

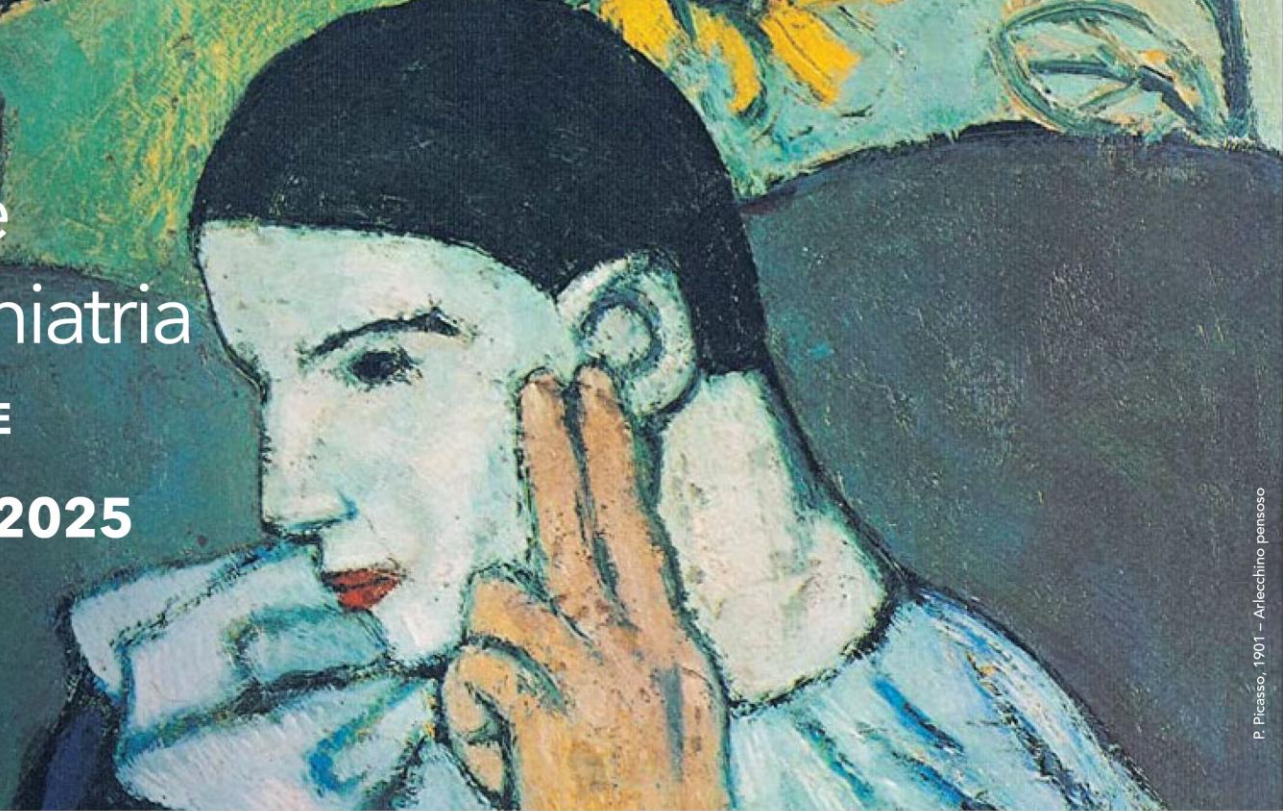
...la vita scolpisce la mente...

Up Date di Neuropsichiatria

6^a EDIZIONE

**10/11 ottobre 2025
TORINO**


Humana



P. Picasso, 1901 - Arlecchino pensoso

Stefano Berloff
Le dipendenze comportamentali in adolescenza

Scuola, Valditara: “Basta violenze tra i giovani, vietare l'utilizzo dei social”

Il ministro dell'Istruzione commenta il caso della 12enn che ha accoltellato un compagno di scuola

