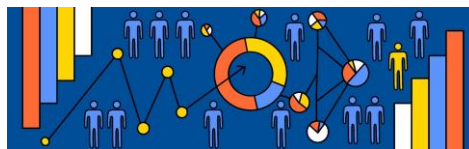




REPORT – A.S. 2024-2025
INDAGINE SCOLASTICA
TABACCO, NICOTINA, GIOCO AZZARDO E GAMING





Introduzione

Il Centro Nazionale Dipendenze e Doping (CNDD) dell'Istituto Superiore di Sanità – che da sempre raccoglie dati epidemiologici sulle dipendenze – ha realizzato nell'anno scolastico 2024-2025 un'indagine sul consumo di tabacco e nicotina e sulla pratica di gioco d'azzardo e gaming nella popolazione scolastica. La ricerca ha coinvolto più di 8.000 studenti in tutta Italia.

Una ricerca epidemiologica è un grande sondaggio con cui i ricercatori studiano la presenza di malattie in un gruppo di persone o in tutta la popolazione, i fattori che influenzano la salute per comprendere come e perché le malattie si verificano, chi ne è colpito e quali misure possono essere adottate per prevenirle o controllarle.

Attraverso la somministrazione di questionari si raccolgono informazioni per comprendere quante persone hanno un problema, chi sono, che caratteristiche hanno, e analizzando i risultati si può studiare come evitare che le persone si ammalinino o come aiutarle a vivere in salute.

I comportamenti di dipendenza sono causa di molte malattie che possono diventare con il tempo mortali o invalidanti, ma sono malattie che si potrebbero evitare. Per esempio, il consumo di tabacco e nicotina è sempre dannoso per la salute, tanto più se l'assunzione è precoce (inizia in giovane età): **il fumo** è la principale causa di cancro ai polmoni, bronchite cronica e altre malattie respiratorie, crea problemi di fertilità sia negli uomini che nelle donne, aumenta il rischio di sviluppare diversi tipi di cancro, tra cui cancro alla bocca, alla gola, alla laringe, all'esofago, al pancreas, accelera l'invecchiamento della pelle e può provocare rughe, macchie e altri segni di invecchiamento; **la nicotina** oltre a indurre dipendenza ha degli effetti molto dannosi sul sistema circolatorio perché provoca danni a livello dei vasi sanguigni, causa di ipertensione arteriosa, ictus, insufficienza cardiaca, ecc.

Secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità, l'epidemia di tabacco è la prima causa di morte prevenibile a livello mondiale e, attualmente, è responsabile di oltre 8 milioni di decessi ogni anno. Più di 7 milioni di questi decessi sono dovuti al consumo diretto di tabacco, mentre circa 1,2 milioni sono il risultato dell'esposizione dei non fumatori al fumo passivo. I nuovi prodotti (sigarette elettroniche e prodotti a tabacco riscaldato), immessi sul mercato dalle grandi multinazionali del tabacco, hanno rapidamente guadagnato popolarità soprattutto tra i giovani e i giovanissimi e hanno modificato il comportamento dei consumatori di sigarette tradizionali. Molti di questi, infatti, sono diventati policonsumatori, ovvero consumatori di due o più prodotti contemporaneamente, aggiungendo ai rischi del fumo tradizionale quelli derivanti dall'utilizzo dei nuovi dispositivi elettronici.

Gioco d'azzardo e gaming sono invece attività che possono portare al rischio di sviluppare una dipendenza comportamentale (senza una sostanza) ossia diventare attività che portano gli individui a compromettere tutta la loro vita.

Il giocatore d'azzardo patologico arriva non solo a perdere tutti i suoi soldi ma anche a perdere il lavoro, gli amici, le relazioni sentimentali fino talvolta a mentire o infrangere la legge per ottenere denaro o evitare il pagamento dei debiti. Questo comporta uno stress tale da provocare in lui ansia e depressione gravi. Lo stress ha conseguenze anche sul corpo e può provocare a lungo andare molte malattie, come infarto, gastrite, aumento del rischio di diabete, indebolimento del sistema immunitario, ecc.



Fermo restando che una vera e propria diagnosi può essere eseguita solo da un professionista sanitario, nel questionario rivolto ai ragazzi è stato utilizzato uno strumento di screening per il gambling che consente di distinguere tra:

- giocatore senza problemi = colui che gioca di tanto in tanto, prevalentemente per socializzare o per una competizione ludica e con costi di gioco contenuti;
- giocatore a rischio = colui che ha alcuni comportamenti a rischio che potrebbero comportare conseguenze negative nella sua vita (es. potrebbe spendere più di quello che può permettersi, perdere la cognizione del tempo o sentirsi stressato a causa del gioco);
- giocatore problematico = colui che ha un comportamento di gioco che crea conseguenze negative per sé, per le persone a lui vicine o per la comunità e può aver perso il controllo del suo comportamento (es. spesso può spendere oltre il limite, scommettere per riconquistare denaro perso e sentirsi stressato per il gioco d'azzardo).

La dipendenza da videogiochi (disturbo da gaming) si manifesta con un comportamento di gioco (on line e off line) persistente e ricorrente tanto da compromettere altri interessi della vita e attività quotidiane e continua nonostante il verificarsi di conseguenze negative.

In questo report si presentano i risultati dell'indagine svolta nell'anno scolastico 2024-2025: sono riportati prima i principali risultati nazionali e poi quelli della singola Scuola, in modo da poterli confrontare e capire quali sono i comportamenti maggiormente virtuosi o quelli critici sui quali programmare interventi di informazione e prevenzione.

Se si osserva che nella tua scuola molti studenti fumano oppure giocano in modo problematico, si possono organizzare attività per aiutare i ragazzi a cambiare abitudini, a non diventare dipendenti e a fare scelte sane.

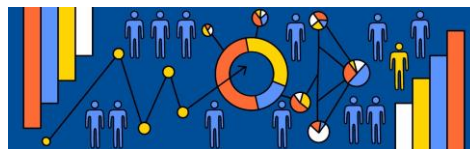
La scuola è uno dei luoghi privilegiati per lo sviluppo di una “cultura della salute”, è il luogo in cui i bambini, le bambine, i ragazzi e le ragazze possono sviluppare la propria personalità, la coscienza critica e la conoscenza di sé, il senso di responsabilità e della propria autonomia individuale. Il ruolo della scuola – così come quello della famiglia – è quindi centrale per i programmi di prevenzione, così come centrale è anche il ruolo della popolazione studentesca, che deve essere inclusa nello sviluppo di programmi che riguardano le vite degli studenti e delle studentesse.

