

Progetto Peer to Peer Players

MACROFASE 5

USO DI INTERNET, ACCESSO A SITI PERICOLOSI E USO DI SOSTANZE PSICOATTIVE

MAPPA DEI RISCHI

La presente mappa rende disponibile un quadro informativo integrato sui rischi derivanti dall'uso improprio di internet, dall'accesso a siti pericolosi e dalla fruizione di sostanze psicoattive dannose per la salute in riferimento ad un campione di circa 1.000 adolescenti residenti in Italia e, nello specifico, nella città di Palermo. L'obiettivo è quello di fornire un quadro aggiornato di quelle variabili e di quegli indicatori che permettono una visione di insieme su tali rischi, attraverso l'integrazione di dati provenienti direttamente dai giovani. Alla fine della mappatura verranno tracciati un insieme di fabbisogni emergenti che potranno informare la creazione di storyline e scenari dell'App del gioco per dispositivi mobili, così come previsto nella Macrofase 7.

La mappa si articola in **sei sezioni**.

1. *Descrizione dei partecipanti alla mappatura.*
2. *Uso di internet e rischi correlati.*
3. *Accesso a siti pericolosi e rischi correlati.*
4. *Uso di sostanze psicoattive e rischi correlati.*
5. *Quadro integrato dei fattori di rischio legati all'uso di droghe e individuazione dei fattori di protezione.*
6. *Definizione di fabbisogni e strategie di intervento.*

1. Descrizione dei partecipanti alla mappatura

Hanno partecipato alla ricerca 997 studenti (62% femmine e 38% maschi) frequentanti le classi III e IV delle due scuole partner del progetto *Peer to Peer Players* (Liceo “Regina Margherita” e Liceo “Benedetto Croce”, entrambi di Palermo). L’età media di tutti i partecipanti è stata di 16 anni e 4 mesi, con un range da 15 a 19 anni. La maggior parte (85%) ha dichiarato di avere i genitori coniugati e/o conviventi e il 12% separati e/o divorziati, mentre il 3% ha uno dei genitori defunto. Inoltre, l’83% ha affermato di abitare con entrambi i genitori, il 12% con la sola madre, il 2% con il solo padre e il 3% in situazioni diverse (ad esempio, “alternativamente con madre e padre”, “in casa famiglia”, “con i nonni”). Lo status socioeducativo delle famiglie di appartenenza (misurato come il livello d’istruzione più alto ottenuto contemporaneamente da padre e madre) è nel 21% basso, nel 23% medio-basso, nel 27% medio, nel 16% medio-alto e nel 13% alto. La religione di appartenenza professata è stata nel 71% quella cristiano-cattolica, nel 2% protestante, nel 2% musulmana, mentre il restante 25% si è dichiarato agnostico, ateo o non credente. Comunque, in generale solo il 40% è d’accordo con l’importanza della religione, mentre il restante 60% è in disaccordo (33%) o insicura (27%). Infine, nell’autovalutazione del proprio successo scolastico, gli studenti hanno riportato un 19% di sufficiente, un 30% di discreto, un 40% di buono e un 3% di eccellente, mentre le insufficienze ammontano all’8% (6% mediocre e 2% scarso).

Questi dati suggeriscono come il gruppo di studenti selezionati possa adeguatamente rappresentare la popolazione di studenti adolescenti frequentanti il sistema dei Licei nel Sud Italia (vedi <https://www.istat.it/it/files/2017/04/Studenti-e-scuole.pdf>). Pertanto, i risultati e le considerazioni successive devono essere letti nei limiti di una generalizzabilità a tale popolazione.

2. Uso di internet e rischi correlati

I dati riportati nella seguente sezione riguardano, nello specifico, l'uso che gli studenti fanno di internet, dello smartphone e dei social network.

USO DI INTERNET

Il 94% dei partecipanti usa internet quotidianamente e solo il 2% meno di 5 giorni a settimana. In termini medi, l'uso è di 6,86 giorni su 7. Il numero di ore giornaliere spese su internet è mediamente di 8 ore e 16 minuti. Il primo accesso ad Internet è stato effettuato mediamente a 10 anni e 3 mesi, con il 30% che ha avuto accesso prima dei 9 anni ed il 64% tra i 10 e i 12 anni. Chi ha avuto accesso ad Internet più tardi riporta un minore livello di uso settimanale (indice di correlazione di Pearson $r = -.16, p < .01$); chi lo usa più spesso settimanalmente spende anche un numero maggiore di ore giornaliere ($r = .12, p < .01$).

Il 93% dei partecipanti ha regolare, continuativo e personale accesso ad Internet tramite lo smartphone, il 6% tramite l'esclusivo uso del computer di casa, lo 0,4% tramite altri strumenti (tablet o TV), mentre lo 0,6% non usa internet a livello personale. Nella maggior parte dei casi di uso di Internet a casa, il luogo preferito è la propria camera da letto (64%), a cui seguono il salotto (21%), la sala da pranzo (4%), qualunque posto della casa (7%) e altri luoghi specifici (4%).

Nel valutare l'importanza di internet su una scala da 1 a 10, i partecipanti attribuiscono un punteggio medio di 7,33, equivalente ad una rilevanza abbastanza significativa. Nondimeno, gli stessi sono alquanto consapevoli della difficoltà di mantenere l'anonimato su Internet (punteggio medio di 4,25 su una scala da 1 a 10, dove 10 indica la possibilità di mantenere l'anonimato).

Rispetto alle attività svolte su Internet, quelle maggiormente significative in termini di giorni di utilizzo (da 0 a 7) sono: *Social network*, *Musica* e *Messaggistica istantanea* utilizzati mediamente

più di 6 giorni a settimana, a cui seguono *Chat* e *Navigazione web* con più di 5 giorni a settimana e *News*, *Internet tv* e *Condivisione file* con quasi 4 giorni a settimana (vedi Tabella 1 per dettagli).

Tabella 1. Attività svolte su Internet: media giorni a settimana.

	Media	Deviazione Standard
Social network	6,22 ^a	1,728
Musica	6,11 ^{ab}	1,672
Messaggistica istantanea	6,04 ^b	2,034
Chat	5,85 ^c	2,315
Navigazione web	5,81 ^c	1,725
News	3,99 ^d	2,317
Internet tv	3,81 ^{de}	2,591
Condivisione file	3,67 ^e	2,532
Giocare	2,83 ^f	2,603
Altro	2,59 ^g	2,656
Shopping	1,79 ^h	1,994
Blog	1,52 ⁱ	2,416

Nota. Medie con apice diverso, differiscono significativamente tra di loro.

Tra le cose migliori di Internet indicate dai partecipanti si hanno, in ordine di importanza:

1. ricerca di informazioni in ambito generale e, soprattutto, a fini scolastici;
2. possibilità di recuperare video e filmati (su *YouTube*, *Netflix*, ecc.);
3. Social Network, sia in senso “classico” e, quindi, *Instagram*, *Facebook*, *Twitter* e simili, sia nel senso della messaggistica istantanea come *WhatsApp*;
4. giochi e sport;
5. shopping online (con ampio riferimento ad *Amazon*);
6. blog/tutorial;

7. siti porno.

Trasversalmente a tutto questo, e con rilevante importanza, troviamo anche il riferimento ad alcune qualità di Internet, soprattutto la velocità e l'utilità.

