

## LE DIPENDENZE COMPORTAMENTALI: DIMENSIONE DEL FENOMENO



Adele Minutillo, Simona Pichini, Paolo Berretta, Renata Solimini,  
Simonetta Di Carlo, Chiara Fraioli e Gerolama Maria Ciancio  
*Centro Nazionale Dipendenze e Doping, ISS*

**RIASSUNTO** - In questo articolo si offre una panoramica sulla dimensione del fenomeno di alcune problematiche legate all'uso di Internet (*gaming, social media addiction*). Alcune manifestazioni che sono, in qualche modo, correlate all'uso di Internet (tra cui cyberbullismo, isolamento sociale, *doxing, sexting, morphing*) sono all'attenzione della ricerca da relativamente poco tempo e sono pochi gli studi o le indagini robuste per dare un'epidemiologia esaustiva. Sono stati, comunque, esaminati i principali e più recenti studi evidenziando come questi fenomeni siano in crescita soprattutto tra i giovani.

**Parole chiave:** Internet; dipendenze; dati

**SUMMARY** (*Behavioral addictions: dimension of the phenomenon*) - The purpose of this paper is to offer an overview of the dimension of the phenomenon of some problems related to the use of the Internet (*gaming, social media addiction*). Some manifestations that are somehow related to Internet use (including cyberbullying, hikikomori, *doxing, sexting, morphing*) have been in the research attention for a relatively short time and there are few robust studies or surveys to give a comprehensive epidemiology. However, the main and most recent studies were examined, highlighting how these phenomena are growing especially among young people.

**Key words:** Internet; addiction; data

adele.minutillo@iss.it

La definizione di dipendenze comportamentali è un concetto recente in psichiatria e riguarda l'incapacità dell'individuo di moderare un particolare comportamento che di solito è considerato normale e non patologico. Diventa tale se sviluppa caratteristiche compulsive che compromettono il funzionamento della vita personale. Nella dipendenza da sostanze, invece, la persona sviluppa un comportamento compulsivo nell'assunzione di una sostanza psicoattiva.

Le dipendenze comportamentali mostrano caratteristiche comuni alle dipendenze da sostanze come l'impossibilità a resistere agli impulsi di mettere in atto il comportamento, la sensazione crescente di tensione che precede l'inizio del comportamento (*craving*), il piacere o il sollievo durante la messa in atto del comportamento, la percezione della perdita di controllo e la persistenza del comportamento nonostante la sua associazione con conseguenze negative. Tra le dipendenze comportamentali, per quanto

concerne la dipendenza da Internet viene attualmente considerata come un termine "ombrello" per far riferimento all'utilizzo intensivo e ossessivo di Internet in tutte le sue forme, dalla navigazione sui social, alla visualizzazione di filmati, al gioco online (1, 2).

Esistono diverse nomenclature per questo fenomeno, ma non ci sono evidenze sufficienti per giustificare la sua inclusione nella categoria diagnostica delle dipendenze da non sostanze; infatti, i principali manuali diagnostici di riferimento attualmente per l'attività clinica si limitano a dare suggerimenti come auspicare maggiori studi (5<sup>a</sup> edizione del Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali - DSM5) oppure inserire esclusivamente il Gaming Disorder come manifestazione diagnosticabile (11<sup>a</sup> revisione della Classificazione Internazionale delle malattie - ICD-11).

Tra i modelli teorici proposti per spiegare la dipendenza da Internet, il lavoro del gruppo di ricerca coordinato da K. Young (1) ha fornito un prezioso contributo, basandosi sui pregressi lavori sul gioco ►

d'azzardo patologico. Secondo questo modello sono 3 le fasi dello sviluppo della dipendenza da Internet: 1) **coinvolgimento**; 2) **sostituzione**; 3) **fuga**.

L'individuo si avvicina all'uso della Rete per curiosità e viene attratto da un'attività sulla quale desidera perfezionarsi. Di volta in volta, l'immersione nel mondo virtuale diventa sempre più profonda e le attività in Rete sostituiscono quelle quotidiane. Si sente sempre più sostenuto, stimolato e interessato e quando si rivolge al mondo virtuale per periodi sempre più lunghi, inizia a fuggire da quello reale e la sofferenza emotiva viene placata dalle sensazioni provate nelle comunità di Internet.

