPAD®Italia

L'11% dei giocatori d'azzardo risulta essere un utilizzatore problematico di Internet, in quota superiore a quella dei non-giocatori (8%). Tra gli studenti giocatori, inoltre, si osservano percentuali più alte di consumo di sostanze psicoattive, sia legali che illegali: con riferimento ai periodi 'nella vita' e 'nell'ultimo anno', risultano aver assunto alcolici, energy drink, psicofarmaci senza prescrizione medica e almeno una sostanza illegale; risultano, inoltre, fumatori quotidiani di

sigarette nell'ultimo anno. Gli studenti giocatori si distinguono anche per aver fatto *binge drinking* nell'ultimo mese, in percentuale maggiore rispetto ai non-giocatori.

Tabella 6.23: Prevalenze per tipologia di giocatore secondo il consumo di sostanze psicoattive. Comune di Livorno - Anno 2019

		Non giocatori	Giocatori
Sigarette	Nella vita	52,9	63,9
	Almeno una al giorno negli ultimi 12 mesi	19,7	23,7
Alcolici	Nella vita	81,9	93,1
	Ultimi 12 mesi	77,9	88,5
	Ultimi 30 giorni	59,9	73,1
Binge drinking	Ultimi 30 giorni	28,1	38,7
Energy drink	Nella vita	66,5	78,2
	Ultimi 12 mesi	44,6	57,6
	Ultimi 30 giorni	25,5	37,1
Almeno una sostanza illecita	Nella vita	36,6	48,5
	Ultimi 12 mesi	28,0	41,0
	Ultimi 30 giorni	18,6	24,8
Psicofarmaci senza prescrizione medica	Nella vita	14,5	16,8
	Ultimi 12 mesi	9,9	10,7

ESPAD®Italia

6.4 I profili di giocatore e i pattern di gioco

Lo studio ESPAD®Italia include un test di screening sul gioco d'azzardo specificatamente rivolto agli adolescenti, il test *Sogs-Ra - South Oaks Gambling Screen, Revised for Adolescents* (Winters et al., 1993[2]; Poulin, 2002[3]; validazione italiana: Colasante et al., 2014[4]), che permette di definire il grado potenziale di problematicità del comportamento di gioco sulla base del punteggio conseguito.
La compilazione del test da parte degli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno ha rilevato che il 68% degli studenti-giocatori del comune di Livorno ha un comportamento esente da rischio, per il 21% è definibile "a rischio" e per l'11% "problematico". Sia in termini di distribuzione dei profili tra i giocatori, sia in termini di prevalenza osservata, gli studenti fanno registrare percentuali più elevate rispetto alle coetanee (9,1% M; 2,1% F) e sul totale il dato di Livorno si attesta tra i più alti a livello nazionale e territoriale.

Tabella 6.24: Distribuzione percentuale per genere e classe d'età dei profili di giocatore tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

Profili di giocatore	Maschi	Femmine	Minorenni	Maggiorenni	Totale	Italia 2018	Toscana 2018
Non problematico	55,8	86,3	63,0	73,0	67,9	80,9	82,1
A rischio	29,0	8,4	23,7	17,8	20,8	12,5	11,8
Problematico	15,2	5,3	13,2	9,2	11,2	6,6	6,1
Prevalenza gioco problematico*	9,1	2,1	5,7	5,5	5,6	2,6**	3,8**

**prevalenze OSSERVATE*
***prevalenze STIMATE per Italia e Toscana 2018*
ESPAD®Italia

Se il Gratta & vinci contraddistingue i giocatori non problematici che, in quota superiore ai problematici, lo indicano come gioco preferito, tutti gli altri giochi sono praticati in percentuale superiore dai giocatori a rischio/problematici, in particolare le scommesse sia quelle calcistiche che quelle su altri sport.

[2] Winters C, Stinchfield D, Fulkerson J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. Journal of Gambling Studies, 9(1), 63–84.
[3] Poulin C. (2002). An assessment of the validity and reliability of the SOGS-RA. Journal of Gambling Studies, 18(1), 67–93
[4] Colasante E, Gori M, Bastiani L, Scalese M, Siciliano V, Molinaro S. (2014). Italian adolescent gambling behaviour: Psychometric evaluation of the South Oaks gambling screen—revised for adolescents (SOGS-RA) among a sample of Italian students. Journal of Gambling Studies, 30(4):789-801. doi: 10.1007/s10899-013-9385-6

Tabella 6.25: Percentuali per profilo di giocatore secondo i giochi praticati negli ultimi 12 mesi. Comune di Livorno - Anno 2019

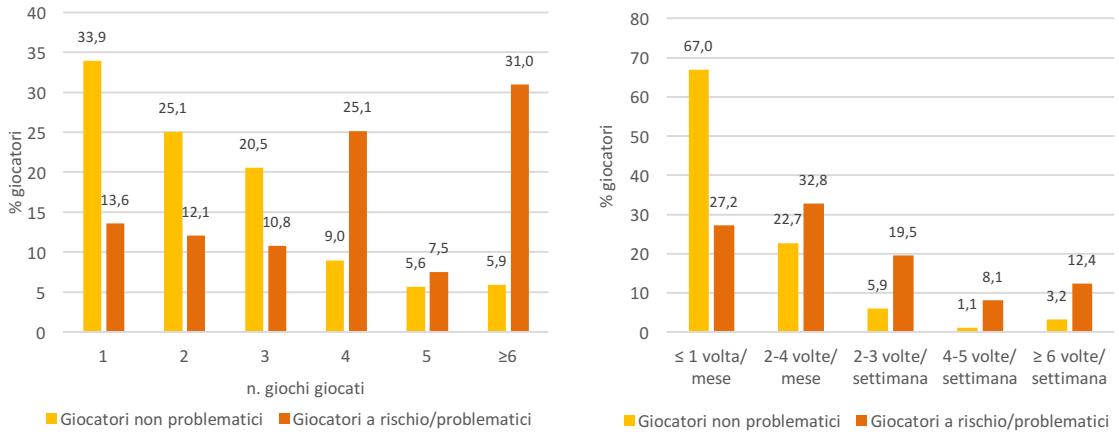
Tipologie di gioco	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Gratta&Vinci	83,0	81,5
Lotto	14,2	22,6
Superenalotto	13,6	15,7
10 e lotto/Win for Life	5,2	18,1
Bingo	21,4	31,7
New slot machines/Videolottery	14,8	37,5
Scommesse calcistiche (Totocalcio/Totogol/ecc.)	32,9	76,7
Scommesse su altri sport (ippica, tennis, big race, ecc.)	11,9	56,2
Scommesse su altri eventi	6,4	32,4
Poker texano (Texas hold'em)	7,3	26,5
Altri giochi con le carte (poker, bridge, ecc.)	25,2	31,7
Altri giochi (roulette, dadi, ecc)	17,9	26,3

ESPAD®Italia

Il 37% dei giocatori a rischio/problematici ha giocato d'azzardo on-line durante l'anno (contro il 16% dei giocatori non problematici).

I giocatori a rischio/problematici si distinguono anche per il numero di giochi praticati e la frequenza di gioco. La maggior parte dei giocatori non problematici (59%) ha praticato al massimo 2 giochi, mentre quasi 3 giocatori a rischio/problematici ogni 10 ne ha fatti almeno 6 (contro il 6% dei giocatori non problematici). Inoltre, i giocatori non problematici giocano prevalentemente in maniera occasionale poche volte l'anno, mentre per il 40% di quelli a rischio/problematici la frequenza di gioco è almeno settimanale.

Figura 6.2: Percentuali per profilo di giocatore secondo il numero di giochi praticati negli ultimi 12 mesi e la frequenza di gioco. Comune di Livorno - Anno 2019



ESPAD®Italia

Se nel complesso al 46% dei giocatori è stato impedito di giocare d'azzardo in quanto minorenne, la percentuale raggiunge il 62% tra i giocatori a rischio/problematici (contro il 37% di quelli non problematici).

I giocatori che hanno giocato nell'anno antecedente alla rilevazione si distinguono anche sulla base della spesa mediamente sostenuta per giocare negli ultimi 30 giorni: il 63% dei giocatori non problematici non ha speso soldi per giocare presso luoghi fisici e il 92% per giocare on-line; tra i giocatori a rischio/problematici il 17% ha speso non più di 10 euro per giocare presso luoghi fisici di gioco e il 20% oltre 30 euro; sono un quarto coloro che hanno speso non più di 10 euro per giocare on-line.