Tre le cose peggiori, invece, si hanno:

1. cyberbullismo, stalking online e violenza;
2. pubblicità;
3. fake news e falsi profili;
4. alcuni tipi di social network e siti di incontri;
5. dark web e siti pericolosi;
6. problemi legati all'anonimato/privacy;
7. pornografia;
8. dipendenza da Internet;
9. virus.

Usando la misura di Dipendenza da Internet (*Internet Addiction Test*) di Young (1998; esempio di domanda: "Spesso mi succede di temere che la mia vita senza Internet sarebbe noiosa, vuota e senza gioia"), che è formata da 20 domande con risposte su scala Likert da 1 (*Molto raramente*) a 5 (*Molto spesso*), il punteggio medio relativo al totale dei partecipanti è 40,79 su un massimo di 100 (e un minimo di 20). Questo dato può essere interpretato secondo l'indicazione che i ragazzi usano Internet sostanzialmente come utilizzatori medi, a cui può capitare a volte di navigare in rete un po' troppo a lungo, senza però perdere il controllo della situazione. Comunque, circa il 6% mostra un punteggio superiore a 60, ciò significando che tali ragazzi già esprimono diversi problemi a causa di Internet e bisognerebbe riflettere sull'impatto che questi problemi hanno sulla loro vita. Il punteggio di Dipendenza da Internet è correlato positivamente con il numero di giorni settimanali spesi ad

utilizzare Internet ($r = .10, p < .01$), con il numero di ore giornaliere spese su Internet ($r = .29, p < .01$) e con l'importanza attribuita ad Internet ($r = .23, p < .01$), mentre è correlato negativamente con l'età di primo accesso ad Internet ($r = -.18, p < .01$).

USO DELLO SMARTPHONE

Il 98,8% dei partecipanti dichiara di possedere uno smartphone, che ha ricevuto solitamente attorno ad 11 anni. In ogni caso, il 95% dei partecipanti ha avuto il primo smartphone prima dei 14 anni. Comunque chi ha posseduto lo smartphone più avanti nell'età mostra di avere minori livelli di giorni spesi su Internet durante una settimana ($r = -.15, p < .01$), di ore spese giornalmente su Internet ($r = -.11, p < .01$), di importanza attribuita ad Internet ($r = -.18, p < .01$) e di dipendenza da Internet ($r = -.10, p < .01$).

Usando la misura di Dipendenza da Telefono Mobile (*Mobile Phone Addiction Index*), adattata da Bianchi e Phillips (2005) e Leung (2008; esempio di domanda: "Tento di passare meno tempo sul telefono cellulare, ma non sono in grado"), che è formata da 6 domande con risposte su scala Likert da 1 (*Molto raramente*) a 5 (*Molto spesso*), il punteggio medio relativo al totale dei partecipanti è 13,13 su un massimo di 30 (e un minimo di 6). Questo dato può essere interpretato secondo l'indicazione che i ragazzi utilizzano lo smartphone con una certa capacità di controllo, senza lasciarsene sopraffare in termini di bisogno costrittivo. Comunque, circa il 12% mostra un punteggio superiore a 18, ciò significando che tali ragazzi esprimono alcuni problemi nella qualità di vita a causa dello smartphone. Il punteggio di Dipendenza da Telefono Mobile è fortemente e positivamente correlato con il punteggio di dipendenza da Internet ($r = .60, p < .01$), oltre che con il numero di giorni settimanali spesi per utilizzare Internet ($r = .12, p < .01$), il numero di ore

giornaliere spese su Internet ($r = .27, p < .01$) e l'importanza attribuita ad Internet ($r = .25, p < .01$), mentre è correlato negativamente con l'età di possesso del primo smartphone ($r = -.13, p < .01$).

USO DEI SOCIAL NETWORK

Mentre risulta abbastanza chiaro cosa significhi avere accesso ad Internet e avere uno smartphone, un po' più complesso è definire l'utilizzo di un Social network. In questo documento, per Social Network si intende una piattaforma digitale composta da individui connessi tra loro che possono scambiarsi diversi tipi di informazioni, come ad esempio foto e video. Questa definizione deriva dalla rilevazione pratica che tutto ciò che su Internet permette di unire e condividere dati e materiali informatici con un gruppo di persone viene ormai considerato un Social Network. Per esempio, *WhatsApp*, che inizialmente era considerata come una semplice applicazione di messaggistica istantanea, oggi viene vista a tutti gli effetti come una "rete sociale" dove scambiare diversi file oltre che messaggi. Anche *YouTube*, nata come semplice piattaforma per la condivisione di video, sta crescendo sempre più in popolarità grazie a quelli che vengono chiamati *youtubers*, che creano video da caricare, che poi possono ricevere commenti ed essere discussi da parte di chi li segue.

Stante una tale definizione, il 98,5% dei partecipanti dichiara di usare almeno un Social Network.

Tra i Social Network *utilizzati* (indipendentemente dalla frequenza di uso), si evidenziano nell'ordine: *WhatsApp* e *Instagram* con più del 90% di utilizzo da parte dei partecipanti, *YouTube* con circa l'80%, *Facebook* con quasi il 60% e *Snapchat* con circa il 10% (vedi Figura 1 per dettagli). Tuttavia, considerando la *frequenza* del loro utilizzo, emerge che *Instagram* è quello più diffuso (59%), seguito da *WhatsApp* (29%), *YouTube* (5%) e *Facebook* (2%).

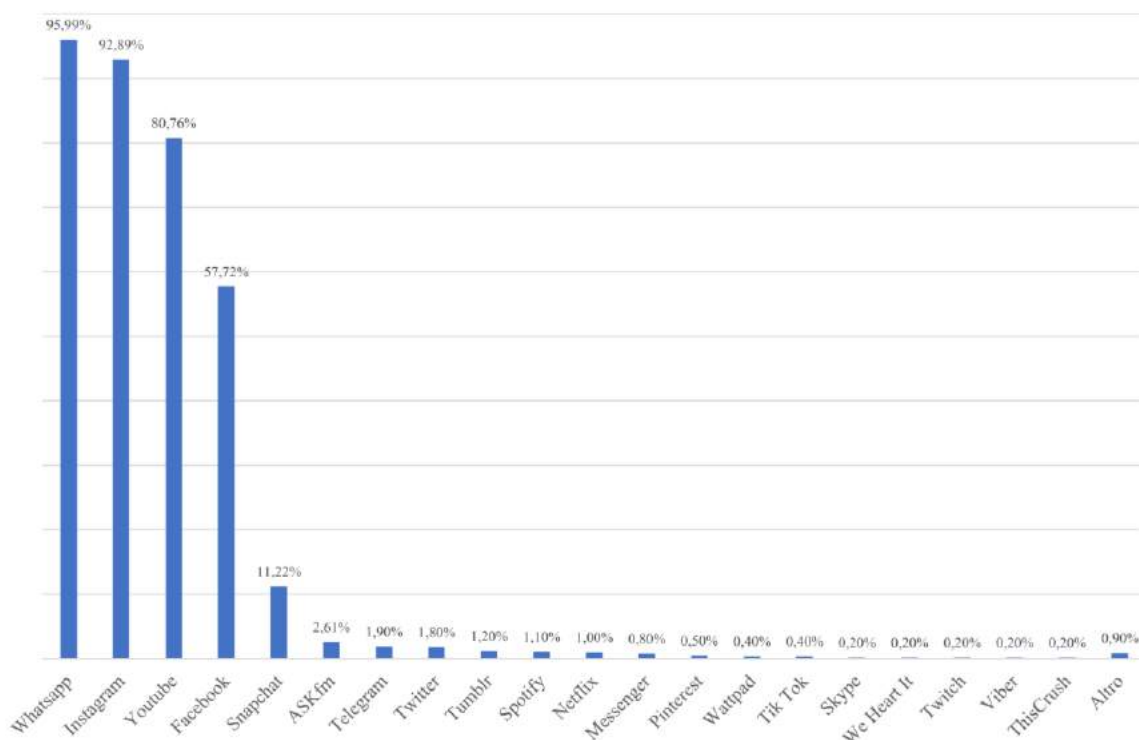


Figura 1. Percentuale di utilizzo dei diversi Social network.