Nel modello sviluppato da K. Young, la dipendenza da Internet si declina solitamente in: dipendenza da videogiochi (*gaming disorder*), dipendenza da relazioni virtuali, dipendenza da eccessive informazioni, cybersesso, *net compulsion*, disturbo da gioco d'azzardo online.

Un'altra prospettiva interessante è il modello biopsicosociale di Griffiths (3) che definisce una dipendenza comportamentale sulla base di 6 criteri:

- 1) **salianza**, quando una particolare attività diventa la più importante nella vita della persona e domina il suo pensiero;
- 2) **modificazione dell'umore**: si riferisce all'esperienza soggettiva che le persone riportano come conseguenza del loro comportamento;
- 3) **tolleranza**: il processo per il quale sono necessarie quantità crescenti dell'attività per ottenere i primi effetti;
- 4) **sintomi di astinenza**: gli stati emotivi sgradevoli che si verificano quando una particolare attività viene interrotta improvvisamente;
- 5) **conflitto**: gli effetti conflittuali interni che vanno dalla ricerca del piacere alla compromissione delle sfere significative della vita dell'individuo;
- 6) **ricaduta**: la tendenza a ripetuti ritorni a schemi precedenti anche dopo una lunga interruzione.

## I dati sulla dipendenza da Internet

Secondo la metanalisi condotta nel 2014 su 31 Paesi (4), la dipendenza da Internet riguarda il 6,0% della popolazione generale. La prevalenza più elevata è stata trovata in Medio Oriente (10,9%) e la più bassa nell'Europa settentrionale e occidentale (2,6%). Una metanalisi più recente (5) condotta su 113 studi epidemiologici pubblicati dal 1996 al 2018 (su 31

Paesi) ha evidenziato una prevalenza di Generalized Internet Addiction (GIA) del 7,02% in aumento. Le variazioni sono attribuibili all'utilizzo di *cutoff* più o meno rigorosi e all'eterogeneità tra gli strumenti utilizzati. In Europa, invece, la prevalenza varia tra il 2% e l'8% (6, 7), una variazione dovuta alla metodologia dello studio e alle differenze geografiche (Germania, Italia, Romania, Estonia e Spagna). I dati di prevalenza italiani, secondo gli studi dell'European School Survey Project on Alcohol and other Drugs (ESPAD) Italia (8) mostrano che circa il 10% degli studenti ha fatto un uso problematico di Internet. Nel 2021 (9), gli studenti che hanno avuto questo pattern di comportamento sono stati quasi il 14% del totale. La propensione al rischio diminuisce col crescere della loro età (16% fra i 15enni contro il 9,9% fra i 19enni). In generale, il trend dell'uso problematico di Internet è in aumento; si è passati dall'8,8% del 2011, al 13,9% del 2021.

## Cenni epidemiologici sul disturbo da gioco

Nel mondo le stime di prevalenza del *gaming disorder* sono state estratte da 53 studi condotti tra il 2009 e il 2019, includevano 226.247 partecipanti in 17 Paesi diversi. La prevalenza mondiale del disturbo da gioco è stata stimata pari al 3,05% e scende all'1,96% considerando solo gli studi che soddisfacevano criteri di campionamento più rigorosi (ad esempio, campionamento casuale stratificato). Queste stime erano associate a una variabilità significativa legata alla scelta dello strumento di screening, alla metodologia e al campionamento (10).

Una revisione sistematica del 2017 (11) (considerando 37 studi trasversali e 13 studi longitudinali), ha stimato che la prevalenza di disturbo da gioco variava dallo 0,7% al 27,5% e che era più alta tra i maschi e tra i più giovani. L'influenza dell'area geografica era minima. I fattori associati riguardavano i fattori demografici e familiari, le relazioni interpersonali, il funzionamento sociale e scolastico, la personalità, la comorbidità psichiatrica e le condizioni di salute fisica. Anche secondo questa revisione i dati epidemiologici (benché forniscano informazioni preziose), vanno interpretati con cautela a causa delle differenze nei protocolli e nelle metodologie di studio utilizzati.