Tabella 6.26: Percentuali per profilo di giocatore secondo la spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni per giocare d'azzardo presso luoghi fisici e on-line. Comune di Livorno - Anno 2019

Spesa sostenuta		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Presso luoghi fisici di gioco	0 euro	63,3	45,5
	10 euro o meno	28,6	16,6
	11-30 euro	6,8	17,7
	> 30 euro	1,4	20,3
Gioco on-line	0 euro	91,8	75,0
	10 euro o meno	6,7	20,6
	> 10 euro	1,5	4,4

ESPAD®Italia

6.5 I profili di giocatore e le caratteristiche individuali e socio-familiari

Di seguito verranno analizzati alcuni aspetti di natura individuale, ambientale e familiare sulla base del profilo di giocatore.

Conoscenze, percezione del rischio e opinioni

A eccezione dei Gratta & Vinci e delle lotterie istantanee, tra i giocatori non problematici si osserva una migliore conoscenza dei limiti legali di età per il gioco d'azzardo, infatti, una maggiore percentuale ha conoscenza delle tipologie di giochi vietate ai minori di 18 anni.

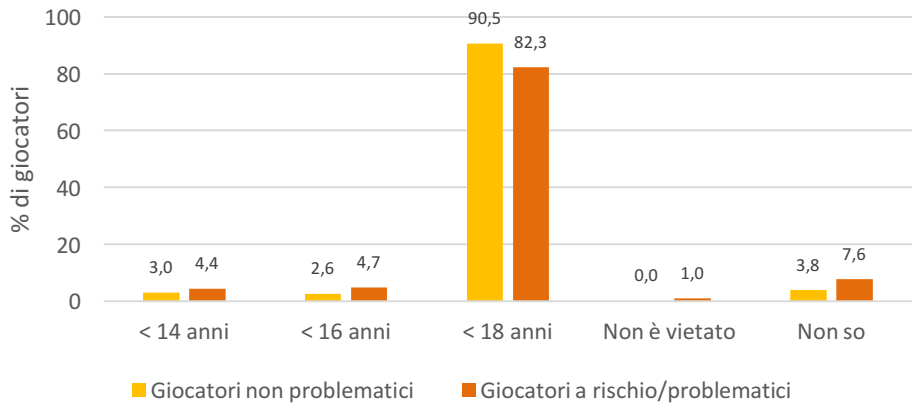
Tabella 6.27: Percentuali per profilo di giocatore secondo la conoscenza delle tipologie di gioco d'azzardo vietate ai minori di 18 anni. Comune di Livorno - Anno 2019

Tipologie di gioco	Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Gratta&Vinci/10 e lotto/Win for Life	76,6	79,7
Lotto/Superenalotto	82,1	73,8
Totocalcio/Totogol/scommesse sportive	83,1	75,5
Scommesse su altri eventi	81,7	71,4
Bingo	81,0	71,3
New slot machines/Videolottery	87,6	76,2
Poker texano/Altri giochi con le carte	81,7	77,2
Altri giochi di casinò virtuali	85,3	76,2

ESPAD®Italia

Rispetto al gioco d'azzardo on-line, anche se la maggior parte dei giocatori di entrambi i profili è a conoscenza del divieto per i minorenni, la percentuale tra i giocatori non problematici risulta superiore, mentre, tra i giocatori a rischio/problematici si osserva una quota maggiore tra chi non ha un'opinione riguardo al divieto.

Figura 6.3: Percentuali per profilo di giocatore secondo la conoscenza del limite legale di età per giocare d'azzardo on-line. Comune di Livorno - Anno 2019

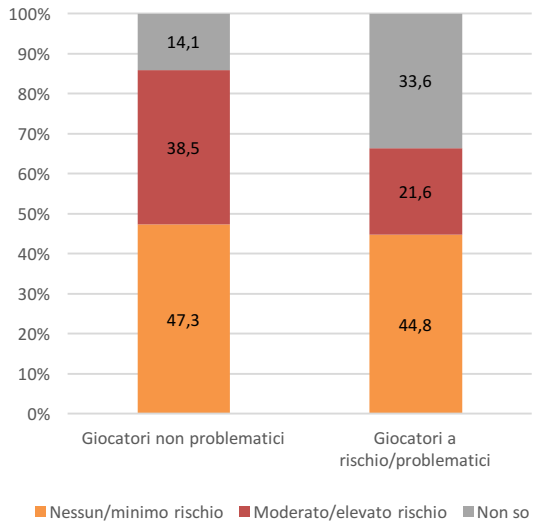


ESPAD®Italia

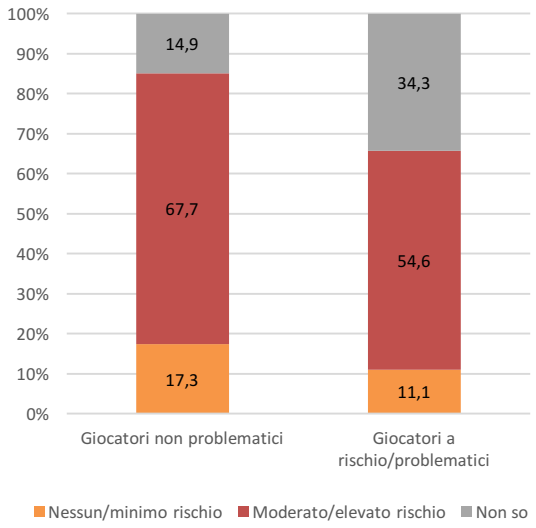
Rispetto alla percezione del rischio, sono maggiori le percentuali di giocatori con profilo a rischio/problematico che non sanno attribuire un grado di rischio al giocare d'azzardo, sia una volta alla settimana sia più frequentemente.

Figura 6.4: Percentuali per profilo di giocatore secondo il grado di rischio attribuito al gioco d'azzardo. Comune di Livorno - Anno 2019

a) Giocare d'azzardo una volta alla settimana



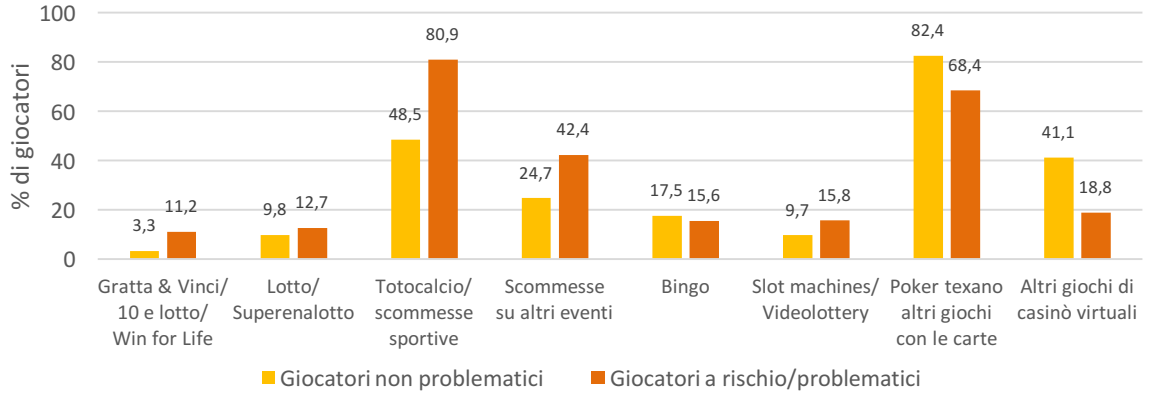
b) Giocare d'azzardo più di una volta alla settimana



ESPAD®Italia

A ritenere che l'abilità del giocatore d'azzardo possa influire sull'esito delle scommesse, sia sportive sia su altri eventi, sono soprattutto i giocatori a rischio/problematici, mentre tra i giocatori non problematici si osservano percentuali superiori di chi ritiene che l'abilità determini l'esito nei giochi di carte come il poker texano e in altri giochi di casinò virtuali.

