

Allarme sulle nuove dipendenze dei giovani! Dal gioco d'azzardo ai problemi legati all'uso dei social media ed altro...

(Fonte: <https://gbt-magazine.com/> 24 giugno 2026)



LA RELAZIONE AL PARLAMENTO - Gioco d'azzardo mai così diffuso e uso "problematico" di Internet: allarme sulle nuove dipendenze dei giovani. Sempre più giovanissimi tendono a trascurare relazioni o a sacrificare il sonno pur di restare connessi, mostrandosi più irritabili quando impossibilitati ad accedere a Internet. Preoccupa il fenomeno Hikikomori Dipendenze dei giovani - Dal gioco d'azzardo ai problemi legati all'uso dei social media, fino al gaming e al fenomeno [Hikikomori](#). La Relazione al Parlamento sul fenomeno delle [dipendenze](#) in Italia nel 2026 fotografa la situazione relativa alle dipendenze

comportamentali tra i giovanissimi. Al consumo di droghe e alcol, si affiancano con crescente intensità l'uso problematico del digitale, l'isolamento sociale e il **gioco d'azzardo**, mai così diffuso. Vediamo i dati.

Prevalgono Gratta&Vinci e scommesse calcistiche

Secondo lo studio, sono circa **1 milione e 600mila** (64%) gli studenti che dichiarano di aver giocato almeno una volta nella vita, quasi **un milione e mezzo** nell'ultimo anno. Tra le tipologie più diffuse prevalgono Gratta&Vinci e scommesse calcistiche. Inoltre, se il gioco in contesti fisici resta la modalità preferita dai giovani, è anche vero che i dati sul *gambling* online sono in crescita. Il **14%** degli studenti ha infatti giocato su Internet nel 2025: tra questi, aumentano rispetto al 2024 i profili di gioco **“a rischio”** (7,1%) e **“problematico”** (5,2%).

Dipendenze dei giovani - Un rapporto “problematico” con Internet

Nella sfera dei comportamenti a rischio gioca un ruolo non indifferente l'**uso delle tecnologie digitali**. Rispetto al 2024 sono infatti in aumento gli studenti che mostrano un atteggiamento problematico nell'utilizzo di Internet, arrivando ad esempio a trascurare relazioni o a sacrificare il proprio sonno pur di restare connessi, mostrandosi più irritabili quando impossibilitati ad accedere alla Rete.

Si riducono leggermente le percentuali legate a fenomeni di [cyberbullismo](#), che restano comunque fortemente rilevanti a livello sociale: sono 1 milione e 120mila gli studenti che riferiscono di aver **subito bullismo online** (il 45%, nel 2024 erano il 47%). Allo stesso modo si registra un'inflexione nell'utilizzo problematico dei videogiochi: gli studenti che mostrano comportamenti vicini alla dipendenza dal *gaming* scendono dal 17% al 15%, coinvolgendo molto di più i ragazzi rispetto alle ragazze.

Il fenomeno Hikikomori

Ancora presente il **fenomeno Hikikomori**, ossia il ritiro volontario da qualsiasi forma di socialità, che include il rifiuto di frequentare la scuola e di incontrare amici o conoscenti. Nel 2025 il 2,1% degli studenti, oltre 50mila, ha intrapreso un **periodo di isolamento di oltre sei mesi**, mentre un ulteriore 2,5% ha rifiutato qualsiasi contatto sociale da tre a sei mesi, rientrando nella condizione di **“pre-Hikikomori”**. Tra le principali cause, lo studio riporta forme di disagio psicologico, difficoltà relazionali, problemi fisici e familiari.

Il consumo di droga tra i giovanissimi

Nel 2025, nella fascia tra i 15 e i 19 anni, il **26%** dei ragazzi riferisce di aver consumato **almeno una sostanza psicoattiva illegale**, un valore in lieve aumento rispetto al 25% del 2024. Se tra gli studenti il consumo di **cannabis** fa registrare un leggero calo - ne ha fatto uso nel 2025 il 18%

contro il 21% dell'anno precedente - cresce il ricorso alla **cocaina** (dall'1,8% all'1,9%) e agli **allucinogeni**, che passano dall'1,2% all'1,9%. In diminuzione, invece, l'assunzione degli **psicofarmaci** senza prescrizione medica, che scende dal 12% all'11%.