In Italia un'indagine risalente al 2018 condotta su 221 studenti universitari (M = 93; F = 128) tra i 18 e i 25 anni ha rilevato che l'84,61% è a rischio di

sviluppare un disturbo di gioco su Internet: il 14,9% (M = 31; F = 2) corrispondeva a cinque o più criteri per la diagnosi clinica di Internet Gaming Disorder (IGD) (12).

Una seconda indagine condotta nel 2020 su 566 giovani adulti (M = 324; F = 242) di circa 22 anni ha rilevato l'uso di videogiochi per il 95% degli intervistati con il 5,3% che rientrava nei criteri per una diagnosi clinica di IGD (13).

Una terza indagine, condotta nello stesso periodo, su un campione di 5.979 rispondenti (M = 5.305; F = 674) tra i 14 e 25 anni partecipanti alle community online ha riscontrato che il 42,7% dei partecipanti aveva punteggi di IGD patologici (14).

La recente indagine della sorveglianza Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) (15), condotta su un campione rappresentativo di adolescenti di 11, 13 e 15 anni, ha stimato una prevalenza di *gaming disorder* tra gli 11enni pari al 30,9%, tra i 13enni pari al 28,9% e tra i 15enni pari al 22,1%, infatti, tra le femmine di 11 anni è stata stimata una prevalenza del 19,8%, tra le 13enni del 18,4% e tra le 15enni del 15,1%. Questi dati confermano che il *gaming disorder* è un fenomeno più diffuso tra il genere maschile e che decresce con l'avanzare dell'età.

## Gioco d'azzardo e gaming

Un'interessante area di studio prende in considerazione la possibile relazione tra gioco d'azzardo e *gaming* nel tentativo di stabilire il nesso causale tra le due attività con l'ipotesi che le attività di *gaming* possano costituire una sorta di palestra per le future attività di gioco d'azzardo.

Uno studio condotto nel 2018 (16), utilizzando un panel di 21.028 internauti ha evidenziato un fenomeno interessante. Sono stati individuati 7.675 giocatori d'azzardo e 1.516 *gamers* che hanno dichiarato di investire denaro per proseguire più velocemente nelle loro attività di gioco, definiti nello studio *paygamers*. Considerando i due gruppi, sono emersi 794 individui che praticavano entrambe le attività. Somministrando loro un questionario per le problematiche di gioco d'azzardo è emerso che tra coloro che erano solo giocatori d'azzardo, il 17,6% era un giocatore d'azzardo problematico. Tra coloro che erano solo *paygamers*, il 24,4% era un giocatore problematico e tra coloro che praticavano entrambe le attività, il 41,1% era un giocatore d'azzardo problematico.

I dati più recenti osservabili nell'ambito dello studio ESPAD del 2021 (9) rilevano che circa il 76% di coloro che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno ha anche giocato ai videogames (M = 91,1%; F = 54,3%) contro il 63% fra i non giocatori. Il 47% di coloro che hanno giocato ai videogames ha giocato anche d'azzardo (M = 49,2%; F = 41,4%) contro il 32% fra i non *gamers*. Circa il 32% del campione totale ha giocato sia d'azzardo sia ai videogames (M = 43,8%; F = 19,4%).

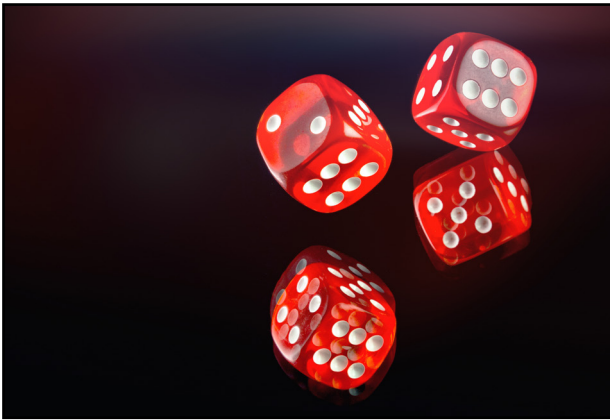
## Social media addiction

La dipendenza dai social media è di tipo comportamentale ed è caratterizzata da un'eccessiva preoccupazione per essi, da un bisogno incontrollabile di accedervi o utilizzarli e dedicarvi tanto tempo e sforzi da compromettere altre importanti aree della vita.