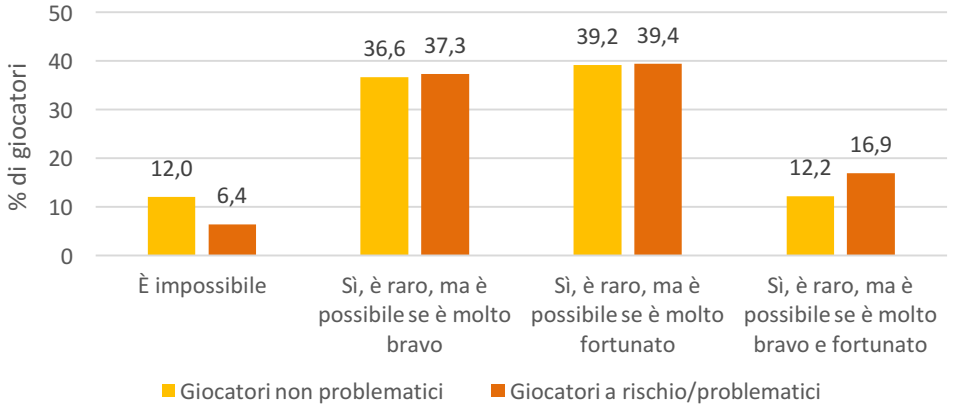
Figura 6.5: Percentuali per profilo di giocatore secondo l'opinione che l'abilità del giocatore determini l'esito del gioco, per tipologie di giochi d'azzardo. Comune di Livorno - Anno 2019



ESPAD®Italia

I profili di giocatore si distinguono anche rispetto al ritenere che una persona possa arricchirsi giocando d'azzardo: se i giocatori non problematici ritengono, in quota superiore, che non sia possibile, quelli a rischio/problematici pensano che sia possibile se il giocatore è molto bravo e fortunato.

Figura 6.6: Percentuali per profilo di giocatore secondo l'opinione se sia possibile arricchirsi giocando d'azzardo. Comune di Livorno - Anno 2019



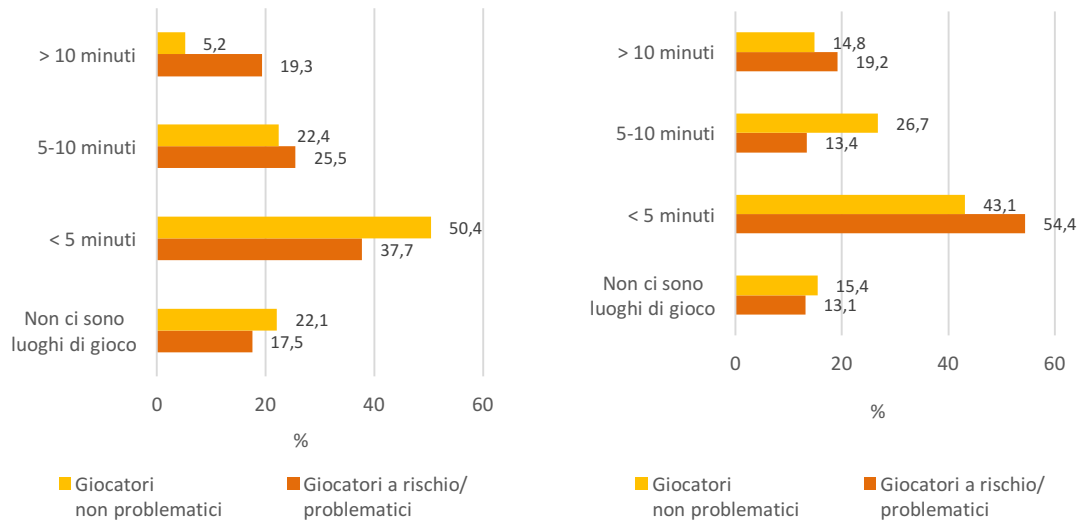
ESPAD®Italia

Contiguità e contesto familiare

Le quote di giocatori non problematici che riferiscono di non avere luoghi di gioco nei pressi della propria abitazione e/o della scuola frequentata risultano superiori a quelle dei giocatori a rischio/problematici; tra questi ultimi, invece, si distinguono coloro che abitano e/o frequentano una scuola che dista oltre 10 minuti da un esercizio di gioco.

Figura 6.7: Percentuali per profilo di giocatore secondo la distanza da esercizi di gioco dalla propria abitazione e dalla scuola frequentata. Comune di Livorno - Anno 2019

a) Distanza dalla propria abitazione **b) Distanza dalla scuola frequentata**

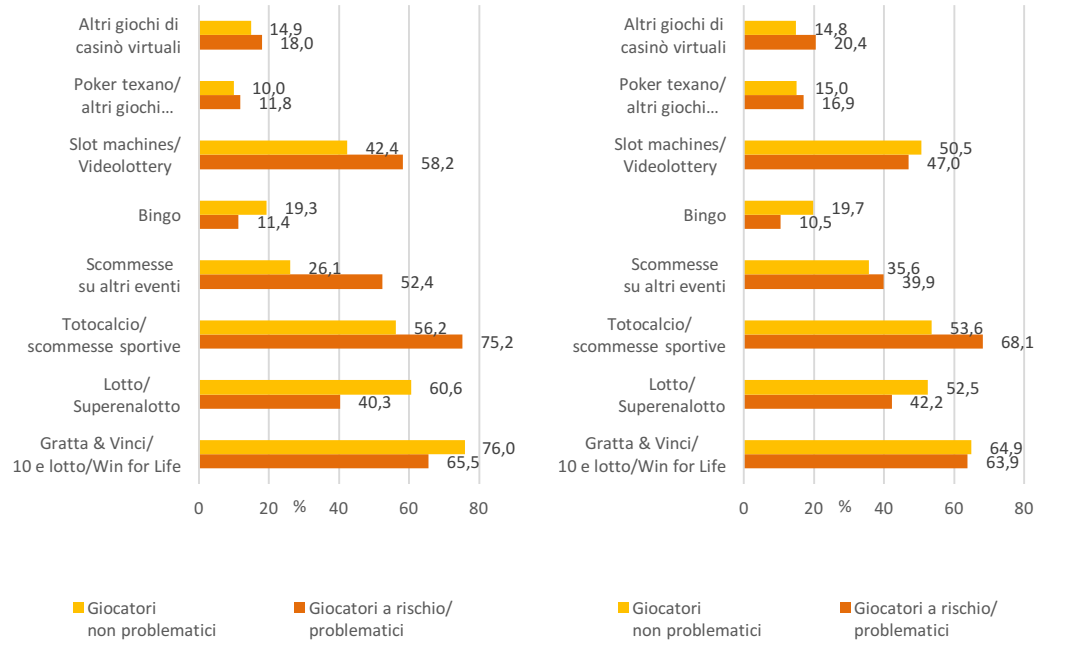


ESPAD®Italia

I profili di giocatori si distinguono, inoltre, per tipologie di giochi disponibili nei luoghi più vicini: le quote di giocatori a rischio/problematici che riferiscono la disponibilità di scommesse, sportive e non, risultano superiori a quelle dei non problematici, così come per le Slot machines/Videolottery dalle proprie abitazioni. I giocatori non problematici invece riferiscono maggiore disponibilità per Lotto/Superenalotto.

Figura 6.8: Percentuali per profilo di giocatore secondo la distanza da esercizi di gioco dalla propria abitazione e dalla scuola frequentata. Comune di Livorno - Anno 2019

a) Disponibilità giochi dal luogo più vicino a casa **b) Disponibilità giochi dal luogo più vicino alla scuola**



ESPAD®Italia

Una percentuale più elevata di giocatori a rischio/problematici riferisce di avere la maggior parte/totalità degli amici che gioca d'azzardo e/o di avere entrambi i genitori che giocano rispetto a quella dei giocatori non problematici.

Tabella 6.28: Distribuzione percentuale per profilo di giocatore secondo l'avere persone vicine che giocano d'azzardo. Comune di Livorno - Anno 2019

Persone vicine che giocano d'azzardo		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/ problematici
Amici	Nessuno	29,2	24,5
	Pochi/Alcuni	55,9	37,0
	La maggior parte/Tutti	14,9	38,5
Genitori	Nessuno	37,7	45,4
	Solo il padre	26,9	16,6
	Solo la madre	2,4	1,1
	Entrambi	16,3	21,0
	Non so	16,7	15,8

ESPAD®Italia

Rispetto al titolo di studio conseguito dai genitori, tra i giocatori a rischio/patologici risulta superiore la quota di coloro che hanno il padre che ha il titolo elementare così come la laurea, è altresì più alta la quota di coloro con la madre laureata; per il profilo di giocatore non problematico le percentuali più alte si riscontrano per il titolo di licenza secondaria superiore sia riferito al padre cha alla madre. Anche la condizione occupazionale dei genitori risulta una variabile discriminante tra i due profili, soprattutto quella della madre: la quota di giocatori non problematici che riporta che la propria madre è "disoccupata" risulta superiore a quella dei giocatori a rischio/patologici, mentre tra questi ultimi si osserva una quota superiore di studenti con la madre lavoratrice.
Anche la percezione dello status economico della propria famiglia differenzia i giocatori: coloro che definiscono la condizione economica familiare al di sopra del livello medio delle altre famiglie risultano in quota superiore tra i giocatori a rischio/problematici, mentre quelli che la considerano "nella media" si osservano in quota superiore tra i giocatori non problematici.