Non sarebbe stato possibile realizzare questo studio senza la collaborazione sia delle scuole, che hanno aderito alla nostra proposta, che dei genitori che hanno acconsentito che i loro figli e le loro figlie si dedicassero alla compilazione del questionario. Ringraziamo, pertanto, i dirigenti scolastici e con loro i professori e le professoresse referenti del progetto, i genitori; non ultimi gli studenti e le studentesse che hanno partecipato allo studio.

Al mondo della scuola è dedicato il sito

<https://indipendientiascuola.iss.it>

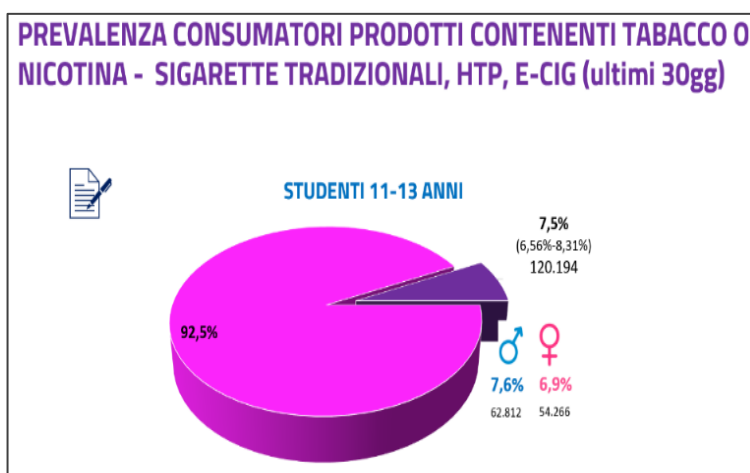
in cui è possibile approfondire tutti gli argomenti trattati in questo report



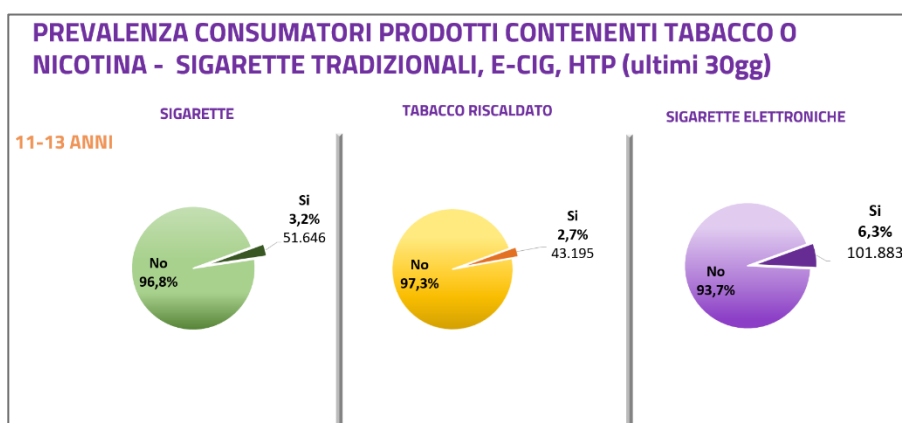
I risultati dell'indagine scolastica 11-13 anni

Tabacco e Nicotina

Gli studenti tra gli 11 e i 13 anni che hanno dichiarato di aver consumato almeno un prodotto tra sigarette tradizionali, prodotti a tabacco riscaldato (HTP) e sigarette elettroniche (e-cig) nei 30 giorni antecedenti la rilevazione sono stati il 7,5% del campione ovvero circa 120.000 studenti in Italia.

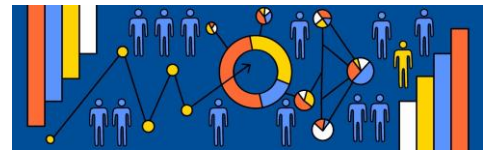


I maschi consumano poco più delle femmine (M 7,6% VS F 6,9%) e se si rapportano queste percentuali alla popolazione di studenti italiani si stimano circa 63.000 studenti consumatori e poco più di 54.000 studentesse consumatrici.

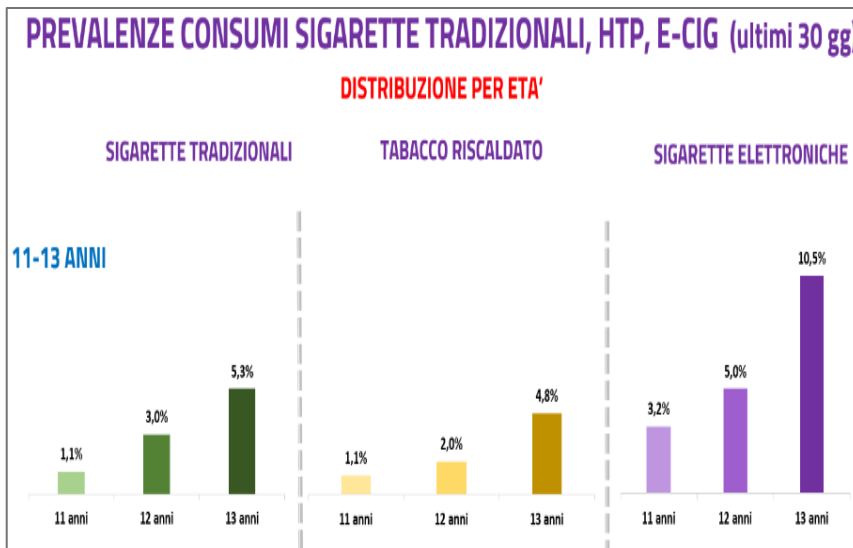
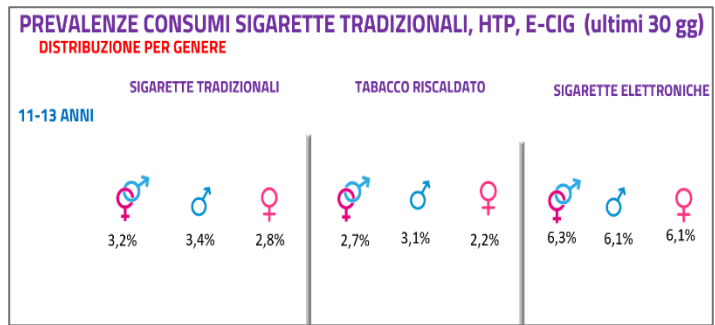


Entrando nel dettaglio dei consumi dei diversi prodotti è possibile osservare che la sigaretta elettronica è il prodotto maggiormente consumato tra gli studenti 11-13 anni (6,3% per una stima sulla popolazione di

studenti 11-13 anni pari a quasi 102.000 ragazzi); percentuali dimezzate si rilevano per il consumo di sigarette tradizionali (3,2% per una stima sulla popolazione di studenti di quasi 52.000 ragazzi) e per il consumo di HTP (2,7% per una stima sulla popolazione di studenti che ammonta a poco più di 43.000 ragazzi).