Non c'è consenso sulla nomenclatura e sulle definizioni dei concetti relativi ai problemi associati all'uso dei social media. Alcune nomenclature sono: dipendenza dai social media, uso eccessivo dei social media, disturbo dei social media, uso problematico dei social media. Non c'è accordo sugli strumenti di screening, la maggior parte delle scale disponibili si basano su criteri generali per le dipendenze comportamentali (ad esempio, sei componenti principali del modello di dipendenza di Griffith) o i criteri DSM-5 per IGD (17).

Secondo una metanalisi su 63 campioni indipendenti (34.798 intervistati) provenienti da 32 nazioni, in 7 Regioni del mondo vi è una prevalenza aggregata della dipendenza dai social media del 24%, che scende al ►





5% se si utilizza una classificazione più rigorosa dei sintomi. Le stime di prevalenza ottenute in Nord America e nell'Europa occidentale/settentrionale tendevano a essere inferiori a quelle in Africa, Asia e Medio Oriente (18).

Un altro studio riguardante 15.000 partecipanti, su 500 campioni rappresentativi di adulti provenienti da 30 Paesi, ha utilizzato una misura di Problematic Social Media Use (PSMU) basata sulla semplificazione degli item della Bergen Social Media Addiction Scale, utile per misurare il livello di dipendenza da social media e ha rilevato una prevalenza media del 6,8%, variando dall'1,7% della Corea del Sud al 18,4% dell'India. Tra i Paesi europei partecipanti variava dal 5,6% della Germania al 2% del Regno Unito (19).

In Italia, l'indagine HBSC condotta su un campione rappresentativo di adolescenti di 11, 13 e 15 anni ha rilevato una prevalenza del 13,5% (15).

## Cyberbullismo

Per cyberbullismo si intende un atto aggressivo e intenzionale compiuto da uno o più individui, utilizzando forme elettroniche di contatto, ripetute nel tempo, contro una vittima che non può difendersi facilmente (20). Questa definizione è stata successivamente integrata e rivista suggerendo di modificare i criteri di ripetizione e squilibrio di potere.

La nuova definizione *Qualsiasi comportamento messo in atto attraverso i media elettronici o digitali da individui o gruppi che comunicano ripetutamente messaggi ostili o aggressivi volti a infliggere danno o disagio agli altri* (21) considera che un singolo atto può costituire CBP (*cyberbullying perpetration*) poiché può essere ripetuto più volte (effetto valanga), mentre lo squilibrio di potere nel cyberbullismo può essere

descritto come la presenza di diverse abilità tecniche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e l'anonimato.

Nell'ambito della letteratura di riferimento, sono descritti diversi comportamenti di cyberbullismo:

- mandare messaggi online violenti e volgari mirati a suscitare battaglie verbali in un forum (*flaming*);
- spedire ripetutamente messaggi insultanti mirati a ferire qualcuno;
- utilizzare email e messaggistica istantanea per sparare di qualcuno per danneggiare gratuitamente e con cattiveria la sua reputazione;
- farsi passare per un'altra persona per spedire messaggi o pubblicare testi repressibili;
- ottenere la fiducia di qualcuno con l'inganno per poi pubblicare o condividere con altri le informazioni confidate via mezzi elettronici;
- escludere deliberatamente una persona da un gruppo online per provocare in essa un sentimento di emarginazione;
- utilizzare molestie e denigrazioni ripetute e minacciose mirate a incutere paura (*cyberstalking*);
- diffondere pubblicamente via Internet i dati personali e sensibili (*doxing*).

Nel mondo la prevalenza di atti di cyberbullismo varia dal 6% al 46,3% con una prevalenza di vittimizzazione che va dal 13,9% al 57,5%. Secondo l'indagine ESPAD del 2021 (9) condotta in Italia su 3.602 studenti (56% maschi) delle scuole secondarie inferiori (26%) e delle scuole secondarie superiori (74%) di età compresa tra gli 11 e i 20 anni, gli autori di cyberbullismo rappresentano il 30,6% dei maschi e il 26,9% delle femmine, mentre le vittime di cyberbullismo rappresentano il 44,2% dei maschi e il 47,8% delle femmine.