Tabella 6.29: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo il contesto socio-economico familiare. Comune di Livorno - Anno 2019

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Status occupazionale padre	Occupato	87,0	85,2
	Casalingo/Altra occupazione	8,1	6,8
	Disoccupato	2,2	1,1
	Pensionato/inabile al lavoro	0,0	2,3
	Non so	1,7	2,1
	Non posso rispondere alla domanda	0,9	2,4
Status occupazionale madre	Occupata	66,8	77,1
	Casalinga/ Altra occupazione	24,5	20,7
	Disoccupata	8,2	0,0
	Pensionata/inabile al lavoro	0,5	0,0
	Non so	0,0	2,2
	Non posso rispondere alla domanda	0,0	0,0
Titolo di studio conseguito padre	Licenza elementare	2,2	9,8
	Licenza media	29,9	22,8
	Diploma di istruzione secondaria superiore	40,5	39,2
	Laurea	21,1	23,3
	Non so	5,2	3,7
	Non posso rispondere alla domanda	1,1	1,2
Titolo di studio conseguito madre	Licenza elementare	3,7	2,0
	Licenza media	26,6	29,6
	Diploma di istruzione secondaria superiore	44,1	36,6
	Laurea	23,2	26,8
	Non so	2,3	3,8
	Non posso rispondere alla domanda	0,0	1,2
Percezione condizione economica familiare	Tantissimo/molto/al di sopra della media	25,0	38,8
	Nella media	62,5	46,2
	Tantissimo /molto/al di sotto della media	12,5	15,1

ESPAD®Italia

Tra i giocatori a rischio/problematici si rilevano quote superiori di studenti che riferiscono di avere genitori che raramente sanno con chi e dove i figli trascorrono il sabato sera e/o le uscite serali, tra questi giocatori è maggiore anche la percentuale di coloro che affermano di poter prendere facilmente soldi dai genitori. Maggiori sono le quote anche rispetto al non sentirsi, se non di rado, affettivamente sostenuti dai genitori

Tabella 6.30: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo le caratteristiche familiari. Comune di Livorno - Anno 2019

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Avere genitori che sanno dove si trascorre il sabato sera	Sempre/abbastanza spesso	91,1	89,7
	Qualche volta/in genere non lo sanno	8,9	10,3
Avere genitori che fissano regole sul comportamento dentro/fuori casa	Quasi sempre/spesso	47,9	49,8
	Qualche volta	23,7	22,2
	Di rado/quasi mai	28,4	28,0
Avere genitori che sanno con chi/dove si trascorrono le uscite serali	Quasi sempre/spesso	85,4	77,0
	Qualche volta	10,7	13,5
	Di rado/quasi mai	3,9	9,5
Sentirsi sostenuti affettivamente dai genitori	Quasi sempre/spesso	83,4	81,4
	Qualche volta	11,2	7,2
	Di rado/quasi mai	5,5	11,4
Avere genitori che danno soldi senza problemi	Quasi sempre/spesso	70,7	65,4
	Qualche volta	22,1	13,4
	Di rado/quasi mai	7,3	21,2
Avere genitori che regalano facilmente soldi	Quasi sempre/spesso	43,4	30,8
	Qualche volta	32,7	32,1
	Di rado/quasi mai	23,8	37,1
Prendere facilmente soldi dai genitori	Quasi sempre/spesso	39,4	45,0
	Qualche volta	22,8	28,3
	Di rado/quasi mai	37,8	26,7

ESPAD®Italia

Aspetti individuali

Tra i giocatori a rischio/problematici si rilevano quote superiori di studenti che, almeno una volta, hanno partecipato a risse, hanno avuto rapporti sessuali non protetti, hanno avuto problemi con le Forze dell'Ordine, così come hanno rubato oggetti e/o venduto oggetti rubati e danneggiato beni pubblici.

Tabella 6.31: Distribuzione percentuale per tipologia di giocatore secondo la tendenza a intraprendere condotte antisociali e altri comportamenti rischiosi. Comune di Livorno - Anno 2019

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Aver avuto problemi con la Polizia e/o segnalazioni al Prefetto	No	96,8	84,3
	Sì	3,2	15,7
Aver avuto rapporti sessuali non protetti	No	75,1	62,0
	Sì	24,9	38,0
Aver fatto zuffe o risse	No	52,1	33,7
	Sì	47,9	66,3
Rubare oggetti del valore di 10 euro o più	No	92,7	80,3
	Sì	7,3	19,7
Danneggiare di proposito beni pubblici o privati	No	93,2	80,7
	Sì	6,8	19,3
Vendere oggetti rubati	No	98,7	87,0
	Sì	1,3	13,0

ESPAD®Italia

Il 13% dei giocatori d'azzardo a rischio/problematici risulta anche un utilizzatore problematico di Internet, in percentuale superiore a quella dei giocatori non problematici inferire all'11%.

Anche rispetto ai consumi psicoattivi, sia di sostanze legali che illegali, risultano superiori le quote dei giocatori d'azzardo a rischio/problematici che nella vita hanno fumato sigarette e hanno consumato almeno una sostanza illegale, condizione quest'ultima che si osserva anche rispetto al consumo durante l'ultimo anno. Si distinguono inoltre per la percentuale più elevata di chi ha fatto *binge drinking* nell'ultimo mese e per il consumo di *energy drink*.

Tabella 6.32: Prevalenze per tipologia di giocatore secondo il consumo di sostanze psicoattive. Comune di Livorno - Anno 2019

		Giocatori non problematici	Giocatori a rischio/problematici
Sigarette	Nella vita	58,0	75,3
	Almeno una al giorno negli ultimi 12 mesi	23,0	22,5
Alcolici	Nella vita	93,2	98,0
	Ultimi 12 mesi	88,3	92,6
	Ultimi 30 giorni	71,6	77,4
Binge drinking	Ultimi 30 giorni	33,9	47,9
Energy drink	Ultimi 12 mesi	55,4	60,2
	Ultimi 30 giorni	31,7	44,3
Almeno una sostanza illecita	Nella vita	44,8	52,3
	Ultimi 12 mesi	38,7	40,9
Psicofarmaci senza prescrizione medica	Nella vita	19,5	13,7
	Ultimi 12 mesi	11,8	7,4

ESPAD®Italia

Capitolo 7

USO DI INTERNET, CYBERBULLISMO E CHALLENGE

7.1 Internet: diffusione, contesti e ambiti di utilizzo

La quasi totalità (98%) degli studenti di 15-19 anni del comune do Livorno riferisce di possedere almeno un dispositivo informatico per l'accesso ad Internet e il 97% riferisce di usarne quotidianamente almeno uno, con intensità di collegamento differenti: il 9% per meno di un'ora, il 54% per 1-5 ore; il 21% resta connesso per più di 5 ore (ma non tutto il giorno) e il 14% per tutto il giorno, soprattutto le ragazze.

Tabella 7.1: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti rispondenti alla domanda "Quanto tempo in un giorno usi questi strumenti per connetterti ad Internet?". Comune di Livorno - Anno 2019

Tempo trascorso in Internet in un giorno	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non possiedo alcun device	3,2	0,5	1,8	1,8	1,9
Pur avendo un device non lo uso per connettermi	0,0	1,6	0,8	1,3	0,0
Meno di 1 ora	10,9	5,9	8,6	8,8	8,3
1-5 ore	61,8	46,0	53,8	56,2	50,2
Più di 5 ore	16,3	26,7	21,5	19,3	24,8
Tutto il giorno	7,7	19,3	13,5	12,6	14,8

ESPAD®Italia

Il 98% degli studenti riferisce di possedere uno smartphone, l'86% un computer (portatile o fisso) ed il 61% un tablet; il 55% possiede tutti e tre i dispositivi informatici.

