

nell'ultimo anno). "In media, le Nps sembrano oramai più diffuse di altre sostanze come amfetamine, ecstasy, cocaina o Lsd, questo evidenzia la necessità di approfondire il monitoraggio delle nuove droghe che vengono quotidianamente immesse sul mercato", osserva Sabrina Molinaro. "Sono disponibili sia in forma pura che in preparati e non sono inserite nella lista delle droghe controllate dalle Nazioni Unite, ma pongono rischi per la salute pubblica comparabili a quelle delle sostanze illegali già note. Esistono vari gruppi di nuove sostanze, tra le quali le più diffuse sono: cannabinoidi sintetici, catinoni sintetici, fenetilamine, ketamina e analoghi, piperazine. Tuttavia, il numero e la composizione delle Nps sono in continua evoluzione".

Anche in Italia, la sostanza illecita più diffusa è la cannabis, con una percentuale ben più alta rispetto al resto d'Europa (27% contro il 16%) e in netto aumento rispetto al 2011 (21%). Ad averla provata negli ultimi trenta giorni è il 15% degli adolescenti italiani, secondi solo ai coetanei francesi (17%).

Il 5% dei nostri studenti riferisce di aver provato Nps almeno una volta nell'ultimo anno, attestandosi al sesto posto su 35 Paesi.

- L'uso di internet e il gioco d'azzardo: una nuova minaccia?

Essendo internet ormai parte integrante della vita quotidiana degli adolescenti, si è reso necessario indagarne l'utilizzo con un focus sulle varie attività svolte online: dall'uso dei social media al surfing, dallo streaming al gaming, dal gioco d'azzardo al commercio di prodotti. In media, gli studenti europei sono connessi quasi 6 giorni su 7 a settimana. Le ragazze frequentano regolarmente, ovvero quattro o più giorni alla settimana, i social media più dei coetanei (83% contro 73%). In tutti i Paesi, il gioco online è invece più diffuso tra i maschi (39% contro il 7%), che hanno anche riferito di giocare d'azzardo più delle coetanee, sia nell'ultimo anno (23% contro il 5%) che frequentemente (12% contro 2%).

In Italia, gli studenti si connettono in media circa 6 giorni su 7 e l'attività prevalente (4 o più giorni alla settimana) è l'utilizzo dei social media, con l'80% degli studenti, seguito dal gaming (22%), mentre il 3% riferisce di aver giocato frequentemente d'azzardo, in media con i valori rilevati a livello europeo.

Fonte **Cnr**

[Stampa](#)

[Torna alla home page](#)

[Privacy](#) [Copyrights](#) © - ASN - Agenzia Giornalistica SavonaNotizie - Tutti i diritti sono riservati
direttore responsabile: Gianpaolo Dabove - partita Iva 00874170095

realizzato da Visiant Outsourcing