La violenza verbale è il tipo più comune di cyberbullismo. Tra i fattori di rischio: età, sesso, comportamento online, razza, condizioni di salute, esperienze passate di vittimizzazione e impulsività, relazione genitore-figlio, relazioni interpersonali e posizione geografica.

Tra i fattori protettivi: l'empatia e l'intelligenza emotiva, la relazione genitore-figlio e il clima scolastico (22).

## Ritiro sociale o Hikikomori

Spesso la nomenclatura ritiro sociale è utilizzata come sinonimo di isolamento sociale o Hikikomori. In realtà, con il termine Hikikomori si intende una forma di ritiro sociale patologico o distacco sociale, la

cui caratteristica essenziale è l'isolamento fisico nella propria casa per un periodo di almeno sei mesi. Il ritiro e l'isolamento sociale possono essere parziali, poiché l'individuo conserva alcune attività, ad esempio riesce ad andare a scuola, ma terminate queste attività rimane chiuso in casa.

Le forme estreme di ritiro sociale prevedono appunto che l'individuo non lasci la sua stanza neanche per consumare i pasti.

Considerando la natura di questo fenomeno, è difficile rintracciare dati epidemiologici robusti, tuttavia circa il 10% dei soggetti Hikikomori risponde ai criteri diagnostici per lo sviluppo di una dipendenza (23). Inoltre, non è chiara la correlazione con l'uso problematico di Internet.

Lo studio ESPAD Italia del 2021 (9) ha rilevato che l'82% dei dirigenti scolastici aderenti all'indagine ha riscontrato almeno uno studente coinvolto nel fenomeno della dispersione scolastica, mentre il 28,7% ha rilevato almeno un caso di isolamento sociale. La percentuale degli studenti che non hanno terminato l'anno scolastico è pari al 2,0% degli iscritti negli istituti scolastici considerati, con quote di poco superiori nelle Regioni meridionali. Lo 0,2% degli studenti ha, invece, ricevuto una certificazione di ritiro sociale e, a livello territoriale, il fenomeno ha riguardato lo 0,1% degli studenti delle Regioni del Nord, lo 0,2% del Sud Italia e lo 0,4% del Centro.

### Alcuni fenomeni correlati all'uso di Internet

Per *doxing* s'intende il diffondere pubblicamente via Internet i dati personali e sensibili riguardanti una persona, di solito con intenzioni spiacevoli. Attualmente è considerato come una forma di cyberbullismo (24).

Con il termine *sexting*, che unisce la parola sesso (*sex*) e sms (*texting*), si intende l'invio di messaggi elettronici con delle allusioni a sfondo erotico. A livello statistico non è quantificabile l'esatta prevalenza dei soggetti che si dedicano al *sexting*. Ciò potrebbe essere determinato dall'aura di riservatezza che avvolge questi comportamenti. I giovani, in quanto popolazione maggiormente vulnerabile, hanno una scarsa consapevolezza circa i rischi e le conseguenze derivanti dal *sexting* (25).

Il fenomeno della *social challenge* (sfida online) prevede che un individuo si registri con uno smartphone o con una webcam, mentre completa

una sfida per poi condividere la clip su diversi canali (26). Secondo l'indagine ESPAD del 2021 (9) circa l'1% degli studenti ha accettato un invito a partecipare a prove o a sfide online. Il 3,5% ha ricevuto un invito a parteciparvi; il 7,7% conosce qualcuno che vi ha partecipato e il 21,5% ha sentito parlare delle challenge (9).