Considerato il Social Network usato con maggiore frequenza, il numero medio di contatti riportato dai partecipanti è di 512, con il 17% che ha oltre 1.000 contatti, il 5% oltre 2.000 e l'1% oltre 10.000. Come mostra la Figura 2, questi contatti sono generalmente acquisiti tramite i suggerimenti di amici (62% dei casi) o l'inclusione in gruppi di messaggistica istantanea (54%). Tranne l'eccezione di partecipanti con grandi numeri, circa la metà dei contatti complessivi ha, poi, un riscontro nella vita reale, mentre l'altra metà rimane solo "digitale".

Nel 44% dei casi, i partecipanti hanno incontrato persone estranee conosciute esclusivamente sui Social Network. Di questa percentuale, il 20% lo ha fatto da solo/a, mentre il restante 24% è stato accompagnato da qualcuno, in prevalenza amici (20%) o familiari come fratelli/sorelle o cugini (4%).

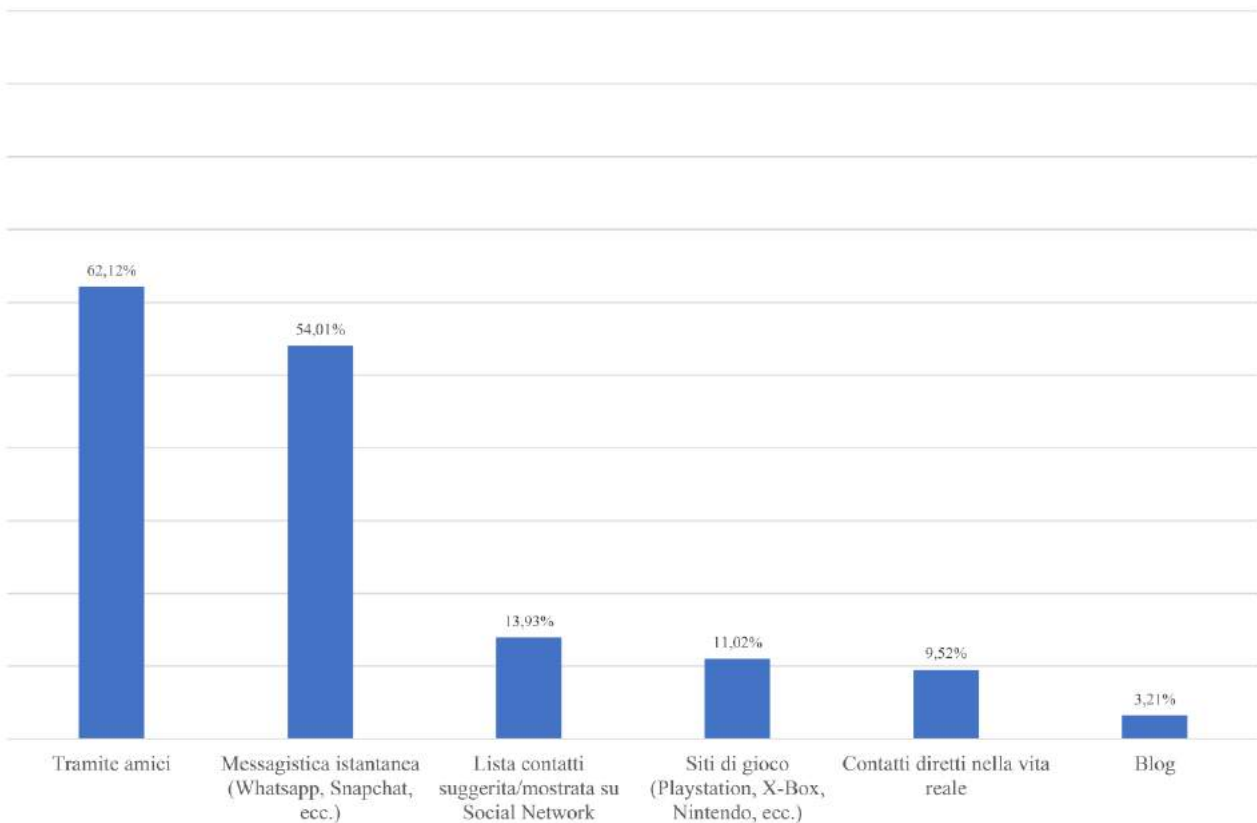


Figura 2. Modalità attraverso cui vengono acquisiti i contatti sui Social Network.

Nell'usare i Social Network, il 37% dei partecipanti lo fa per condividere video o dirette personali. Di questo 37%, il 15% dichiara di farlo per scopo ricreativo, per svago, per passare il tempo e, quindi, più in generale per divertimento; il 6% lo fa per la sola voglia di condividere e/o mostrare qualcosa, come eventi e momenti della propria vita; l'1% per promuoversi in ambito lavorativo/professionale. Il restante 15% non sa bene, in generale, perché lo fa, a volte "per noia", a volte semplicemente "perché mi va", altre volte per "ricordare una esperienza" e così via.

Tutte queste attività sono abbastanza preganti nella vita dei partecipanti, che solo nel 30% di casi riescono a *non* utilizzare il proprio Social Network preferito per più di 3 ore durante la parte attiva della giornata. In ogni caso, il 65% dei partecipanti riporta come i genitori siano abbastanza consapevoli di quello che stanno facendo quando navigano in internet.

Usando la misura di Dipendenza da Social Network (Social Network Addiction Scale), adattata dalla *Bergen Facebook Addiction Scale* (Andreassen, Torsheim, Brunborg, & Pallesen, 2012; esempio di domanda: “Divento irrequieto o turbato se mi viene proibito di utilizzare [Social Network usato con maggiore frequenza]”), che è formata da 6 domande con risposte su scala Likert da 1 (*Molto raramente*) a 5 (*Molto spesso*), il punteggio medio relativo al totale dei partecipanti è 12,96 su un massimo di 30 (e un minimo di 6). Questo dato può essere interpretato secondo l’indicazione che i ragazzi utilizzano i Social Network con una certa capacità di controllo, senza lasciarsene sopraffare in termini di bisogno costrittivo. Comunque, circa il 14% mostra un punteggio superiore a 18, ciò significando che tali ragazzi esprimono alcuni problemi nella qualità di vita a causa dell’uso dei Social network. Il punteggio di Dipendenza da Social Network è fortemente e positivamente correlato con il punteggio di dipendenza da Internet ($r = .54, p < .01$) e il punteggio di dipendenza da telefono mobile ($r = .56, p < .01$), oltre che con il numero di ore giornaliere spese su Internet ($r = .25, p < .01$) e l’importanza attribuita ad Internet ($r = .17, p < .01$), mentre è correlato negativamente con l’età di possesso del primo smartphone ($r = -.10, p < .01$).