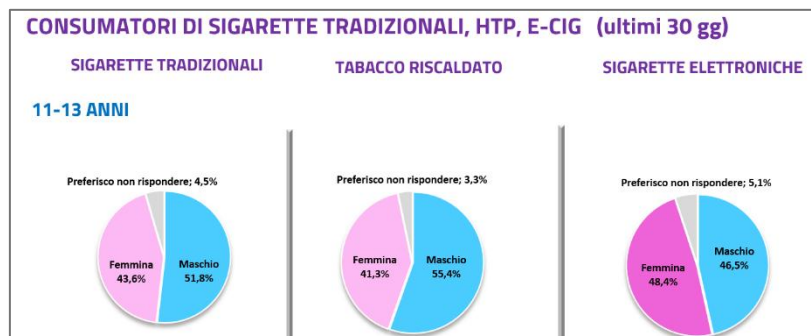
Rispetto al genere, i ragazzi consumano più delle ragazze sia la sigaretta tradizionale (M 3,4% VS F 2,8%) che l’HTP (M 3,1% VS F 2,2%) mentre non si osservano differenze rispetto al consumo di e-cig (M 6,1% VS F 6,1%).

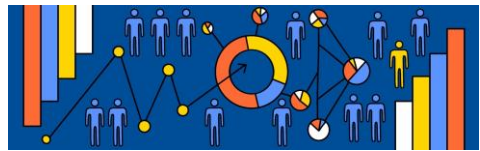


Se si prende in esame il consumo di sigarette tradizionali, HTP e e-cig rispetto all’età degli studenti, è possibile osservare che i consumi aumentano all’aumentare dell’età e la e-cig è il prodotto maggiormente consumato tra gli studenti 11-13 anni, con percentuali doppie rispetto agli

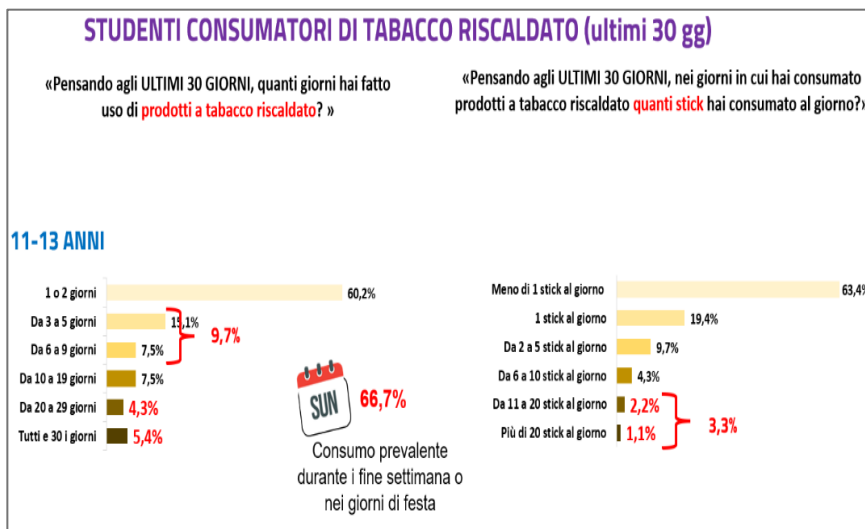
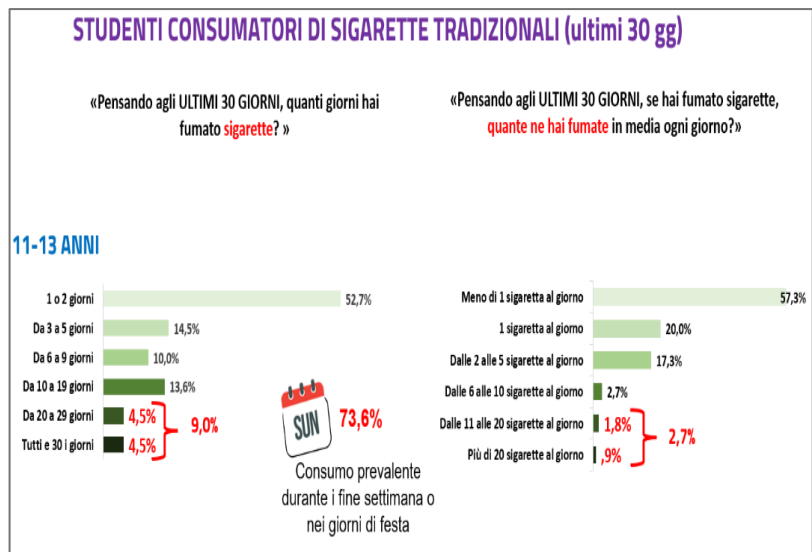
altri prodotti.

Tra gli studenti che hanno dichiarato di consumare almeno un prodotto contenente tabacco o nicotina, non si osservano differenze di genere rispetto alla tipologia di prodotto dichiarato.