Il *morphing* è una tecnica che permette di trattare le immagini con un elaboratore, mutandole gradualmente da una forma iniziale a una di arrivo, con un effetto di trasformazione del tutto credibile e naturale. Si sta diffondendo tra i giovani il fenomeno di utilizzare le App di *morphing* dal proprio smartphone per modificare significativamente i tratti del volto e per alcuni sta diventando un comportamento problematico, anche se è difficile rintracciare studi scientifici in grado di condividere risultati robusti e affidabili (27). ■

### Dichiarazione sui conflitti di interesse

*Gli autori dichiarano che non esiste alcun potenziale conflitto di interesse o alcuna relazione di natura finanziaria o personale con persone o con organizzazioni, che possano influenzare in modo inappropriato lo svolgimento e i risultati di questo lavoro.*

### Riferimenti bibliografici

1. Young KS. Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychol & Behav* 1998;1(3):237-44 (<https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>).
2. Kuss DJ, Griffiths MD, Karila L, et al. Internet addiction: a systematic review of epidemiological research for the last decade. *Curr Pharm Des* 2014;20(25):4026-52 (doi: 10.2174/13816128113199990617).
3. Griffiths M. A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *J Subst Use* 2005;10(4):191-7.
4. Cheng C, Li AY. Internet addiction prevalence and quality of (real) life: a meta-analysis of 31 nations across seven world regions. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2014;17:755-60 (doi: 10.1089/cyber.2014.0317).
5. Pan YC, Chiu YC, Lin YH. Systematic review and meta-analysis of epidemiology of internet addiction. *Neurosci Biobehav Rev* 2020;118:612-22 (doi: 10.1016/j.neubiorev.2020.08.013).
6. Pontes HM, Macur M, Griffiths MD. Internet gaming disorder among Slovenian primary schoolchildren: findings from a nationally representative sample of adolescents. *J Behav Addict* 2016;5(2):304-10 (doi: 10.1556/2006.5.2016.042).
7. Ustinavičienė R, Škėmienė L, Lukšienė D, et al. Problematic computer game use as expression of Internet addiction and its association with self-rated health in the Lithuanian adolescent population. *Medicina (Kaunas)* 2016;52(3):199-204 (doi: 10.1016/j.medici.2016.04.002).