Tabella 7.2: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti rispondenti alla domanda "Quante volte al giorno usi questi strumenti per connetterti ad Internet?". Comune di Livorno - Anno 2019

	Tempo trascorso in Internet in un giorno	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
PC (fisso o potatile)	Non possiedo il device	19,1	8,7	13,9	14,7	12,6
	Non lo uso per connettermi	31,0	46,0	38,3	37,0	40,2
	Meno di 1 ora	30,4	32,2	31,7	32,8	30,0
	1-5 ore	15,5	11,1	13,2	13,5	12,9
	Più di 5 ore	3,0	0,9	2,0	1,6	2,5
	Tutto il giorno	1,0	1,0	1,0	0,4	1,9
Smartphone	Non possiedo il device	4,0	0,5	2,2	2,4	1,9
	Non lo uso per connettermi	0,7	0,5	0,6	0,4	0,9
	Meno di 1 ora	11,4	6,0	8,9	9,5	8,1
	1-5 ore	62,2	47,6	54,8	57,4	51,0
	Più di 5 ore	15,2	25,8	20,4	17,9	24,0
	Tutto il giorno	6,5	19,6	13,0	12,4	14,0
Tablet	Non possiedo il device	45,9	31,9	38,9	33,6	46,8
	Non lo uso per connettermi	25,4	33,0	29,1	29,3	28,7
	Meno di 1 ora	19,3	18,4	19,0	21,8	14,7
	1-5 ore	7,9	13,4	10,6	13,0	7,0
	Più di 5 ore	0,6	1,9	1,3	1,3	1,2
	Tutto il giorno	0,9	1,4	1,2	0,9	1,6

ESPAD®Italia

Il 94% degli studenti del comune nei giorni di scuola usa Internet per fare delle attività, le prevalenze superiori sono quelle femminili (97%; M=92%) e quelle riferite ai maggiorenni (97%;

Minorenni=93%). Nello specifico, tra le studentesse più di un quarto riferisce di trascorrere oltre 4 ore al giorno (contro 17% dei ragazzi).

Tabella 7.3: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti rispondenti alla domanda "Quante ore passi, in media, in un giorno di scuola a svolgere attività in Internet?". Comune di Livorno - Anno 2019

Ore trascorse in Internet in un giorno di scuola	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nessuna	7,6	3,4	5,7	7,2	3,5
Meno di 1 ora	23,2	14,9	19,0	19,7	17,9
1-2 ore	25,4	26,2	25,6	22,6	30,2
2-4 ore	26,9	27,8	27,4	26,9	28,3
4-6 ore	10,4	16,4	13,3	14,1	12,1
Più di 6 ore	6,5	11,3	8,9	9,4	8,1

ESPAD®Italia

In un giorno di scuola, il 92% riferisce di usare Internet per chattare e/o partecipare ai social network e il 74% per fare ricerche e/o leggere quotidiani, in particolare le studentesse e i maggiorenni, il 65% per ascoltare/scaricare musica, video, film ecc., soprattutto le ragazze; il 42% per fare giochi di ruolo e il 29% per accedere a siti specificatamente rivolti ad adulti, attività svolte soprattutto dagli studenti di genere maschile. Sono il 23% gli studenti che si dedicano ai giochi di abilità (come ad es. Texas Hold'em o Sudoku), soprattutto i ragazzi.

Tabella 7.4: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti rispondenti alla domanda "Quali attività in un giorno di scuola svolgi in Internet?". Comune di Livorno - Anno 2019

Attività Internet	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Chattare, stare sui social	88,2	96,1	91,9	89,8	95,1
Fare ricerche/leggere quotidiani	71,5	76,0	73,6	70,9	77,7
Ascoltare/scaricare musica, video	60,0	69,3	64,5	65,1	63,7
Stare su siti per adulti	47,1	12,1	29,4	29,0	30,1
Fare giochi di abilità	30,3	15,5	23,0	27,2	16,5
Fare giochi di ruolo	57,3	26,1	41,6	44,7	37,0

ESPAD®Italia

Le attività svolte in Internet in un tipico giorno di scuola sono per lo più "Chattare/stare sui social" e "Ascoltare/scaricare musica, video, ecc.", soprattutto da parte delle ragazze e dei minorenni.

Tabella 7.5: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti rispondenti alla domanda "Quante ore passi, in media, in un giorno di scuola a svolgere le seguenti attività?". Comune di Livorno - Anno 2019

		Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Chat, social network	Nessuna	11,8	3,9	8,1	10,2	4,9
	Meno di 1 ora	32,5	21,6	26,9	24,2	31,1
	1-2 ore	25,5	22,3	23,8	22,0	26,6
	2-4 ore	21,8	26,8	24,4	25,8	22,4
	4-6 ore	5,5	15,3	10,3	11,4	8,7
	Più di 6 ore	2,9	10,0	6,4	6,5	6,3
Ricerche, leggere quotidiani	Nessuna	28,5	24,0	26,4	29,1	22,3
	Meno di 1 ora	48,1	44,9	46,2	44,8	48,5
	1-2 ore	13,2	18,5	15,8	14,8	17,3
	2-4 ore	7,0	10,2	8,8	8,6	9,0
	4-6 ore	3,2	2,0	2,6	2,3	3,0
	Più di 6 ore	0,0	0,5	0,2	0,4	0,0
Scaricare film, musica	Nessuna	40,0	30,7	35,5	34,9	36,3
	Meno di 1 ora	33,2	27,8	30,3	26,8	35,7
	1-2 ore	18,0	21,2	19,5	20,8	17,4
	2-4 ore	4,8	13,1	9,1	9,0	9,3
	4-6 ore	3,5	5,0	4,2	6,8	0,4
	Più di 6 ore	0,6	2,2	1,4	1,7	1,0
Siti per adulti	Nessuna	52,9	87,9	70,6	71,0	69,9
	Meno di 1 ora	30,8	9,8	20,2	19,8	20,6
	1-2 ore	10,6	1,3	5,9	6,4	5,1
	2-4 ore	4,0	0,5	2,2	2,3	2,1
	4-6 ore	1,4	0,5	1,0	0,4	1,8
	Più di 6 ore	0,3	0,0	0,1	0,0	0,4
Giochi di abilità	Nessuna	69,7	84,5	77,0	72,8	83,5
	Meno di 1 ora	19,8	10,9	15,3	19,0	9,7
	1-2 ore	6,0	4,0	5,0	5,5	4,2
	2-4 ore	2,4	0,5	1,7	2,0	1,3
	4-6 ore	1,0	0,0	0,5	0,8	0,0
	Più di 6 ore	1,0	0,0	0,5	0,0	1,2
Giochi di ruolo	Nessuna	42,7	73,9	58,4	55,3	63,0
	Meno di 1 ora	25,3	14,4	19,7	21,0	17,6
	1-2 ore	12,3	6,1	9,4	10,4	8,0
	2-4 ore	11,0	4,6	7,7	8,4	6,7
	4-6 ore	5,0	1,0	3,0	2,7	3,4
	Più di 6 ore	3,7	0,0	1,8	2,2	1,3

ESPAD®Italia

7.2 Tipologie di utilizzatori di Internet

Sulla base del test di screening SPIUT – Short Problematic Internet Use Test[5], il 10% degli studenti utilizzatori di Internet risulta avere un utilizzo "a rischio", senza differenze di età bensì di genere: tra le studentesse la quota di utilizzatori a rischio risulta superiore a quella dei coetanei di genere maschile.

Tabella 7.6: Distribuzione percentuale per genere e classe di età dei profili di rischio nell'utilizzo Internet secondo il test SPIUT. Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Non a rischio	92,8	87,7	90,3	90,2	90,3
A rischio	7,2	12,3	9,7	9,8	9,7

ESPAD®Italia

Quasi un quarto degli utilizzatori "a rischio" naviga quotidianamente in Internet per 6 ore o più per fare una o più attività (chattare/stare sui social, giocare, leggere/cercare informazioni, ascoltare/scaricare musica, video, ecc.), quota che risulta superiore a quella degli utilizzatori non a rischio (7%). Risulta superiore anche la quota di utilizzatori "a rischio" con un andamento scolastico medio/basso, che riferiscono di avere genitori che non sanno con chi e dove trascorrono le serate, che non monitorano le attività del sabato sera e/o che non si sentono affettivamente ed emotivamente sostenuti dai propri genitori.

Tabella 7.7: Distribuzione percentuale degli studenti utilizzatori di Internet e caratteristiche di contesto e familiari

		Utilizzatori non a rischio (%)	Utilizzatori a rischio (%)
Ore trascorse a navigare in Internet in un giorno di scuola	Nessuna	5,8	0,0
	< 1 ora	19,7	10,6
	1-2 ore	27,8	9,8
	2-4 ore	26,6	35,6
	4-6 ore	13,1	20,1
	> 6 ore	7,0	24,0
Andamento scolastico	Ottimo/buono	51,5	39,4
	Medio/basso	48,5	60,6
Avere genitori che fissano regole dentro/fuori casa	Quasi sempre/spesso	48,1	45,7
	Qualche volta/di rado/quasi mai	51,9	54,3
Avere genitori che sanno con chi/dove trascorrono la sera	Quasi sempre/spesso	85,8	71,5
	Qualche volta/di rado/quasi mai	14,2	28,5
Avere genitori che monitorano i figli il sabato sera	Quasi sempre/spesso	92,2	85,0
	Qualche volta/di rado/quasi mai	7,8	15,0
Sentirsi sostenuti affettivamente dai genitori	Quasi sempre/spesso	83,2	65,3
	Qualche volta/di rado/quasi mai	16,8	34,7

ESPAD®Italia

5 Siciliano, V., Bastiani, L., Mezzasalma, L., Thanki, D., Curzio, O., Molinaro, S. Validation of a New Short Problematic Internet Use Test in a Nationally Representative Sample of Adolescents. Computers in Human Behavior, 2015.