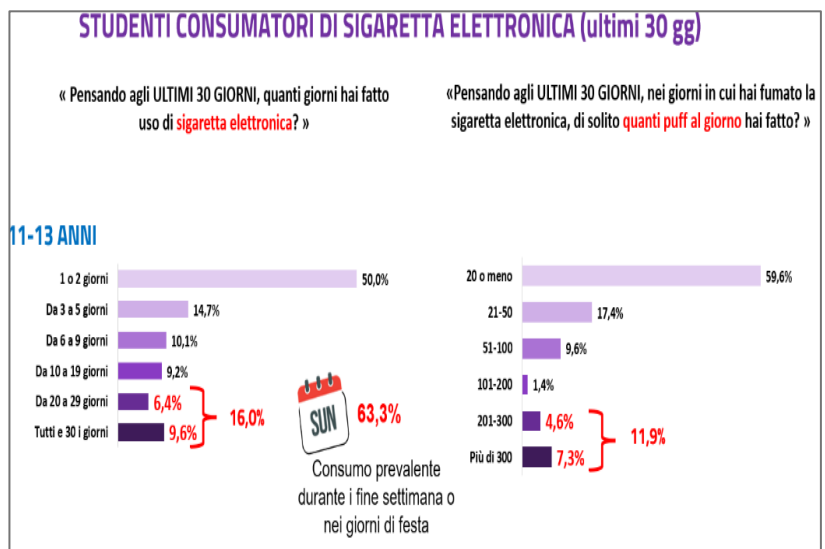
Sebbene per oltre il 70% degli studenti 11-13 anni consumatori di sigarette tradizionali il consumo si concentri prevalentemente nel fine settimana (con percentuali sovrapponibili a quelle registrate per gli altri prodotti), il 9% ha dichiarato di fumare almeno 20 giorni al mese e quasi il 3% dei fumatori ha dichiarato di fumare 11 o più sigarette al giorno.

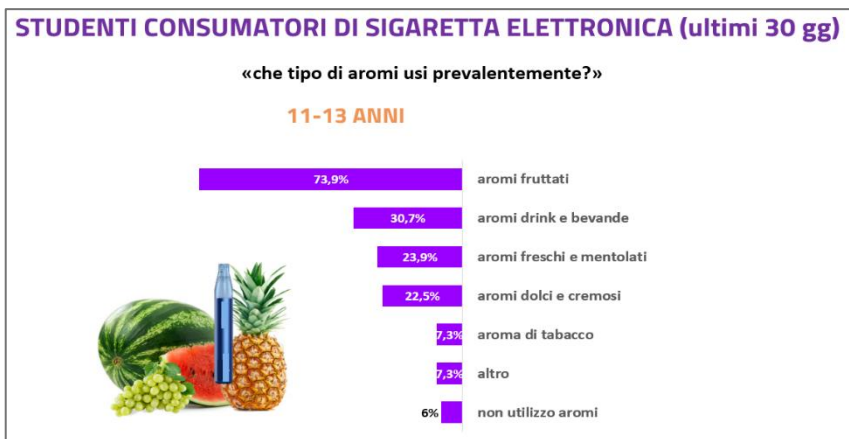
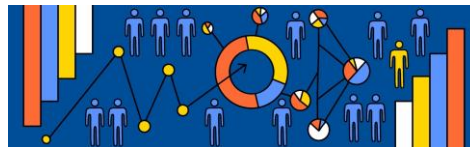


Anche tra gli studenti 11-13 anni consumatori di tabacco riscaldato il 10% ha dichiarato di fumare almeno 20 giorni al mese e il 3,3% ha dichiarato di consumare 11 o più stick al giorno.

Quasi il 67% dei consumatori di tabacco riscaldato ha inoltre dichiarato che il consumo si concentra prevalentemente nel fine settimana.

Infine, tra gli studenti 11-13 anni consumatori di sigaretta elettronica il 16% ha dichiarato di consumare almeno 20 giorni al mese e il 12% dei consumatori ha dichiarato di aver fatto almeno 200 tiri al giorno. Anche tra i consumatori di sigarette elettroniche il 63% degli studenti ha dichiarato di concentrare il consumo di questo prodotto nel fine settimana.



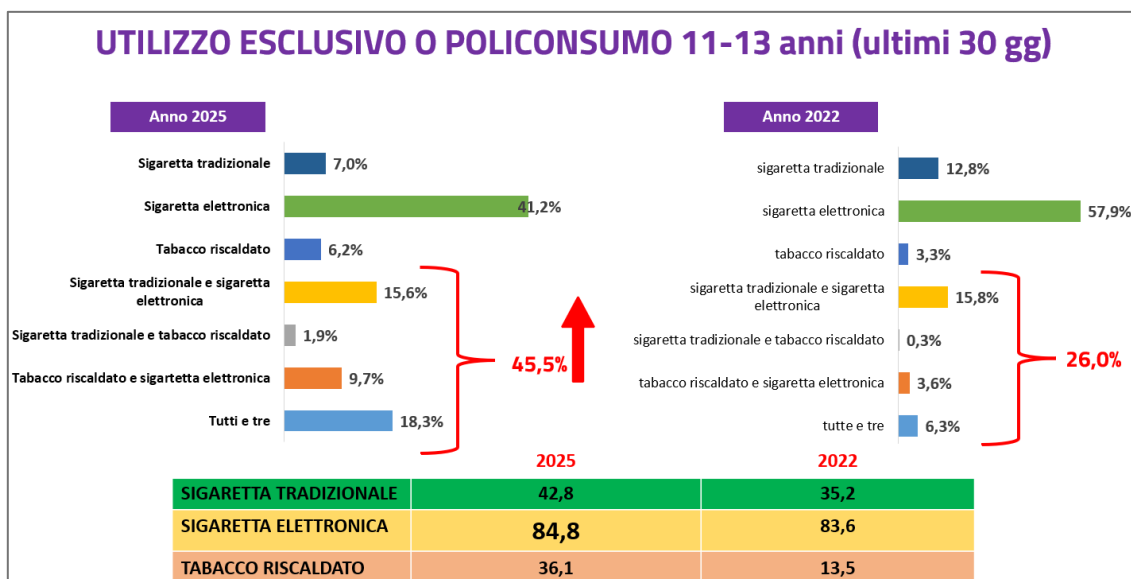


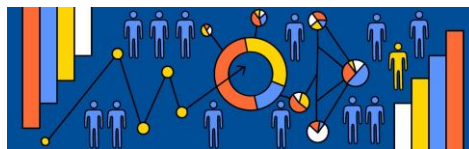
La quasi totalità dei consumatori di sigarette elettroniche le utilizza con aromi, e quelli maggiormente scelti dai giovani sono quelli ‘fruttati’ ma anche quelli al gusto di ‘drink e bevande’, quelli ‘freschi e mentolati’, quelli ‘dolci e cremosi’.