8. Biagioni S, Molinaro S. (Ed.). *ESPAD #iorestoacasa 2020. I comportamenti a rischio durante il primo lockdown tra gli studenti dai 15 ai 19 anni*. Pisa: Consiglio Nazionale delle Ricerche. Area della Ricerca di Pisa, IFC; 2021 ([https://www.epid.ifc.cnr.it/wp-content/uploads/2021/01/ESPAD-iorestoacasa-2020\\_ISBN-22.02.2021-LEGGERO.pdf](https://www.epid.ifc.cnr.it/wp-content/uploads/2021/01/ESPAD-iorestoacasa-2020_ISBN-22.02.2021-LEGGERO.pdf)).
9. Biagioni S, Sacco S, Molinaro S. (Ed.). *ESPAD Italia. I comportamenti a rischio tra gli studenti. Rapporto di Ricerca sui comportamenti a rischio tra la popolazione studentesca attraverso lo studio ESPAD®Italia 2021*. Istituto di Fisiologia Clinica - CNR. Pisa: Area della Ricerca di Pisa – IFC; 2022 ([https://www.epid.ifc.cnr.it/wp-content/uploads/2023/01/Report\\_ESPAD2021\\_finale.pdf](https://www.epid.ifc.cnr.it/wp-content/uploads/2023/01/Report_ESPAD2021_finale.pdf)).
10. Stevens MW, Dorstyn D, Delfabbro PH, et al. Global prevalence of gaming disorder: a systematic review and meta-analysis. *Aust N Z J Psychiatry* 2021;55(6):553-68 (doi: 10.1177/0004867420962851).
11. Mihara S, Higuchi S. Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: a systematic review of the literature. *Psychiatry Clin Neurosci* 2017;71(7):425-44 (doi: 10.1111/pcn.12532).
12. De Pasquale C, Dinaro C, Sciacca F. Relationship of Internet gaming disorder with dissociative experience in Italian university students. *Ann Gen Psychiatry* 2018;17:28 (doi: 10.1186/s12991-018-0198-y).
13. De Pasquale C, Sciacca F, Martinelli V, et al. Relationship of Internet gaming disorder with psychopathology and social adaptation in Italian young adults. *Int J Environ Res Public Health* 2020;17(21):8201 (doi: 10.3390/ijerph17218201).
14. Ferraro L, Avanzato C, Maniaci G, et al. Prevalence and risk factors for Internet Gaming Disorder (IGD) in a sample of 5,979 Italian online gamers. *MJCP* 2020;8(3):1-22 (doi: 10.6092/2282-1619/mjcp-2674).
15. Comoretto RI, Bersia M, Pivetta E, et al. Gli adolescenti italiani dopo la pandemia nella fotografia dell'Istituto Superiore di Sanità: primi risultati dalla sorveglianza HBSC 2022 (Health Behaviour in School-Aged Children). *Not Ist Super Sanità* 2023;36(4):3-7.
16. Pacifici R, Mastrobattista L, Minutillo A, Mortali C. (Ed.). *Gioco d'azzardo in Italia: ricerca, formazione e informazione: risultati di un progetto integrato*. Roma: Istituto Superiore di Sanità; 2019. (Rapporti ISTISAN 19/28).
17. Paschke K, Austermann MI, Thomasius R. ICD-11-based assessment of social media use disorder in adolescents: development and validation of the social media use disorder scale for adolescents. *Front Psychiatry* 2021; 12:661483 (doi: 10.3389/fpsy.2021.661483).
18. Cheng C, Lau YC, Chan L, et al. Prevalence of social media addiction across 32 nations: meta-analysis with subgroup analysis of classification schemes and cultural values. *Addict Behav* 2021;117:106845 (doi: 10.1016/j.addbeh.2021.106845).
19. Thomas J, Verlinden M, Al Beyahi F, et al. Socio-demographic and attitudinal correlates of problematic social media use: analysis of Ithra's 30-nation digital wellbeing survey. *Front Psychiatry* 2022;13:850297 (doi: 10.3389/fpsy.2022.850297).
20. Smith PK, Mahdavi J, Carvalho M, et al. Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *J Child Psychol Psychiatry* 2008;49(4):376-85 (doi: 10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x).
21. Tokunaga RS. Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Comput Hum Behav* 2010;26(3):277-87 (doi: 10.1016/j.chb.2009.11.014).
22. Zhu C, Huang S, Evans R, et al. Cyberbullying among adolescents and children: a comprehensive review of the global situation, risk factors, and preventive measures. *Front Public Health* 2021;9:634909 (doi: 10.3389/fpubh.2021.634909).
23. Stip E, Thibault A, Beauchamp-Chatel A, et al. Internet addiction, Hikikomori syndrome, and the prodromal phase of psychosis. *Front Psychiatry* 2016;7:1-8 (doi: 10.3389/fpsy.2016.00006).
24. Anderson B, Wood MA. Doxxing: a scoping review and typology. In: Bailey J, Flynn A, Henry N. *The Emerald International Handbook of Technology-Facilitated Violence and Abuse (Emerald Studies In Digital Crime, Technology and Social Harms)*. Bingley: Emerald Publishing Limited; 2021 (doi: 10.1108/978-1-83982-848-520211015).
25. Ahern NR, Mechling B. Sexting: serious problems for youth. *J Psychosoc Nurs Ment Health Serv* 2013;51(7):22-30 (doi: 10.3928/02793695-20130503-02).
26. Villani D, Florio E, Sorgente A, et al. Adolescents' beliefs about peers' engagement in an online self harm challenge: exploring the role of individual characteristics through a latent class analysis. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2019;22(11):684-91 (doi: 10.1089/cyber.2019.0002).
27. Lee M, Lee HH. The Effects of SNS Appearance-Related Photo Activity on Women's Body Image and Self-Esteem. *J Korean Soc Cloth Text* 2017;41(5):858-71 (doi: 10.5850/JKST.2017.41.5.858).

## TAKE HOME MESSAGES

- La dimensione del fenomeno relativo alle dipendenze comportamentali può essere difficile da descrivere, poiché gli studi epidemiologici sono in costante aumento e spesso non forniscono informazioni scientifiche confrontabili tra loro.
- In generale, desta preoccupazione l'uso problematico di Internet che è quasi raddoppiato dal 2011 al 2021.
- L'impossibilità di confrontare gli studi epidemiologici lascia aperte diverse riflessioni sulla necessità di creare protocolli di ricerca condivisi sulle dipendenze comportamentali che supportino la conoscenza approfondita di questo fenomeno.