Quote superiori di utilizzatori “a rischio” di Internet si rilevano tra coloro che si sentono insoddisfatti delle relazioni familiari e/o amicali, con sé stessi e/o della condizione economica familiare.

Tabella 7.8: Distribuzione percentuale degli studenti utilizzatori di Internet secondo le caratteristiche individuali

		Utilizzatori non a rischio (%)	Utilizzatori a rischio (%)
Essere soddisfatti del rapporto con la madre	Molto soddisfatto/soddisfatto	85,5	59,0
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	6,4	24,8
	Non tanto/per niente soddisfatto	5,9	16,1
	Non c’è questa persona	2,1	0,0
Essere soddisfatti del rapporto con il padre	Molto soddisfatto/soddisfatto	75,5	55,4
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	11,1	19,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	10,0	21,5
	Non c’è questa persona	3,4	3,8
Essere soddisfatti del rapporto con gli amici	Molto soddisfatto/soddisfatto	88,9	71,5
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	7,5	16,1
	Non tanto/per niente soddisfatto	2,3	12,4
	Non c’è questa persona	1,3	0,0
Essere soddisfatti del rapporto con i fratelli/sorelle	Molto soddisfatto/soddisfatto	68,7	64,6
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	9,0	8,3
	Non tanto/per niente soddisfatto	3,9	11,4
	Non ci sono queste persone	18,3	15,7
Essere soddisfatti del rapporto con se stessi	Molto soddisfatto/soddisfatto	67,8	69,5
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	21,6	11,1
	Non tanto/per niente soddisfatto	10,6	19,4
Essere soddisfatti delle proprie condizioni di salute	Molto soddisfatto/soddisfatto	82,5	75,3
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	12,3	22,2
	Non tanto/per niente soddisfatto	5,2	2,5
Essere soddisfatti della condizione economica familiare	Molto soddisfatto/soddisfatto	66,8	39,7
	Né soddisfatto/né insoddisfatto	17,8	31,4
	Non tanto/per niente soddisfatto	15,4	28,9

ESPAD®Italia

7.3 Cyberbullismo

Il 35% degli studenti del comune di Livorno ha riferito di conoscere qualcuno che è stato vittima di cyberbullismo, soprattutto tra le ragazze.

Tabella 7.9: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti rispondenti alla domanda "Conosci qualcuno che è stato/a vittima di cyberbullismo?". Comune di Livorno - Anno 2019

Conoscere vittime di cyberbullismo	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
No	69,5	60,0	64,8	63,8	66,5
Sì	30,5	40,0	35,2	36,2	33,5

ESPAD®Italia

Gli autori degli episodi di cyberbullismo sono, nella maggior parte dei casi, i compagni di classe (60%) seguiti da sconosciuti (27%); più raramente sono i compagni di sport (7%) o l'essere stati autori in prima persona (5%). Il 2% non sa chi possa essere l'autore.

Tabella 7.10: Percentuale per genere e classe di età degli studenti che conoscono qualcuno che è stato/a vittima di cyberbullismo rispondenti alla domanda "Da parte di chi sono state vittime di cyberbullismo?". Comune di Livorno - Anno 2019

Autori degli episodi di cyberbullismo	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Compagni di scuola	63,7	57,1	60,0	65,7	50,9
Persone sconosciute	19,2	33,4	27,1	17,9	41,7
Altri conoscenti	25,4	18,3	21,4	21,5	21,4
Altri amici	16,8	7,7	11,7	7,3	18,6
Compagni di sport	10,4	3,9	6,7	8,6	3,8
Da parte mia	5,8	3,7	4,6	1,3	10,0
Non lo so	3,9	0,0	1,7	1,4	2,2

ESPAD®Italia

Il 23% riferisce di aver preso parte a episodi di cyberbullismo rivolti verso altri ragazzi, soprattutto gli studenti minorenni.

Tabella 7.11: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti hai preso parte ad episodi di cyberbullismo verso altri ragazzi/e?". Comune di Livorno - Anno 2019

Aver preso parte ad episodi di cyberbullismo verso altri	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
No	76,4	77,3	76,9	74,7	80,1
Sì	23,6	22,7	23,1	25,3	19,9

ESPAD®Italia

Chi ha preso parte a episodi di cyberbullismo lo ha fatto prevalentemente con altri amici (8%) e/o con altri conoscenti (6%), il 4% riferisce di averlo fatto con i compagni di scuola e l'1% con i compagni di sport.

Almeno una volta a mese nel corso dell'ultimo anno, più dell'11% degli studenti del comune di Livorno ha riferito di aver escluso o bloccato qualcuno da gruppi on-line e/o di aver inviato insulti in chat o mail, mentre quasi il 10% ha inviato insulti in una chat di gruppo; meno diffusi sono le pratiche che riguardano l'invio su social o forum di insulti e/o di minacce così come l'invio di video o foto offensivi.

Tabella 7.12: Percentuale per genere e classe di età degli studenti rispondenti alla domanda "Ripensa agli ultimi 12 mesi. Quante volte hai preso parte ad episodi di cyberbullismo verso altri ragazzi/e (almeno una volta al mese o più volte al mese)?". Comune di Livorno - Anno 2019

Episodi di cyberbullismo verso altri	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Escludere/bloccare qualcuno da gruppi on-line	10,5	12,7	11,6	11,4	12,0
Inviare messaggi di testo e/o mail offensivi	11,0	11,5	11,2	12,0	10,0
Inviare insulti in una chat di gruppo	12,3	7,6	9,8	9,8	9,8
Inviare in una chat di gruppo foto e/o video ad insaputa del/la protagonista	5,9	7,8	6,9	8,1	4,9
Minacciare/infastidire/deridere via internet	7,6	5,8	6,7	5,3	8,8
Far girare in Internet foto e video ad insaputa del/la protagonista	7,2	5,7	6,4	6,3	6,5
Inviare insulti/minacce su web/social network/forum	8,1	3,5	5,7	4,4	7,8
Inviare video/foto offensivi	5,1	4,6	4,8	4,9	4,7

ESPAD®Italia

Il 38% degli studenti ha riferito di aver subito episodi di cyberbullismo, specialmente i minorenni senza alcuna differenza di genere.

Tabella 7.13: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti rispondenti alla domanda "Ti è successo di essere stato/a vittima di cyberbullismo?". Comune di Livorno - Anno 2019

Essere stato/a vittima di episodi di cyberbullismo	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
No	62,2	62,1	62,2	60,7	64,4
Sì	37,8	37,9	37,8	39,3	35,6

ESPAD®Italia

Per il 15% degli studenti vittime di cyberbullismo gli autori di tali episodi sono stati compagni di scuola, per il 6% persone sconosciute, per il 5% altri amici e/o altri conoscenti, per il 2% i compagni di sport. L'1% di chi riferisce di essere stato/a vittima di cyberbullismo riporta di non sapere chi fossero gli autori degli episodi.

Almeno una volta negli ultimi 12 mesi, quasi il 20% degli studenti del comune di Livorno riferisce di aver ricevuto messaggi di testo e/o e-mail offensivi e il 19% insulti in chat di gruppo; il 15% è stato escluso/bloccato da gruppi on-line e pochi meno sono coloro che sono stati minacciati/infastiditi/derisi su Internet.