RISCHI CORRELATI ALL’USO DI INTERNET

I risultati ottenuti in riferimento a questa sezione tracciano un quadro generalmente rassicurante rispetto all’uso che i giovani fanno di Internet, dello smartphone e dei Social Network. In sintesi, essi sembrano abbastanza consapevoli degli aspetti negativi e positivi di tali strumenti come pure capaci di avere il controllo del loro utilizzo, con solo un 10% circa che assume comportamenti più estremi e preoccupanti. Nello specifico, questi comportamenti fanno riferimento a possibili forme di dipendenza digitale che impattano negativamente sulla loro qualità di vita. Stante questo quadro generale, i principali rischi che emergono sono i seguenti.

Primo, c'è il rischio di un circolo vizioso tra possesso precoce dello smartphone, uso di internet e uso dei Social Network. Questi strumenti sembrano alimentarsi l'uno con l'altro e, nel caso ci sia un accesso in età in cui gli aspetti di consapevolezza sono ancora limitati, ciò può condurre ad aumentare la loro importanza e il loro eccessivo e non corretto utilizzo settimanale e giornaliero.

Secondo, la maggiore frequenza di utilizzo aumenta anche le opportunità e, probabilmente, anche la necessità di accrescere i contatti sui Social Network, che sono le attività su Internet decisamente privilegiate. Fra i contatti, una parte significativa diventa, poi, un incontro reale con persone sconosciute che, inevitabilmente, aumenta la probabilità di conseguenze non desiderate, se non pericolose.

Terzo, sebbene i partecipanti dichiarino che i genitori siano abbastanza consapevoli delle loro azioni su Internet, in realtà sembra emergere una importanza decisiva da parte del gruppo dei pari. Questo è abbastanza normale in adolescenza. Tuttavia, la pressione di gruppo (reale e, soprattutto, digitale) può, talvolta, indurre a comportamenti che sono lontani dai propri valori morali e comportamentali.

3. Accesso a siti pericolosi e rischi correlati

I dati riportati nella seguente sezione riguardano, nello specifico, la conoscenza e l'eventuale uso del dark web e, in generale, di siti pericolosi.

CONOSCENZA DEL DARK WEB

Il 57% dei partecipanti dichiara di conoscere il dark web. Tra le modalità attraverso cui tale conoscenza è stata appresa vi sono, soprattutto, lo scambio con gli amici (54%) e la semplice navigazione sul web (48%). Gli altri fattori hanno una incidenza per meno del 10% (vedi Figura 3 per dettagli).

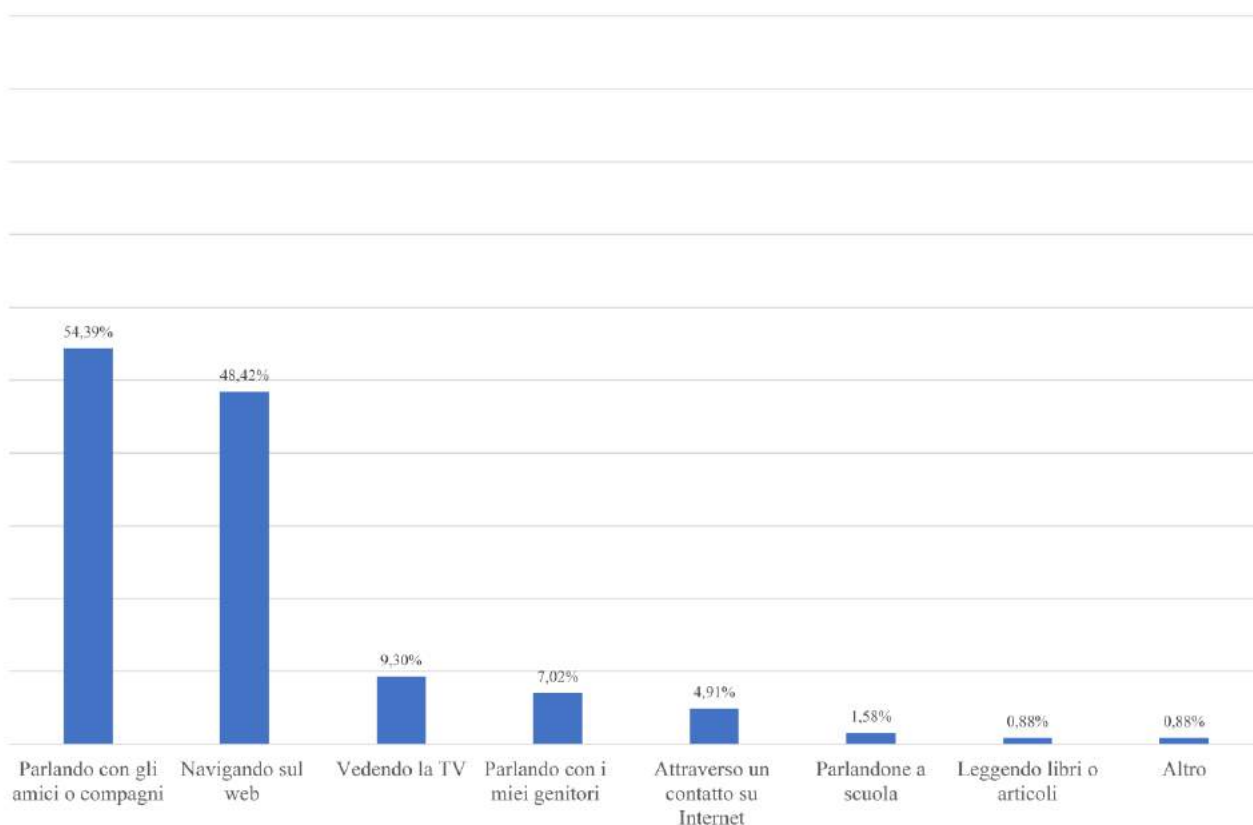


Figura 3. Modalità attraverso cui è stata acquisita la conoscenza sul dark web.

In termini di descrizione di tale conoscenza, la gran parte dei partecipanti ha sottolineato il “lato oscuro” e “illegale” del dark web; molti sono a conoscenza che sul dark web esiste “una vera e propria compravendita di diversi articoli” e che si possono “fare acquisti illegali che vanno dalle armi, alla droga, agli organi umani, al mondo della prostituzione” e qualcuno sa che “è possibile anche assoldare cecchini, schiavi e ideare attacchi terroristici”. Oltre all’aspetto dell’illegalità di questa parte del web, un buon numero ha sottolineato di conoscere la possibilità di rimanere anonimi in questo “mondo sommerso” e che, spesso, possono circolare anche informazioni “top-secret o altrimenti non conoscibili”. Tra le risposte, si riportano alcune delle più prototipiche:

Il Dark Web, ma sarebbe più appropriato dire Deep Web, è sostanzialmente, come dice la parola “Deep”, qualcosa di profondo, che non è possibile utilizzare senza gli appositi strumenti quali Tor (The Onion Router), ovvero un browser modificato (Mozilla Firefox con diversi protocolli di sicurezza e proxy), in cui è possibile trovare sia cose legali che illegali, le prime sono le più facili da trovare, mentre le ultime sono ben nascosti, esistono siti di diverso genere, basta vedere Silk Road, mercato nero di droghe ed altro; inoltre, sono presenti siti in cui si scambiano contenuti illegali, come armi, manuali terroristici, contenuti pedopornografici ed altro ancora.