Occorre sottolineare che gli aromi rendono particolarmente attrattivi questi prodotti, soprattutto per i più giovani, anche perché coprono il sapore sgradevole della nicotina. L’inalazione degli aromi, però, non è priva di rischi per il consumatore.

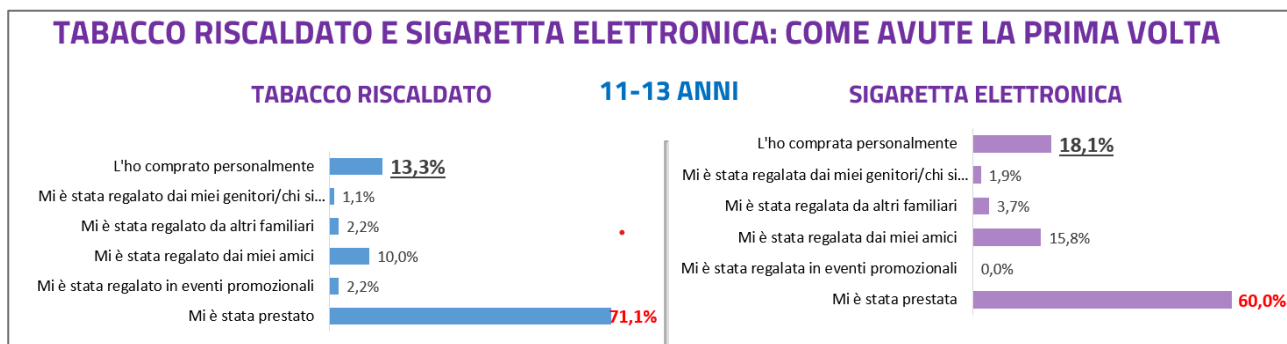
Al di là delle differenze nei consumi legate al genere e all’età degli studenti, il dato più preoccupante che emerge dalla rilevazione è quello che mostra come di fatto ci si trovi di fronte a una generazione di policonsumatori (ovvero di studenti che consumano due o più prodotti contemporaneamente). Tale tendenza, già osservata nella rilevazione del 2022, trova quest’anno una decisa conferma con un forte incremento dei relativi valori percentuali.

I policonsumatori sono il 45,5% degli studenti 11-13 anni consumatori (erano il 26% nel 2022) e di questi il 18,3% utilizza tre prodotti contemporaneamente: sigaretta tradizionale, HTP e e-cig. Il prodotto in assoluto maggiormente consumato è la e-cig (84,8%).





Agli studenti consumatori di HTP e e-cig è stato chiesto come li avessero avuti la prima volta. Sebbene la maggior parte dei ragazzi 11-13 anni ha dichiarato di averli avuti in prestito (HTP 71,1%; e-cig 60%), una buona percentuale ha affermato di averli acquistati personalmente (HTP 13,3%; e-cig 18,1%), nonostante la vendita di questi prodotti sia vietata ai minori. C'è, infine, chi ha dichiarato di averli ricevuti in regalo da genitori, familiari e soprattutto amici (HTP 10%; e-cig 15,8%).



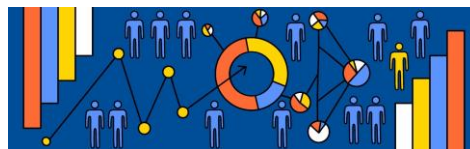
CONSUMATORI DI SIGARETTA TRADIZIONALE, HTP E E-CIG (ULTIMI 30 GIORNI)

CANALI DI ACQUISTO
«Abitualmente, dove acquisti/come ti procuri le sigarette tradizionali/ tabacco riscaldato/sigaretta elettronica?»

	SIGARETTA TRADIZIONALE 11-13 ANNI	TABACCO RISCALDATO 11-13 ANNI	SIGARETTA ELETTRONICA 11-13 ANNI
Acquisto personalmente			
Bar/tabaccaio	11,8%	11,1%	12,48%
Distributore automatico	6,4%	5,6%	5,5%
Store dedicato		2,2%	3,7%
On line			1,4%
Farmacia			0,5%
Non acquisto personalmente			
Me le offrono	36,4%	41,1%	31,3%
Me le comprano i miei familiari (genitori, fratelli, altro parente)	2,7%	3,3%	4,6%
Me le comprano i miei amici	18,2%	10,0%	14,7%
Altro	21,8%	17,8%	20,7%

Nonostante il divieto di vendita ai minori di prodotti contenenti tabacco e/o nicotina, è stato chiesto agli studenti come si procurano/dove acquistano abitualmente il prodotto che consumano.

Gli studenti 11-13 anni dichiarano prevalentemente che il prodotto consumato gli viene offerto dagli amici oppure sono proprio gli amici ad acquistarlo per loro conto, ma ci sono anche coloro che hanno dichiarato di acquistare personalmente i prodotti presso bar/tabaccai (ma anche presso distributori automatici e store dedicati).



Sempre considerando che la vendita di prodotti contenenti tabacco e/o nicotina è vietata ai minori, è stato domandato ai ragazzi se un rivenditore si fosse rifiutato di

CONSUMATORI DI SIGARETTA TRADIZIONALE, HTP E E-CIG (ULTIMI 30 GIORNI)

«Ti è mai capitato che un rivenditore si sia rifiutato di venderti le sigarette tradizionali/HTP/e-cig a causa della tua età?»

11-13 ANNI

NO, non si è rifiutato

SIGARETTA TRADIZIONALE

TABACCO RISCALDATO

SIGARETTA ELETTRONICA

33,3%

35,7%

62,6%

vendere loro sigarette, HTP o sigarette elettroniche a causa della loro età. Nel 33% dei casi gli studenti hanno dichiarato che il rivenditore non si è rifiutato di vendere sigarette tradizionali a causa dell'età; tale percentuale aumenta di poco nel caso di prodotti a tabacco riscaldato (36%) ma notevolmente nel caso della sigaretta elettronica (63%).

CONSUMATORI DI SIGARETTA TRADIZIONALE, TABACCO RISCALDATO E SIGARETTA ELETTRONICA (ULTIMI 30 GIORNI)

SIGARETTA TRADIZIONALE TABACCO RISCALDATO SIGARETTA ELETTRONICA

11-13 ANNI

«I tuoi genitori sanno che fumi/svapi?»