Tabella 7.14: Percentuale per genere e classe di età degli studenti rispondenti alla domanda "Ripensa agli ultimi 12 mesi. Ti sono capitate alcune di queste esperienze?". Comune di Livorno - Anno 2019

Esperienze vissute	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Aver ricevuto messaggi di testo e/o mail offensivi	21,9	17,6	19,7	21,0	17,7
Aver ricevuto insulti in chat di gruppo	24,1	14,4	19,1	22,2	14,4
Essere stato escluso/bloccato da gruppi on-line	15,6	14,2	14,9	18,2	9,8
Essere stato minacciato/infastidito/deriso via internet	17,9	9,8	13,8	14,9	12,0
Aver ricevuto insulti sul web/social network	18,0	7,0	12,4	12,2	12,7
Aver ricevuto foto/video offensivi	6,5	8,3	7,3	8,4	5,8
A propria insaputa, hanno inviato in una chat di gruppo foto e/o video personali	7,3	7,1	7,2	7,3	7,1
A propria insaputa, hanno fatto girare in Internet foto e/o video personali	7,7	5,8	6,7	8,1	4,6

ESPAD®Italia

Utilizzatori a rischio di Internet e *cyberbullismo*

Tra gli studenti che risultano avere un profilo "a rischio" nell'utilizzo di Internet, oltre la metà ha riferito di conoscere vittime di episodi di cyberbullismo e il 69% ha affermato di esserne stato vittima. Più precisamente, nel corso degli ultimi 12 mesi: il 39% ha ricevuto messaggi di testo e/o mail offensivi; il 44% ha ricevuto insulti in chat di gruppo mentre il 21% li ha ricevuti sul web/social network; il 29% è stato minacciato/infastidito/deriso via internet; il 31% è stato escluso/bloccato da gruppi on-line; il 13% ha ricevuto foto/video offensivi; il 13% ha riferito che sono state fatte girare foto e/o video personali a propria insaputa in una chat di gruppo e una pari quota in Internet.

Distribuzione percentuale degli studenti utilizzatori di Internet sulle domande relative al *cyberbullismo* e alle *challenge*. Comune di Livorno - Anno 2019

		Utilizzatori non a rischio (%)	Utilizzatori a rischio (%)
Conoscere vittime di cyberbullismo	No	66,9	47,7
	Si	33,1	52,3
Essere stato vittima di cyberbullismo	No	67,4	31,3
	Si	32,6	68,7
Aver ricevuto messaggi di testo e/o mail offensivi	Mai	82,9	61,5
	1 o più volte	17,1	38,5
Essere stato minacciato/infastidito/deriso via Internet	Mai	88,7	71,8
	1 o più volte	11,3	28,2
Aver ricevuto foto/video offensivi	Mai	94,6	86,6
	1 o più volte	5,4	13,4
Aver ricevuto insulti/minacce sul web/social network	Mai	89,5	79,1
	1 o più volte	10,5	20,9
A propria insaputa, hanno fatto girare in Internet alcune foto personali e/o video	Mai	94,7	86,8
	1 o più volte	5,3	13,2
Aver ricevuto insulti in chat di gruppo	Mai	84,4	56,2
	1 o più volte	15,6	43,8
A propria insaputa, hanno fatto girare in una chat di gruppo alcune foto personali e/o video	Mai	94,5	86,9
	1 o più volte	5,5	13,1
Essere stato escluso/bloccato da gruppi on-line	Mai	88,2	69,2
	1 o più volte	11,8	30,8

7.4 Prove e sfide da affrontare on-line: "*challenge*"

Il 21% degli studenti del comune di Livorno ha sentito parlare delle cosiddette "*challenge",* le sfide e/o le prove che bisogna affrontare per poter entrare a far parte di un gruppo o di una *community*, dimostrando di averle superate pubblicandole on-line, sono soprattutto le ragazze e i minorenni. Per il 36% di chi è a conoscenza di questa tendenza, sono state delle persone sconosciute a parlarne, per il 34% alcuni conoscenti, per il 33% gli amici e per il 13% parenti/familiari.

Tabella 7.15: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti rispondenti alla domanda "Per entrare a far parte di un gruppo, hai mai sentito parlare di prove/sfide che bisogna dimostrare di aver saputo affrontare, pubblicandole in Internet?". Comune di Livorno - Anno 2019

Hai mai sentito parlare di "prove/sfide" da superare per entrare a far parte di un gruppo?	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
No	80,6	77,4	79,0	75,6	84,2
Sì	19,4	22,6	21,0	24,4	15,8

ESPAD®Italia

Il 12% degli studenti conosce qualcuno che ha partecipato a delle "*challenge*", per la maggior parte proposte da amici (48%), conoscenti (30%) e da sconosciuti (29%). Sono, invece, il 2% gli studenti ai quali è stato direttamente proposto di partecipare a una sfida/prova.

Utilizzatori a rischio di Internet *e challenge*

Tra gli studenti che risultano avere un profilo "a rischio" nell'utilizzo di Internet, il 33% ha sentito parlare delle cosiddette *"challenge"*. Sono il 23% gli utilizzatori a rischio a conoscere qualcuno che ha partecipato a *challenge*, mentre il 5% ha ricevuto una proposta per parteciparvi.

Distribuzione percentuale degli studenti utilizzatori di Internet sulle domande relative al *cyberbullismo* e alle *challenge*. Comune di Livorno - Anno 2019

		Utilizzatori non a rischio (%)	Utilizzatori a rischio (%)
Aver sentito parlare di prove/sfide	No	80,1	66,9
	Si	19,9	33,1
Conoscere qualcuno che ha partecipato a prove/sfide	No	88,7	76,6
	Si	11,3	23,4
Aver ricevuto una proposta per partecipare a prove/sfide	No	98,1	95,2
	Si	1,9	4,8

ESPAD®Italia

Capitolo 8

GAMING

Il 93% degli studenti del comune di Livorno ha giocato ai videogiochi almeno una volta nel corso della propria vita e il 65% lo ha fatto nei 12 mesi antecedenti la somministrazione del questionario, in particolare gli studenti di genere maschile.

Tabella 8.1: Prevalenze* per genere e classe di età dell'uso di videogame nella vita e nell'ultimo anno. Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nella vita	94,9	91,9	93,2	91,7	95,5
Nell'anno	84,6	45,8	65,2	66,6	63,2

**prevalenze OSSERVATE*
ESPAD®Italia

Tra coloro che hanno giocato nell'anno, il 76% riferisce di aver giocato negli ultimi 30 giorni ai videogiochi nei giorni di scuola e il 90% nei giorni non di scuola, sono soprattutto i ragazzi i quali passano mediamente più ore a giocare rispetto alle studentesse, soprattutto nei giorni non di scuola durante i quali circa il 19% gioca almeno 4 ore, contro il 7% delle coetanee.

Tabella 8.2: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti che negli ultimi 12 mesi hanno riferito di aver giocato ai videogame rispondenti alla domanda "Pensa agli ultimi 30 giorni. Quante ore al giorno in media giochi ai videogame?". Comune di Livorno - Anno 2019

Tempo sessione di gioco		Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nei giorni di scuola	Non ho giocato	18,1	35,8	24,3	22,9	26,5
	< 30 minuti	12,5	26,2	17,3	19,2	14,3
	30 minuti - 1 ora	21,2	18,6	20,3	18,9	22,4
	1 - 2 ore	24,3	8,9	18,9	24,0	10,6
	2 - 4 ore	16,3	7,3	13,1	12,8	13,7
	4 - 6 ore	4,4	2,1	3,6	1,4	7,0
	> 6 ore	3,3	1,1	2,5	,8	5,4
Nei giorni non di scuola	Non ho giocato	6,2	16,2	9,8	8,7	11,6
	< 30 minuti	13,7	29,1	19,2	18,9	19,7
	30 minuti - 1 ora	19,1	19,4	19,2	20,0	18,0
	1 - 2 ore	27,4	12,9	22,2	23,8	19,4
	2 - 4 ore	15,1	15,9	15,4	17,7	11,6
	4 - 6 ore	10,7	5,4	8,8	9,3	7,9
	> 6 ore	7,8	1,1	5,4	1,6	11,8

ESPAD®Italia

Prendendo in considerazione la durata media di una sessione di gioco senza interruzioni, gli studenti nei giorni di scuola giocano maggiormente per sessioni brevi, al massimo di due ore (giorni di scuola: 76%); nei giorni extrascolastici la percentuale di studenti che partecipa a sessioni di gioco più lunghe aumenta (circa il 30% degli studenti gioca per più di due ore consecutive nei giorni non di scuola e il 19% nei giorni di scuola). Netta la differenziazione tra i generi: tra i ragazzi aumenta la durata delle sessioni di gioco, soprattutto nei giorni extrascolastici, superano il 33% per le sessioni di oltre 2 ore, rispetto al 22% delle ragazze.