La parte oscura di internet, a cui si può accedere solo tramite browser non rintracciabili e in cui l’unica valuta accettata per fare acquisti è il bitcoin, anche essa una moneta non rintracciabile; nel dark web si trovano siti illegali che vendono di tutto, dalla droga alle armi persino anche sicari.

È la parte più oscura di Internet, dove si trovano tutte le cose che non possono essere visionate tranquillamente sull’Internet che usiamo giornalmente, come pedopornografia, vendita di droghe, assoldare sicari, acquistare documenti finti. Infatti, i jihadisti comunicano e addestrano i volontari lontani nel mondo tramite questa parte di Internet che non può nemmeno essere messa sotto controllo dal FBI.

Viene molto spesso utilizzato dai criminali, è possibili acquistare droga, armi ed inoltre è anche presente commercio di organi umani. Per navigare nel dark web, bisogna prima accedere ad un sistema che sia in grado di rendere anonimo l’utente, di solito questi file vengono venduti, nel dark web, molte associazioni terroristiche, come ad esempio l’ISIS si organizzano per compiere i vari attentati acquistando le armi, esiste un vero e proprio telegiornale del dark web dove le persone che parlano sono coperte da una maschera bianca, per non mostrare la propria identità.

A fronte di tale conoscenza, la reazione iniziale, maggiormente emotiva, che il totale dei partecipanti prova quando si parla di dark web è neutra per il 51,5%, negativa per il 47% e positiva

per 1,5%, mentre l'idea che possa comunque avere un qualche beneficio è diffusa per il 7%. Tra i benefici potenziali emergono la libertà di navigazione, la possibilità di trovare e acquistare cose altrimenti non reperibili su altri siti, la possibilità di ampliare le proprie conoscenze e l'anonimato.

USO DEL DARK WEB E DI SITI PERICOLOSI

Circa il 7% dei partecipanti dichiara di aver usufruito del dark web. Tra questi, il 2,5% lo ha usato pensando di ricavarne dei benefici e, in gran parte, lo consiglierebbe, altresì, per l'uso (in generale, ne consiglia l'uso il 2,8% del totale dei partecipanti). Al di là di una prospettiva più strettamente personale, a valutare l'importanza dell'uso del dark web nella vita delle persone è il 4% del totale dei partecipanti, soprattutto in relazione all'anonimato inteso come una via per arrivare alla “conoscenza della realtà” e per avere facile accesso alle cose, sia in senso positivo che negativo. In ogni caso, la stragrande maggioranza dei partecipanti pensa che il dark web sia usato per attività illegali: su una scala da 0 a 10, il punteggio medio è stato infatti di 7,8 con l'85% che ha attribuito un punteggio da 6 in su.

Al di là della specificità del dark web, il 12% dei partecipanti dichiara comunque che ha avuto accesso su siti pericolosi. Di questi, il 6% ha fatto accesso per sola curiosità o spinto da conoscere cose nuove, il 3% per guardare film o scaricare applicazioni e contenuti altrimenti non accessibili e il restante 3% per guardare video pornografici, per attività di hackeraggio, per ricercare riti satanici o armi; solo in un caso si è fatto riferimento esplicito alla ricerca di droghe.

Infine, il 29% dei partecipanti dichiara di aver fatto almeno qualcosa di illegale su Internet, corrispondente in gran parte a streaming di film, serie tv, pornografia, partite e musica. Lo streaming emerge come un'attività molto comune e diffusa tra i partecipanti ed è considerato illegale perché l'accesso è fatto attraverso canali non ufficiali (come, ad esempio, siti che trattano

film piratati). Altra attività, meno rilevante, riportata tra quelle effettuate illegalmente su Internet è quella di scaricare e crackare contenuti altrimenti a pagamento, come pure il tentativo di hackerare alcuni siti.

RISCHI CORRELATI ALL'ACCESSO A SITI PERICOLOSI

Poco più della metà dei partecipanti sa cosa sia il dark web. Questi sono abbastanza consapevoli degli aspetti specifici che lo caratterizzano. Solo una stretta minoranza, tuttavia, afferma di averlo utilizzato, spesso per attività legate alla curiosità e senza l'idea di ricevere in cambio uno specifico beneficio. In generale, quindi, emerge un quadro abbastanza confortante dell'uso che i giovani fanno del dark web. In questo processo, il gruppo dei pari sembra rivestire un ruolo importante, tuttavia la semplice navigazione su Internet è una diretta via di accesso al dark web senza intermediazione. In questo senso, il rischio maggiore è quello che una buona parte di giovani acceda al dark web senza una adeguata consapevolezza di cosa sia, lasciandosi guidare dalla semplice novità incontrata.

Altro rischio che emerge sembra essere la mancanza di piena consapevolezza delle possibili conseguenze derivanti dall'agire illegalmente attraverso siti giudicati generalmente pericolosi.

4. Uso di sostanze psicoattive e rischi correlati

I dati riportati nella seguente sezione riguardano, nello specifico, l'uso di droghe e come i partecipanti percepiscono i motivi di tale uso e le possibili conseguenze.

USO DELLE DROGHE

L'età media indicata dai partecipanti come quella in cui si inizia ad assumere droga è circa 15 anni, con l'80% che indica l'arco tra 13 e 16 anni come quello critico. Il tipo di droga che risulta essere maggiormente importante in termini di utilizzo, sia all'inizio dell'assunzione che successivamente quando è diventata una abitudine, è l'hashish, assimilabile a tutta quella categoria di droghe leggere che vengono spesso chiamate come "erba, fumo, canna, spinello" (vedi Tabelle 3 e 4).

Tabella 3. Tipo di droga usata dai giovani per la prima volta come percepito dai partecipanti (scala di importanza da 1 a 10).

	Media	Deviazione Standard
Hashish	5,29 ^a	3,20
Oppio	4,70 ^b	3,12
Ecstasy	4,64 ^{bc}	2,97
Morfina	4,60 ^{bc}	3,02
Eroina	4,59 ^{bc}	3,10
Shireh	4,53 ^{cd}	3,19
Cocaina	4,42 ^{de}	3,22
Crack	4,39 ^{de}	3,02
Nas	4,38 ^e	3,20

Nota. Medie con apice diverso, differiscono significativamente tra di loro.

Tabella 4. Tipo di droga usata dai giovani quando è diventata una abitudine come percepito dai partecipanti (scala di importanza da 1 a 10).

	Media	Deviazione Standard
Hashish	5,39 ^a	3,24
Crack	5,04 ^b	2,85
Ecstasy	5,01 ^b	2,80
Eroina	5,00 ^b	2,93
Cocaina	4,97 ^b	3,12
Oppio	4,94 ^b	3,00
Morfina	4,93 ^b	2,82
Shireh	4,89 ^b	3,09
Nas	4,75 ^c	2,98

Nota. Medie con apice diverso, differiscono significativamente tra di loro.