SI

18,2%

20,7%

21,7%

«Dove fumi/svapi?»



casa

35,5%

36,6%

39,9%



scuola

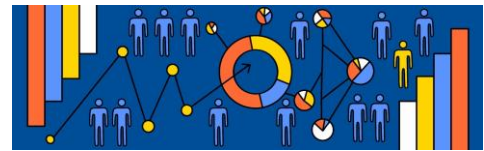
5,5%

7,5%

10,1%

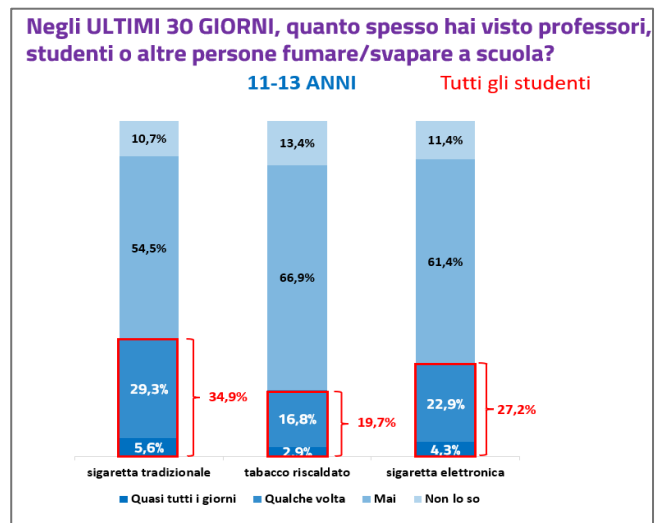
Circa uno studente su cinque che consuma tabacco o nicotina dichiara che i genitori ne sono a conoscenza, e non si osservano grandi differenze tra i diversi prodotti.

Più di uno studente su tre dichiara di consumare in casa ma c'è anche chi dichiara di consumare a scuola, dove è vietato, e le percentuali di consumo più alte si riscontrano per i prodotti a tabacco riscaldato e per la sigaretta elettronica.



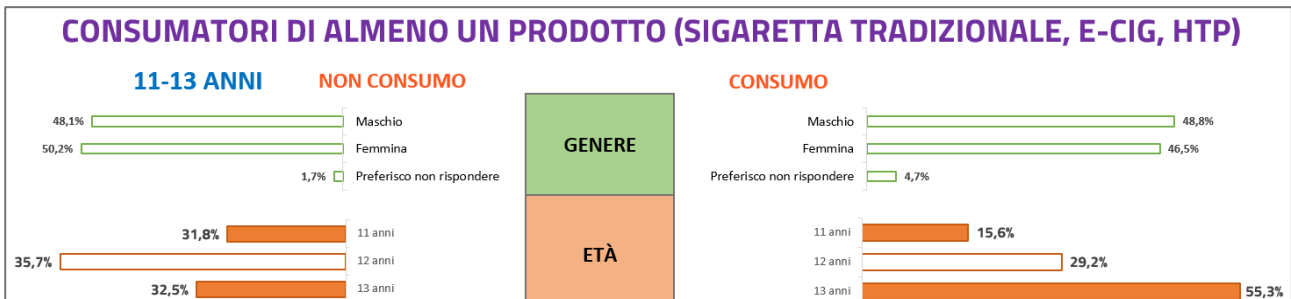
Agli studenti 11-13 anni è stato chiesto anche quanto spesso avessero visto professori, studenti o altre persone consumare prodotti contenenti tabacco e/o nicotina a scuola.

Nonostante il divieto, molti ragazzi hanno dichiarato di aver assistito a tali atteggiamenti (quasi tutti i giorni + qualche volta), soprattutto a carico della sigaretta tradizionale (34,9%) ma anche dei prodotti a tabacco riscaldato (19,7%) e della sigaretta elettronica (27,2%).

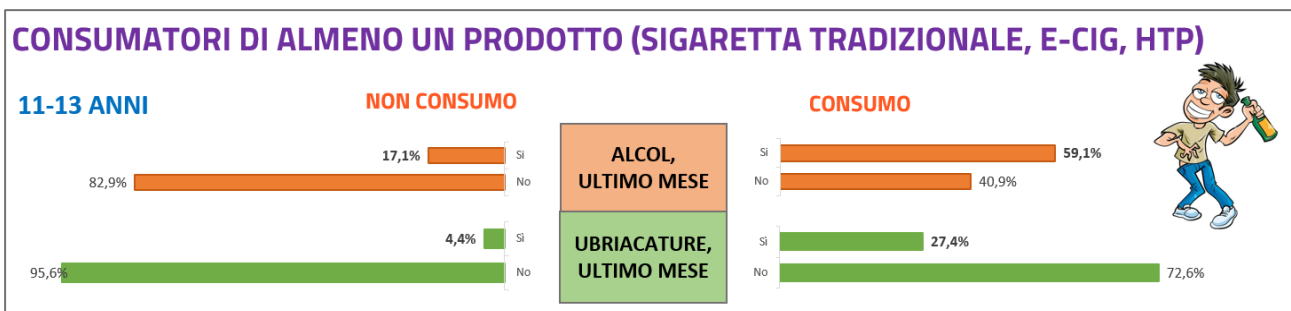


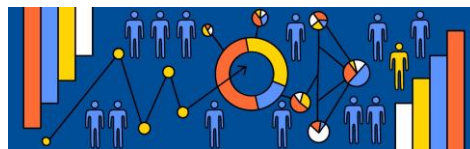
Sono stati messi a confronti gli studenti che hanno dichiarato di aver consumato almeno un prodotto tra sigarette tradizionali, tabacco riscaldato e sigaretta elettronica negli ultimi 30 giorni antecedenti l'intervista con quelli che non hanno consumato.

Tra gli studenti 11-13 anni non si osservano differenze di genere tra i due gruppi, ma tra i consumatori sono maggiormente rappresentati gli studenti di 13 anni.