Tabella 8.3: Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato ai videogame nell'anno rispondenti alla domanda "Quanto tempo in media giochi a ogni sessione di gioco senza interruzioni nei giorni in cui vai a scuola/nei giorni in cui non vai a scuola?". Comune di Livorno - Anno 2019

Tempo sessione di gioco senza interruzioni		Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Nei giorni di scuola	Non ho giocato	10,7	23,9	15,4	14,1	17,4
	< 30 minuti	29,8	47,5	36,0	38,5	31,9
	30 minuti - 1 ora	26,6	12,1	21,5	23,8	17,6
	1 - 2 ore	22,7	11,3	18,7	17,5	20,7
	2 - 4 ore	8,8	4,1	7,1	4,6	11,3
	4 - 6 ore	1,4	1,1	1,3	1,5	1,0
	> 6 ore	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Nei giorni non di scuola	Non ho giocato	5,0	6,3	5,5	5,9	5,0
	< 30 minuti	19,3	47,0	29,3	31,4	25,9
	30 minuti - 1 ora	29,7	24,6	27,8	27,7	28,0
	1 - 2 ore	24,7	12,4	20,2	20,3	20,2
	2 - 4 ore	13,7	6,7	11,2	10,0	13,1
	4 - 6 ore	6,1	3,0	5,0	4,0	6,5
	> 6 ore	1,5	0,0	1,0	,8	1,2

ESPAD®Italia

I *device* maggiormente utilizzati dai giocatori di videogame sono le console, lo smartphone e il computer fisso o portatile, tutti utilizzati soprattutto dai ragazzi; seguono il tablet e la TV, quest'ultima preferita dalle studentesse. La maggior parte degli studenti gioca ai videogame soprattutto a casa propria o di amici; l'11% gioca sui mezzi pubblici e il 14% a scuola.

Tabella 8.4: Percentuale degli studenti giocatori di videogame nell'anno rispondenti alla domanda "Cosa utilizzi di solito quando giochi ai videogame" e "Dove ti trovi di solito quando giochi ai videogame?". Comune di Livorno - Anno 2019

		Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Device	Smartphone	45,7	32,6	39,1	42,1	34,5
	Tablet	10,0	9,8	9,9	12,2	6,3
	Computer	17,0	10,3	13,7	12,5	15,5
	TV	11,5	14,8	13,3	15,0	10,7
	Console	67,2	29,4	48,4	48,0	49,0
Luoghi di gioco	A scuola	17.4	9,9	13,7	12,0	16,1
	A casa propria	83,5	48,8	66,4	69,1	62,3
	A casa di amici	40,3	20,2	30,2	31,3	28,6
	In luoghi pubblici chiusi	3,8	3,3	3,5	5,3	3,5
	In luoghi pubblici aperti	4,8	4,8	4,8	6,4	4,8
	Sui mezzi di trasporto	11,9	10,2	11,0	12,3	11,0

ESPAD®Italia

Nell'ultimo anno, il 66% degli studenti giocatori non ha speso soldi per acquistare o aggiornare i videogame o per continuare a giocare (es. acquistare "vite" per proseguire il gioco); il 18% ha speso al massimo 20 euro ma l'11% ne ha spesi più di 50, soprattutto i ragazzi tra i quali oltre il 15% ha speso almeno 51 euro.

Tabella 8.5: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti giocatori di videogame nell'anno rispondenti alla domanda "Ripensa agli ultimi 12 mesi. In media quanto hai speso al mese su Internet per acquistare e/o aggiornare videogame o per poter continuare a giocare?". Comune di Livorno - Anno 2019

	Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
0 euro	52,2	92,4	66,0	69,0	60,4
< 5 euro	8,9	1,4	7,0	6,7	7,6
6 – 10 euro	6,1	2,4	4,9	5,7	3,5
11 – 20 euro	8,0	1,3	5,8	3,7	9,7
21 – 50 euro	7,4	1,1	5,4	4,0	7,8
> 50 euro	15,3	1,5	10,9	10,8	11,0

ESPAD®Italia

Tra coloro che hanno riferito di aver giocato ai videogame durante l'anno, il 32% ritiene di trascorrere troppo tempo a giocare, il 12% sostiene di diventare di "cattivo umore" quando non può giocarci e il 26% riferisce che i propri genitori "dicono che trascorro troppo tempo a giocare ai videogiochi", percentuali che risultano superiori tra i ragazzi e tra gli studenti minorenni.

Tabella 8.6: Distribuzione percentuale per genere e classe di età degli studenti giocatori di videogame nell'anno rispondenti alla domanda "Quanto sei d'accordo o in disaccordo con le seguenti affermazioni?". Comune di Livorno - Anno 2019

		Maschi	Femmine	Totale	Minorenni	Maggiorenni
Credo di passare troppo tempo a giocare	Totalmente/parzialmente d'accordo	36,2	24,4	31,9	34,9	26,8
	Parzialmente/totalmente in disaccordo	55,4	64,1	58,5	54,6	65,2
	Non so	8,4	11,5	9,5	10,4	8,0
Divento di cattivo umore quando non posso giocare	Totalmente/parzialmente d'accordo	13,0	9,0	11,8	13,9	8,2
	Parzialmente/totalmente in disaccordo	78,4	82,9	79,8	78,8	81,7
	Non so	8,6	8,1	8,4	7,3	10,2
I miei genitori dicono che passo troppo tempo a giocare	Totalmente/parzialmente d'accordo	28,8	20,1	25,7	27,4	22,9
	Parzialmente/totalmente in disaccordo	62,6	71,5	65,8	65,8	65,7
	Non so	8,6	8,5	8,5	6,8	11,4

ESPAD®Italia

CONCLUSIONI

I dati analizzati, in estrema sintesi, descrivono per la popolazione studentesca livornese un sostanziale allineamento alla situazione regionale e nazionale per quanto riguarda il consumo di **sostanze psicoattive legali,** con la sola evidenza di una maggiore rilevanza negli **eccessi alcolici**.
Si rileva invece una maggiore prevalenza, rispetto al quadro toscano e italiano, nel consumo delle **sostanze psicoattive illegali** nella vita, nell'ultimo anno e nell'ultimo mese: la **cannabis** è la sostanza maggiormente consumata, con una percentuale del 29% di utilizzatori assidui.
Per quanto riguarda gli **psicofarmaci senza prescrizione medica** è utile rilevare che i più diffusi tra gli utilizzatori sono quelli per dormire e rilassarsi: l'11% li ha utilizzati almeno una volta nella vita.
Lo studio ha inoltre evidenziato per il **gioco d'azzardo**, rispetto ai dati regionali e nazionali, una percentuale maggiore sia di studenti che hanno giocato almeno una volta nel corso della propria vita che nel corso dell'ultimo anno. La prevalenza osservata di gioco problematico tra gli studenti livornesi si attesta al 5,6%, valore più elevato a confronto con la media nazionale e con il dato toscano. Tra gli studenti si registrano prevalenze più elevate rispetto alle coetanee (maschi 9,1%; femmine 2,1%).
Il 42% dei giocatori d'azzardo si reca per giocare presso bar/tabacchi/ricevitorie, soprattutto le studentesse, mentre il 40% gioca in sale scommesse, soprattutto i ragazzi, senza alcuna differenza in base all'età. Altro dato interessante riguarda **la vicinanza dei luoghi di gioco all'abitazione e alla scuola**: per il 42% degli studenti il luogo più vicino dove poter giocare d'azzardo si trova a meno di 5 minuti a piedi dalla propria abitazione mentre il 44% può recarsi in un luogo di gioco in meno di 5 minuti dalla propria scuola.
La quasi totalità degli studenti livornesi possiede almeno un dispositivo informatico per l'accesso ad **internet**, con forte prevalenza dello smartphone (98%): il 14% del campione, soprattutto le ragazze, è connesso per l'intera giornata e l'uso prevalente è legato a chat e social.
Il test di screening che rileva la problematicità dell'uso di Internet (SPIUT) mette in luce una quota di utilizzatori a rischio pari al 9,7%. Tra gli studenti con profilo a rischio si riscontra una maggior familiarità con problematiche inerenti al **cyberbullismo**.
Il fenomeno del **gaming** è maggiormente diffuso tra i ragazzi con un 11% di giocatori che spendono più di 50 euro all'anno per acquisto o aggiornamento dei videogame.
I risultati del presente studio ci offrono non solo una fotografia approfondita della diffusione dei comportamenti a rischio sul territorio in una popolazione sensibile come quella adolescente, ma forniscono anche un supporto empirico volto a favorire risposte di policy e salute pubblica efficaci.

INDICE DEGLI AUTORI

Elisa Benedetti
Milena Bonini
Sonia Cerrai
Emanuela Colasante
Rodolfo Cotichini
Arianna Cutilli
Francesca Denoth
Loredana Fortunato
Lucia Fortunato
Michela Franchini
Claudia Luppi
Antonella Pardini
Stefanella Pardini
Stefania Pieroni
Roberta Potente
Simone Sacco
Chiara Sbrana
Marco Scalese Urcioli
Rita Taccini
Sabrina Molinaro