Solo l'1% dei partecipanti riferisce di aver acquistato droghe su Internet, mentre l'8% riporta di conoscere qualcuno che fa uso di droghe acquistate su Internet. Comunque, il 16% dei partecipanti fa uso di un qualche tipo di droga (sebbene il 2% sembra non esserne consapevole, perché dichiara che quanto sta usando, per esempio hashish o marijuana, "non è una droga"). Nell'insieme, questo sembra indicare che il reperimento delle sostanze sia effettuato, soprattutto, *vis-a-vis* e non su canali online. Fra quelli che fanno uso di droga, l'85% (il 14% del totale) riferisce di usare "erba, hashish, marijuana", mentre per il resto si fa riferimento a oppio e cocaina. Inoltre, il 94% dei partecipanti riferisce che l'assunzione di droga è fatta fumando, per una media di 4-5 giorni a settimana.

MOTIVI USO DI DROGA E CONSEGUENZE

Fra i motivi maggiormente valutati dai partecipanti (su una scala da 1 a 10) come responsabili dell'uso di droga vi sono nell'ordine: *Ricerca di divertimenti, Offerta dagli amici, Per farsi*

accettare dagli amici, *Curiosità* e *Problemi familiari* (vedi Tabella 5 per dettagli). Ciò sembra trovare una certa coerenza con quanto riportato dai partecipanti circa i luoghi e le occasioni in cui si assume maggiormente droga. Infatti, in circa il 60% dei casi sono indicate le feste, a cui seguono la strada (31%), la scuola (5%) e un insieme minore di altri luoghi e situazioni diverse (4%). In ogni caso, le situazioni di cosiddetto “divertimento” in un contesto amicale, che suggeriscono una certa pressione del gruppo dei pari, sembrano agire come spinte all’uso di droghe leggere, come visto nel paragrafo precedente. Questo comportamento potrebbe, altresì, essere acuito nel caso di problemi familiari.

Tabella 5. Motivi relativi all’uso droga come valutate dati partecipanti (scala 1-10).

	Media	Deviazione Standard
Ricerca di divertimenti	7,58 ^a	2,01
Offerta dagli amici	7,16 ^b	2,14
Per farsi accettare dagli amici	7,01 ^c	2,48
Curiosità	6,91 ^c	2,31
Problemi familiari	6,45 ^d	2,31
Malessere	5,86 ^e	2,48
Bassa autostima	5,78 ^e	2,53
Per risolvere i problemi quotidiani	5,70 ^e	2,52
Facile reperibilità delle droghe	5,65 ^e	2,70
Altro	4,69 ^f	3,09
Per vincere la timidezza	4,56 ^f	2,63

Nota. Medie con apice diverso, differiscono significativamente tra di loro.

Fra le ragioni che rendono difficile smettere di usare le droghe una volta iniziata l’assunzione, i partecipanti indicano in prevalenza gli effetti diretti della stessa droga (come l’attesa del momento

e/o la dipendenza), la mancanza di forza di volontà, la ricerca dello sballo e la necessità di mantenere il proprio gruppo di amici (vedi Figura 4 per dettagli).

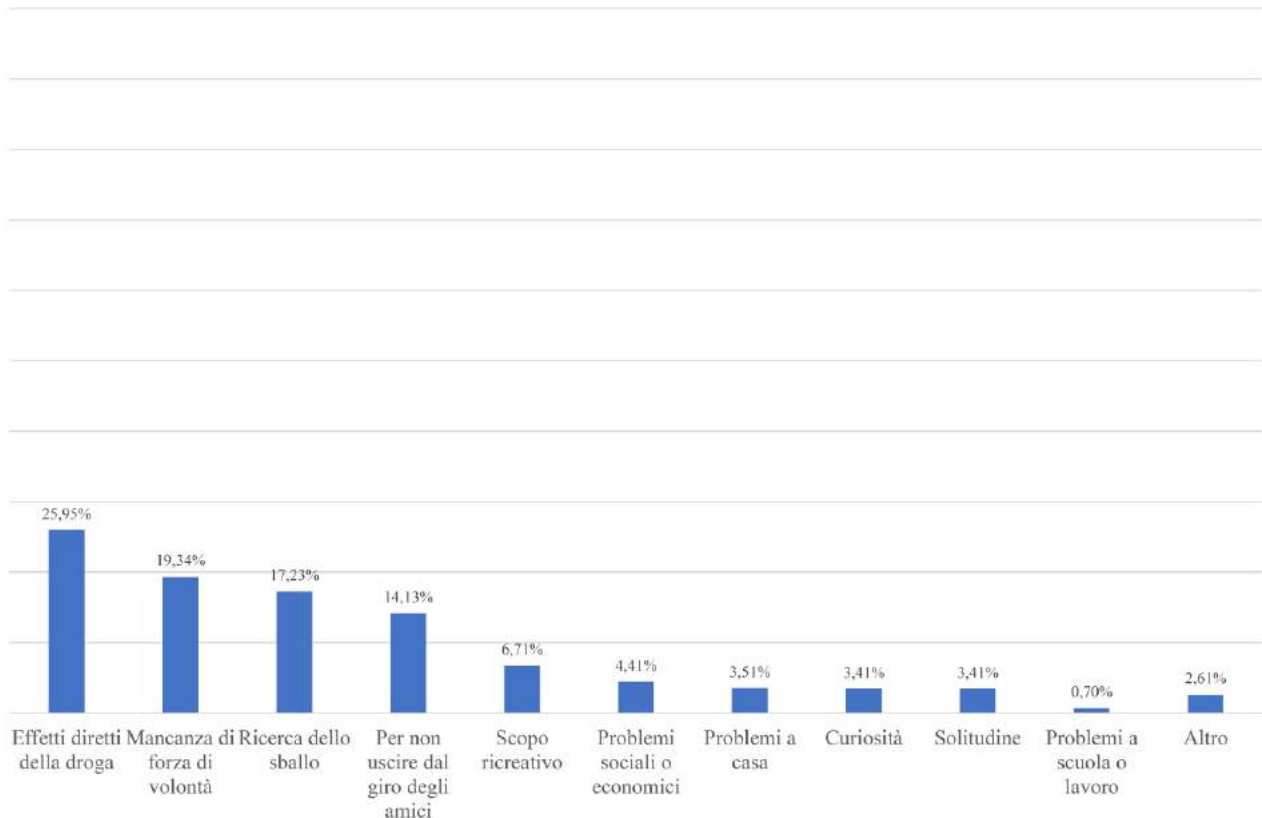


Figura 4. Motivi che rendono difficile smettere l’assunzione di droga dal punto.

Dal punto di vista delle conseguenze che vengono ritenute maggiormente associate all’uso di droga, i partecipanti indicano come i più importanti la dipendenza dalla sostanza usata (49%), i problemi psicologici (14%), il suicidio (12%), l’infezione da malattie trasmissibili come HIV/AIDS ed epatite (10%), i problemi con la legge (5%), mentre solo marginalmente si riferiscono a conseguenze “positive” come il sollievo dalla paura o dallo stress (3%) e il divertimento (3%).

Infine, l’idea maggiormente diffusa tra i partecipanti per saperne di più sulle droghe è quella di rivolgersi principalmente a un consulente specializzato in droghe (29%), Internet (17%), un amico o

compagno (16%), i genitori (10%), mentre solo marginalmente farebbero riferimento a qualcuno a scuola o a lavoro (6%), un dottore (6%), un lavoratore sociale/giovane (5%), un infermiere o un professionista della salute (5%), una linea d'aiuto telefonica (2%), i parenti (1%) o la polizia (1%).