4 Novembre 2024

LAPRESSE
WHERE THE NEWS IS

Cosa c'entrano i social e i videogame con il malessere degli adolescenti

di Riccardo Luna



Testo pubblicato originariamente su Specchio della Storia

la Repubblica

25 febbraio 2024

26 FEBBRAIO 2024 ALLE 11:26

4 MINUTI DI LETTURA

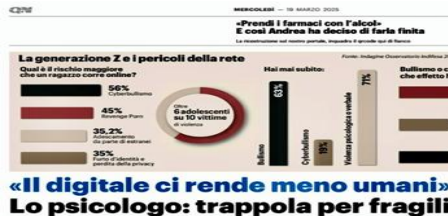
sabato 13 Settembre, 2025

Chi era Tyler Robinson, il killer 22enne di Charlie Kirk. I videogiochi, il ritiro sociale e la famiglia repubblicana

di Redazione

Biografia e vita del giovane accusato di aver sparato all'influencer pro-Trump. La vedova Erika: «Non avete idea di cosa avete scatenato»

«Salve dottore. In previsione del nostro appuntamento del 28/09/23, le anticipo che sono in grande difficoltà nel gestire una fortissima dipendenza da parte di A. verso i dispositivi digitali, social e Nintendo, fino anche ad arrivare a continue resistenze fisiche per continuare a chattare o a giocare..penalizzando lo studio e lo sport. »



Salute mentale dei giovani, i social media sono la nuova tossina?

Il ruolo dei social nello sviluppo del pensiero dei bambini è complesso e gli studi non hanno raggiunto un accordo univoco

di Francesca Cerati

24 aprile 2024

24 24OreSalute

MONDO

sabato 13 Settembre, 2025

STORIA DI INTERNET



1986

Da Pisa parte la prima connessione Internet italiana



1991

Registrato il dominio cnr.it



1991

Il CERN annuncia la nascita del World Wide Web



2008

Con l'arrivo dell'iPhone nasce l'era mobile



2024

Circa 5,5 miliardi di utenti connessi nel mondo:
Internet è ormai parte della nostra vita quotidiana

2008: L'INIZIO DELL'ERA MOBILE

Con l'arrivo dell'iPhone, Internet smette di essere qualcosa da usare al computer. Diventa parte della nostra vita quotidiana, sempre in tasca, sempre con noi.



Da questo momento il mondo cambia:

- Nasce una nuova forma di connessione tra le persone
- Le distanze si accorciano, ma diventiamo anche più dipendenti dalla rete
- La comunicazione diventa immediata, continua e globale



Smartphone is now ‘the place where we live’, anthropologists say

A UCL study has found people around the world feel the same about their devices as they do about their homes

Mon 10 May 2021 08.01
CEST

Un gruppo di antropologi della UCL ha scoperto che le persone nel mondo sentono lo stesso legame con i loro smartphone che hanno con la propria casa. Lo smartphone non è più solo un oggetto che usiamo, ma “il posto dove viviamo”. Significa che, in qualsiasi momento – a tavola, a una riunione o con amici – possiamo “sparire”, come se tornassimo a casa, rifugiandoci nel telefono

TechScape: The ‘smartphone era’ transformed the world – what will define the next decade?

In this week’s newsletter: It’s been ten years since the dawn of the iPhone age – and since I started covering tech at the Guardian. This is how much the world has changed since