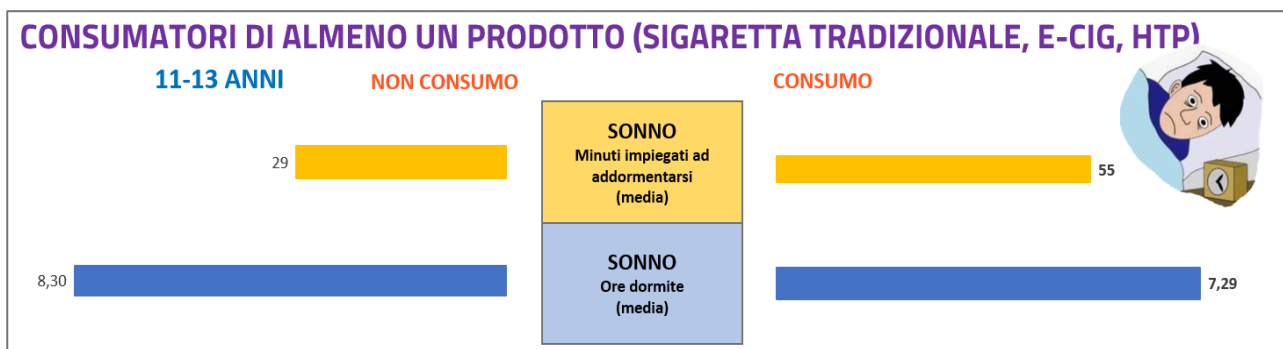


Chi ha consumato almeno un prodotto tra sigaretta tradizionale, HTP o sigaretta elettronica, ha assunto maggiormente alcol o si è ubriacato più spesso nell'ultimo mese rispetto ai coetanei che non consumano.





I consumatori hanno anche una peggiore qualità del sonno in termini di minuti medi impiegati per addormentarsi e in ore medie dormite rispetto ai coetanei non consumatori.

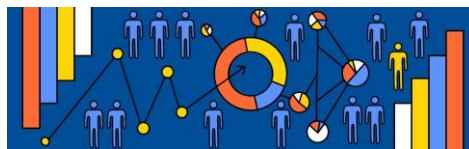


Hanno anche una maggiore difficoltà a parlare con i propri genitori di cose che li preoccupano veramente, rispetto ai coetanei non consumatori.



Gli 11-13enni consumatori di tabacco e/o nicotina giocano maggiormente d'azzardo rispetto ai coetanei non consumatori e presentano un rischio maggiore di sviluppare un disturbo da gioco d'azzardo; presentano anche un rischio maggiore di sviluppare un disturbo da gaming.

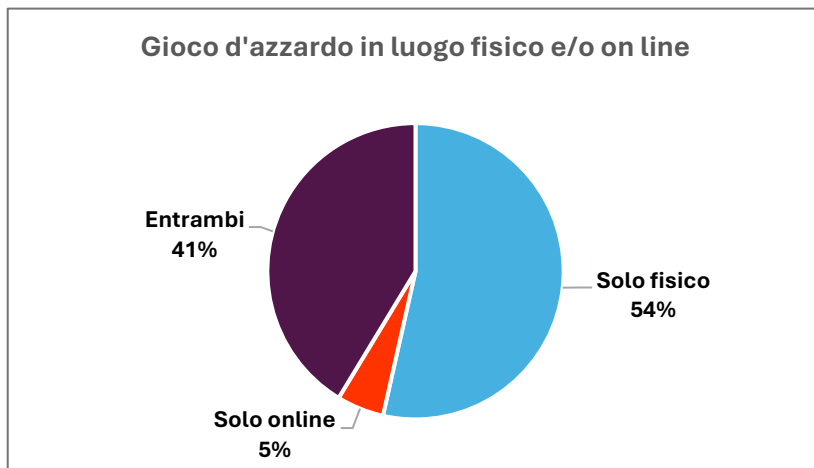
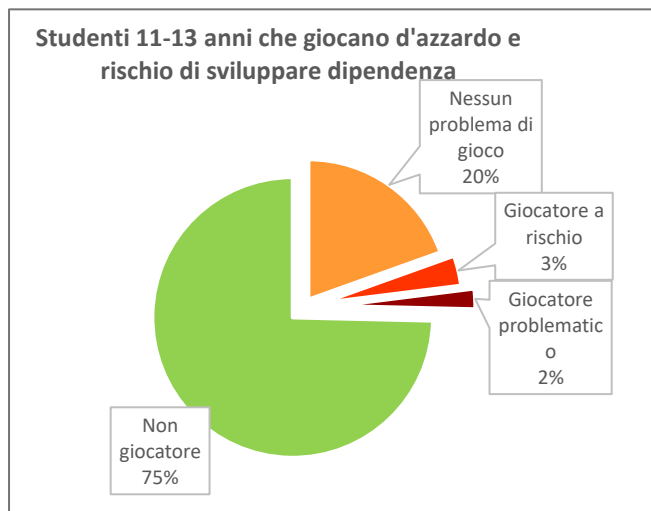




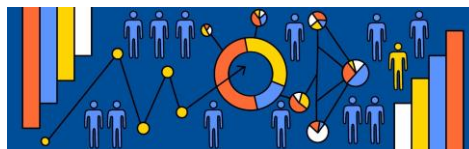
Gioco d'azzardo e Gaming

Gioco D'azzardo

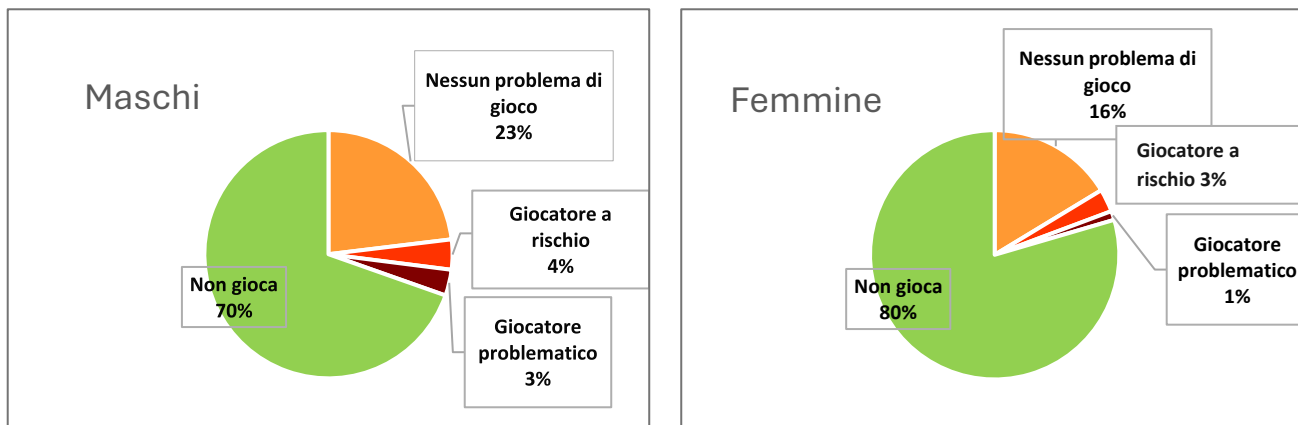
In Italia, il gioco d'azzardo è vietato ai minori di 18 anni. Nonostante questo, gli studenti italiani tra gli 11 e i 13 anni che hanno dichiarato di aver giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi prima dell'intervista sono il 25%. I risultati ci mostrano che il 2% degli studenti mostra già comportamenti tipici del **giocatore problematico**, ossia che potrebbe sviluppare una dipendenza da gioco d'azzardo (chiamata "disturbo da gioco d'azzardo") e un altro 3% è a rischio di diventare problematico.