RISCHI CORRELATI ALL'USO DI SOSTANZE PSICOATTIVE

Una parte significativa dei partecipanti (16%) dichiara di fare uso di sostanze psicoattive, soprattutto legato all'uso di hashish a marijuana attraverso il fumo. Il rischio significativo che emerge è una certa inconsapevolezza dei danni provocati dall'uso di tali sostanze, talvolta definite “non droghe”.

La scelta di fare uso di queste sostanze sembra legata alla necessità di avere delle distrazioni e dei diversivi rispetto alla quotidianità e ai relativi problemi, ma soprattutto sembra trovare ragione nella necessità di farsi accettare dal gruppo di amici, a cui è difficile dire no quando si presentano le occasioni. A ciò si aggiungono le eventuali difficoltà in seno alla famiglia. Il rischio conseguente che ne emerge è il potenziale effetto trascinarsi, tale da portare all'assunzione di sostanze anche quando non si ha una chiara volontà personale di farlo e si è, tutto sommato, anche minimamente consapevoli delle conseguenze.

Forse proprio questo meccanismo, ovvero la spinta derivante soprattutto dal gruppo dei pari, spiega perché solo l'1% dei partecipanti dichiara di aver fatto acquisto di droghe sul web. Tuttavia, il fatto che la conoscenza di altri che svolgono una tale attività è molto più alta (8%) fa presumere il rischio che con l'avanzare dell'età questa pratica diventi più pregnante.

Infine, sebbene la maggior parte dei giovani partecipanti pensino a un qualche consulente specializzato per acquisire migliori informazioni sulle droghe, tuttavia, emergono dei rischi associati. In primo luogo, non sempre tali consulenti sono presenti fisicamente nelle scuole e,

quindi, spesso la ricerca si limita ad Internet, che non può assicurare la competenza e serietà necessaria. In secondo luogo, il riferimento ad amici o compagni come ulteriori potenziali fonti di informazione sulle droghe soffre dello stesso problema, e cioè non necessariamente tali pari sono adeguatamente preparati e pronti a sostenere le richieste ricevute. In terzo luogo, l'istituzione scolastica, dove gli adolescenti passano una parte significativa del loro tempo quotidiano, viene riconosciuta solo minimamente come fonte rilevante di acquisizione di informazioni sulle droghe, rischiando di incidere poco sulle scelte degli studenti.

5. Quadro integrato dei fattori di rischio legati all'uso di droghe e individuazione dei fattori di protezione

La presente sezione si compone di due parti. Inizialmente, espone un quadro integrato dei fattori di rischio legati all'uso di sostanze psicoattive in relazione all'accesso ad Internet e a siti pericolosi. Successivamente, mostra una serie di possibili fattori di protezione rispetto a tale uso.

QUADRO INTEGRATO DEI FATTORI DI RISCHIO

Al fine di tracciare un quadro *dinamico* dei fattori di rischio legati all'uso di droghe in riferimento all'accesso ad Internet e a siti pericolosi, vengono preventivamente riportate una serie di associazioni statistiche tra le varie dimensioni in questione.

L'uso personale di droghe è associato positivamente con il numero di ore giornaliere spese su Internet ($r = .08, p < .05$), con i punteggi di Internet Addiction ($r = .07, p < .05$), con l'incontro di persone estranee precedentemente contatti su Social Network ($r = .15, p < .01$), con la conoscenza ($r = .15, p < .01$), l'uso ($r = .20, p < .01$) e l'idea di benefici ($r = .11, p < .01$) del dark web, con l'accesso a siti generalmente definiti pericolosi ($r = .25, p < .01$). Inoltre, è correlato negativamente con la conoscenza dei genitori circa l'attività online dei figli ($r = -.11, p < .01$)

Questa serie di associazioni suggerisce due possibili circuiti di rischio che possono condurre all'uso di sostanze psicoattive. Primo, l'eccessivo utilizzo di Internet, e dei relativi strumenti come i Social Network, può portare ad un aumento della fiducia su di essi e ciò può far apparire più sicuro l'incontro con estranei conosciuti esclusivamente sul web; tuttavia, fra questi estranei potrebbero anche nascondersi individui interessati a profitti personali associati alla vendita di droghe leggere. Secondo, la conoscenza e l'uso del dark web come l'accesso a siti generalmente pericolosi, quando non adeguatamente monitorati (per esempio dai genitori), può favorire un aumento della probabilità

di assunzione di droghe, sia perché acquistate direttamente sul web sia perché si possono desumere più facilmente informazioni su come acquistarle in presenza.

A questi due meccanismi, se ne aggiunge un terzo che emerge dall'integrazione dei rischi tracciati nelle sezioni precedenti. La decisiva importanza del gruppo dei pari può spesso anche passare attraverso i canali digitali, gli amici dei Social Network. In un circuito di apparenze, di sfide reciproche, di “essere il più forte” o il “il più tipico”, spesso alimentato dalla prevalenza di video e foto, i giovani possono essere sedotti da “provare”, “sfidare” e “mostrarsi” senza avere una piena consapevolezza dei comportamenti che stanno compiendo e delle conseguenze che ne derivano. Tra questi comportamenti si evidenziano anche il bere e l'assumere sostanze psicoattive, come l'hashish e la marijuana, che, per esempio, possono dare l'illusione di superare la timidezza.

Questi potenziali meccanismi non superano, ma semplicemente si affiancano agli altri rischi “in presenza” che sono già stati delineati nelle sezioni precedenti.

FATTORI DI PROTEZIONE

Per l'individuazione dei fattori di protezione correlati all'uso improprio di internet, all'accesso a siti pericolosi e dalla fruizione di sostanze psicoattive dannose per la salute sono state usate tre scale, appositamente costruite sulla base della attuale letteratura scientifica.

La prima scala, chiamata *Questionario delle Risorse*, ha valutato su scala Likert da 1 (*Per niente o raramente*) a 4 (*Decisamente o quasi sempre*) sia le risorse personali sia il supporto sociale percepiti dai partecipanti. Nello specifico le risorse personali riguardavano la capacità di usare creativamente il tempo (4 domande; esempio di domanda: “Faccio cose creative/artistiche, come musica, teatro, ecc.”), i valori positivi (12 domande; esempio di domanda: “Credo sia importante aiutare gli altri”), la competenza sociale (8 domande; esempio di domanda: “Riesco a risolvere i

conflitti senza ferire nessuno”) e l’identità positiva (6 domande; esempio di domanda: “Sento di avere controllo sulla mia vita e sul mio futuro”). Il supporto sociale riguardava in dettaglio quello familiare (8 domande; esempio di domanda: “Ho una famiglia che mi ama e mi supporta”). Per ogni tipologia di risorsa è stato ottenuto un punteggio apposito per ciascun partecipante.