Tue 19 Sep 2023 12.45
CEST

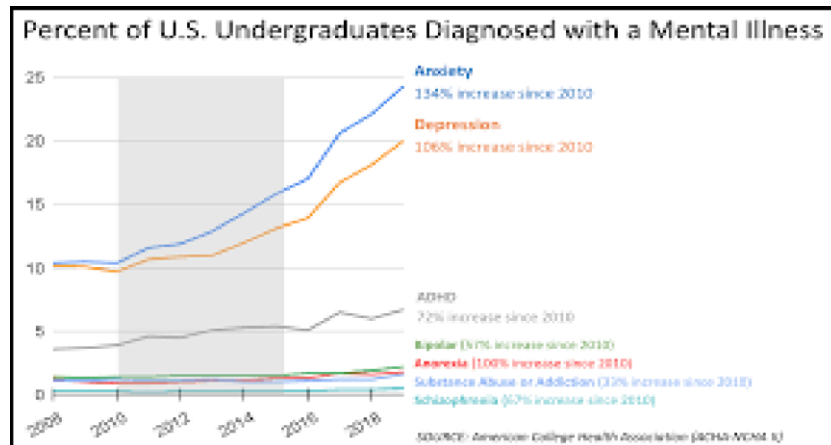
GENERAZIONI

	Periodo di nascita	Età oggi	Evento socio-culturale di riferimento	Keywords	Brond Purpose
Generazione Alpha	dal 2010 a oggi	Meno di 10 anni	Internet Of Things, AI e potere Asia	#nolimits #benessere #sentire	amplificazione
Generazione Z Centennials	2000-2009	Tra 10 e 19 anni	Crisi Economica e Mobile life	#pragmatismo #istantaneità #incidere	sperimentazione
Generazione Y Millennials	Metà '80 - fine '90	20-34 anni	Boom Social Media e Torri Gemelle	#senso #condivisione #disruption	visione
Generazione X	Metà '60 - fine '80	35-49 anni	Consumismo e Boom Mediale	#immagine #apparenza #ottenere	desiderio
Baby Boomers	Metà '40 - fine '60	50-74 anni	Miracolo italiano e '68	#positività #fare #cambiare	opportunità

Alle soglie di una svolta antropologica

Ci troviamo di fronte ad una svolta antropologica: per quanto riguarda la *tecnologia digitale* è la prima volta nella storia che stanno crescendo generazioni sempre più precocemente più esperte e con più potere rispetto ai loro genitori: i *nativi digitali* (Born Digital, Gasser & Palfrey, 2008; Generation-Digital, Greenfield, 2009; Nativi Digitali, Cantelmi, 2008).





Suicide Rates for Younger Adolescents

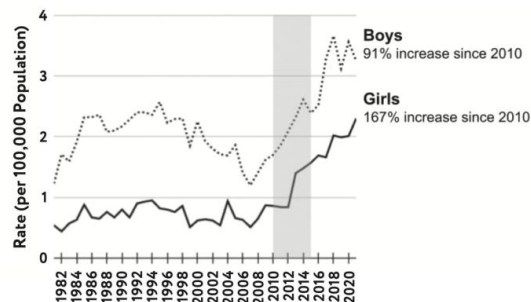


Figure 1.5. Suicide rates for U.S. adolescents, ages 10–14. (Source: U.S. Centers for Disease Control, National Center for Injury Prevention and Control.)²²

Adozione di tecnologie della comunicazione

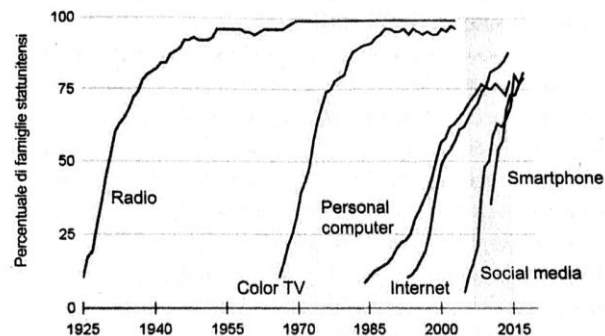


Figura 1.6. Percentuale di famiglie statunitensi che usano particolari tecnologie. Lo smartphone è stato adottato più rapidamente di qualsiasi altra tecnologia di comunicazione della storia. (Fonte: Out World in Data.)²³

FEB
2025

ITALY

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES

NOTE: SIGNIFICANT REVISIONS TO SOURCE DATA MEAN THAT FIGURES SHOWN HERE ARE **NOT COMPARABLE** WITH PREVIOUS REPORTS. SEE THE IMPORTANT NOTES AT THE START OF THIS REPORT FOR DETAILS.