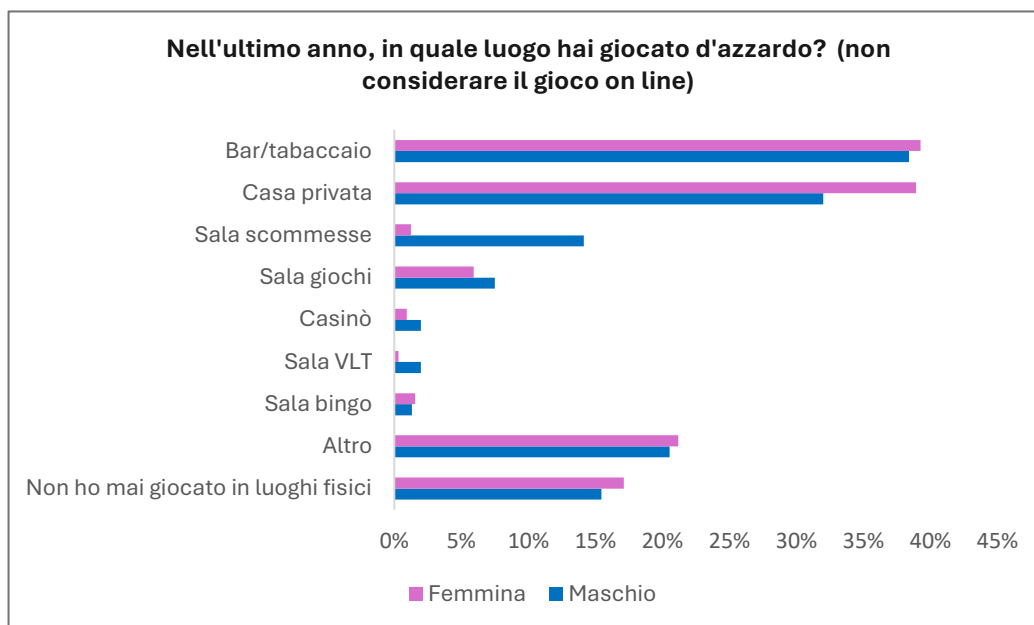
Gli studenti che hanno dichiarato di giocare d'azzardo nell'ultimo anno hanno dichiarato di averlo fatto per la maggiorparte esclusivamente in luogo fisico (54%), il 5% ha giocato esclusivamente on line mentre il 41% ha giocato d'azzardo sia in luogo fisico che on line.

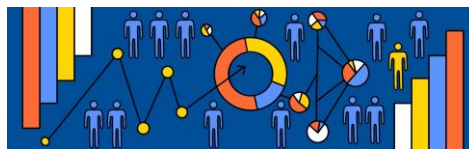


Se si analizzano le **differenze di genere**, si evidenzia che il gioco d'azzardo è un'attività maggiormente praticata dai maschi e anche la problematicità e il rischio sono maggiormente a carico degli studenti maschi.



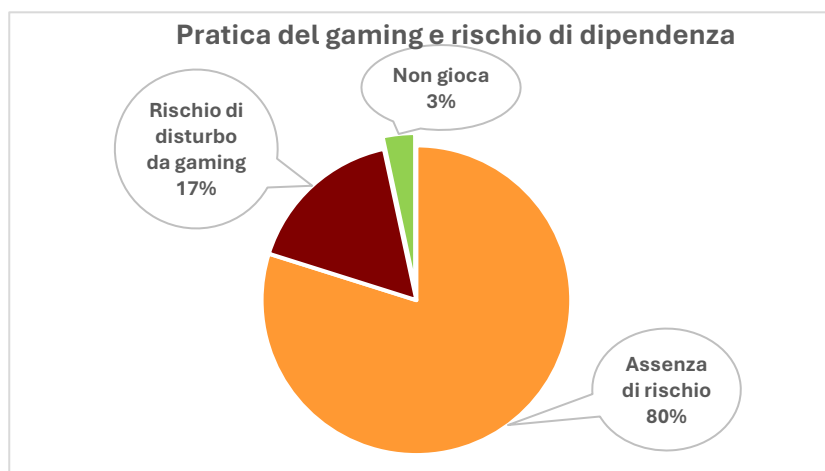
Differenze di genere si notano anche nei luoghi frequentati per giocare d'azzardo: i bar/tabaccai e le case private sono i luoghi in cui maggiormente giocano sia i maschi che le femmine, ma si evidenziano differenze per quanto riguarda le sale scommesse, sale VLT e sale giochi, maggiormente frequentate dai maschi.





Gaming

Per quanto riguarda invece l'attività di gaming, come si può immaginare, è praticata dalla quasi totalità degli studenti (97%) ma il 17% di questi presenta un comportamento di gioco a rischio di sviluppare dipendenza. Questo significa, ad esempio, che alcuni ragazzi/e potrebbero: aver bisogno di giocare per periodi di tempo sempre più lunghi per ottenere lo stesso piacere che prima ottenevano in poco tempo; perdere interesse per altre attività che prima trovavano piacevoli; diventare nervosi o ansiosi quando non possono giocare; e molte altre conseguenze negative che si ripercuotono sulla loro vita quotidiana.



Anche nella pratica del gaming, si possono osservare differenze di genere rispetto al rischio di disturbo da gaming: nei ragazzi risulta essere il 23% rispetto all'11% delle ragazze.