La seconda scala, chiamata *Questionario dello Sviluppo Positivo*, ha valutato su scala Likert da 1 (*Fortemente in disaccordo*) a 5 (*Completamente d’accordo*) 18 indicatori connessi con lo sviluppo positivo degli adolescenti, i riferimenti a competenze personali (esempio di domanda: “Riesco a fare bene le attività che mi dicono di fare a scuola o a lavoro”), fiducia in sé stessi (esempio di domanda: “Sono orgoglioso e fiero di come sono”), carattere/personalità matura (esempio di domanda: “Accetto la responsabilità per le mie azioni quando commetto uno sbaglio o faccio un guaio”), capacità di prendersi cura (esempio di domanda: “Quando vedo qualcuno in difficoltà, cerco di aiutarlo”) e connessione con gli altri (esempio di domanda: “Sento che i miei amici più stretti sono buoni amici”). A partire da questi indicatori è stato ottenuto un unico punteggio di sviluppo positivo per ognuno dei partecipanti.

Infine, la terza scala, chiamata *Questionario della Salute*, ha valutato su una scala dicotomica (*Si/No*) la presenza di comportamenti salutari (5 domande; esempio di domanda: “Faccio attività fisica, per almeno 30 minuti, una o più volte a settimana” oppure “Mangio almeno una porzione di frutta una o più volte a settimana”), ottenendo un punteggio relativo per ogni partecipante.

Le analisi di correlazione tra i potenziali fattori di protezione individuati e le dimensioni legate all’uso di Internet, all’accesso a siti pericolosi e all’assunzione di sostanze psicoattive sono riportate in Tabella 6. L’identità positiva e il supporto della famiglia sono correlati negativamente con tutte le scale di dipendenza, l’incontro di estranei conosciuti solo sui Social Network, l’uso del dark web e dei siti pericolosi in generale, l’acquisto di droghe su Internet e l’uso di sostanze psicoattive. Lo

stesso vale per: i valori positivi ad eccezione della correlazione non significativa con la dipendenza da Social Network; la competenza sociale ad eccezione della correlazione non significativa con la dipendenza da Social Network e l'incontro di estranei conosciuti solo sui Social Network; lo sviluppo positivo ad eccezione della correlazione non significativa con l'incontro di estranei conosciuti solo sui Social Network e l'uso di sostanze psicoattive. L'uso creativo del tempo è correlato negativamente con tutte le scale di dipendenza e con l'uso di sostanze psicoattive; infine, i comportamenti salutari sono correlati negativamente con le sole scale di dipendenza.

Tabella 6. Correlazioni (r) tra potenziali fattori di protezione (in colonna) e rischi (in riga).

	Internet Addiction	Mobile Phone Addiction	Social Network Addiction	Incontro con estranei contattati su Social Network	Uso dark web	Accesso siti pericolosi	Acquisto droghe su Internet	Use sostanze psicoattive
Uso creativo tempo	-0,21**	-0,19**	-0,12**	-0,04	-0,06	-0,01	-0,05	-0,10**
Valori positivi	-0,22**	-0,13**	-0,05	-0,07*	-0,11**	-0,12**	-0,15**	-0,16**
Competenza sociale	-0,19**	-0,09**	-0,01	-0,06	-0,14**	-0,12**	-0,13**	-0,21**
Identità positiva	-0,30**	-0,21**	-0,19**	-0,08*	-0,10**	-0,12**	-0,08*	-0,12**
Supporto famiglia	-0,22**	-0,12**	-0,09**	-0,07*	-0,10**	-0,10**	-0,10**	-0,16**
Sviluppo positivo	-0,22**	-0,14**	-0,09**	-0,01	-0,12**	-0,08*	-0,10**	-0,05
Comportamenti salutari	-0,14**	-0,16**	-0,15**	0,00	-0,04	0,06	-0,05	-0,02

* $p < .05$ ** $p < .01$

Globalmente, queste associazioni suggeriscono come una delle migliori forme per prevenire i rischi associati all'uso improprio di Internet, all'accesso a siti pericolosi e alla fruizione di sostanze psicoattive sia quello di puntare sulle risorse personali e sociali dei ragazzi. Soprattutto, il sostegno alla costruzione di identità positive e il supporto alla famiglia sembrano avere una più ampia forza preventiva, a cui seguono i valori positivi, la competenza sociale e uno sviluppo positivo generale. Di questi aspetti e dimensioni bisogna tenere conto nella progettazione di utili interventi sul campo.

6. Definizione di fabbisogni e strategie di intervento

A partire da quanto esplicitato nelle sezioni precedenti, vengono qui delineati i fabbisogni emergenti rispetto allo scopo di favorire nei giovani capacità di un uso appropriato di Internet, di piena consapevolezza nell'accesso a siti pericolosi e di prevenzione dell'assunzione di sostanze psicoattive. Inoltre, vengono suggerite alcune strategie di intervento per promuovere tale scopo.

1. Va favorito nei giovani un processo generale di conoscenza e competenza sull'uso responsabile e consapevole di Internet e degli strumenti che propone (come i Social Network e i siti pericolosi).
2. Vanno segnalati ai giovani i rischi connessi ad incontrare persone estranee conosciute solo tramite il web, che potrebbero nascondere la loro identità e i loro specifici interessi. Bisognerebbe, quindi, suggerire come accertarsi dell'identità di chi sta "al di là dello schermo".
3. Va migliorata nei ragazzi la conoscenza e la consapevolezza dei rischi del dark web e dei siti pericolosi. Ciò, infatti, permetterebbe ai ragazzi di non lasciarsi semplicemente trascinare dal web; nel caso di accesso, poi, questo potrà essere fatto con maggiore responsabilità, senza lasciarsi facilmente guidare "dalle novità" o dall'"eccitazione del rischio".
4. Va illustrato chiaramente ai ragazzi che anche l'"hashish, la marijuana, il fumo, la canna" sono forme di droghe, sia pur leggere, con conseguenze e danni per la salute fisica, sociale e psichica.
5. Vanno potenziate con decisione le risorse personali dei ragazzi (come l'identità positiva), tali da renderli resilienti rispetto alle pressioni negative del gruppo di pari e all'effetto trascinamento.

6. Vanno resi consapevoli i ragazzi del veloce mutare delle molecole e dei nomi delle droghe, soprattutto sul web, e sulle caratteristiche dei siti pericolosi che le propongono.
7. Va sostenuta l'idea dei ragazzi che siano consulenti specializzati le migliori fonti di informazioni sulle droghe.
8. Va stimolata una nuova visione della scuola come istituzione vicina ai ragazzi, in grado di parlare anche di droghe, delle loro caratteristiche e delle problematiche associate.
9. Vanno, in generale, curate e favorite nei ragazzi, anche nel sistema scolastico, competenze trasversali come la già citata identità positiva, i valori positivi, la competenza sociale, l'uso creativo del tempo, in un quadro che dovrebbe configurarsi secondo uno sviluppo positivo e globale del ragazzo.
10. Va stimolato l'impegno della famiglia ad essere un concreto supporto sociale ai ragazzi.

Considerato il ruolo preponderante del gruppo dei pari nei processi decisionali degli adolescenti, come anche emerso in questo documento, una delle strategie più efficaci nel pensare le attività di prevenzione potrebbe essere quella di formare alcuni ragazzi ad essere mentori, coach, consulenti dei propri pari. Inoltre, data la rilevanza ormai assunta dalla "rete" nella vita dei giovani, questo processo alla pari potrebbe essere pensato non solo in termini di incontri e di crescita in presenza, ma anche attraverso specifiche piattaforme online. In questo senso, la presente mappatura, come suggerita dalla "voce" dei giovani stessi, sembra sostenere l'idea originaria del progetto *Peer to Peer*.