ITALY

TOTAL
POPULATION



59.3
MILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

-0.3%
-185 THOUSAND

URBANISATION

72.5%

CELLULAR MOBILE
CONNECTIONS



82.2
MILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

-0.004%
-2,949

TOTAL vs. POPULATION

139%

INDIVIDUALS USING
THE INTERNET



53.3
MILLION

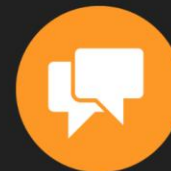
YEAR-ON-YEAR CHANGE

-0.3%
-166 THOUSAND

TOTAL vs. POPULATION

89.9%

SOCIAL MEDIA
USER IDENTITIES



42.2
MILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

-1.4%
-600 THOUSAND

TOTAL vs. POPULATION

71.2%

**FEB
2025**

DAILY TIME SPENT USING THE INTERNET

AMOUNT OF TIME THAT INTERNET USERS AGED 16+ SPEND USING THE INTERNET EACH DAY



ITALY

DAILY TIME SPENT USING THE
INTERNET ACROSS ALL DEVICES



5H 39M

TIME SPENT USING THE
INTERNET ON MOBILE PHONES



2H 54M

TIME SPENT USING THE INTERNET
ON COMPUTERS AND TABLETS



2H 45M

MOBILE'S SHARE OF TOTAL
DAILY INTERNET TIME



51.3%



Save the Children

PUBBLICATO IL
10 Aprile 2025

In Italia circa **un bambino su 3**, tra i 6 e i 10 anni, **usa lo smartphone tutti i giorni**, una tendenza in aumento negli ultimi anni. Il **62,3% dei preadolescenti (11-13 anni)**, ha almeno un account **social**. E questo nonostante la legge (il GDPR) preveda che siano

- il **32,6% dei bambini tra i 6 e i 10 anni usa lo smartphone tutti i giorni**, con una netta prevalenza al Sud e nelle Isole, dove la quota sale al 44,4%, oltre 20 punti percentuali in più rispetto al 23,9% del Nord.
- il **31,3% dei ragazzi e delle ragazze di 11-13 anni** è connesso online con i suoi amici attraverso **chat, chiamate, videochiamate** più volte al giorno, il 5% lo è continuamente.
- L'**82,2% dei preadolescenti usa internet** per scambiare messaggi,
- poco meno del **40%** per inviare e ricevere **mail**,
- quasi **1 su 5** (il 18,5%) per leggere giornali o siti di **informazione**,
- l'**11,3%** per esprimere opinioni su temi **politico-sociali**,
- il **9,6%** per seguire **corsi online**.

JAN
2023

SHARE OF MOBILE TIME BY APP CATEGORY

TIME SPENT USING APPS IN EACH APP CATEGORY AS A PERCENTAGE OF TOTAL TIME SPENT USING **ANDROID PHONES** OVERALL



TOTAL TIME SPENT USING
SMARTPHONES EACH DAY



5H 01M

YOY: +2.4% (+7 MINS)

SHARE OF SMARTPHONE TIME:
SOCIAL & COMMUNICATION APPS



42.4%

SHARE OF SMARTPHONE TIME:
PHOTO & VIDEO APPS



25.1%

SHARE OF SMARTPHONE TIME:
MOBILE WEB BROWSERS



8.1%

SHARE OF SMARTPHONE TIME:
MOBILE GAMES (ALL GENRES)



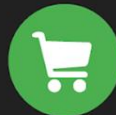
8.0%

SHARE OF SMARTPHONE TIME:
ENTERTAINMENT APPS



3.1%

SHARE OF SMARTPHONE TIME:
SHOPPING APPS



2.7%

SHARE OF SMARTPHONE TIME:
ALL OTHER APPS



10.6%

339

SOURCE: DATA.AI INTELLIGENCE. SEE [DATA.AI](#) FOR MORE DETAILS. NOTES: FIGURES REPRESENT SHARE OF TIME SPENT USING ANDROID PHONES THROUGHOUT 2022. COMPARABILITY: CHANGE IN THE DEFINITIONS USED FOR EACH APP CATEGORY; FIGURES ARE **NOT** COMPARABLE WITH PREVIOUS REPORTS.

we
are
social

Meltwater

Gli utenti trascorrono più di 5 ore al giorno “al telefono”. Considerando che la persona media dorme tra 7 e 8 ore al giorno, significa che trascorriamo circa il 30% della nostra vita da svegli usando i nostri telefoni.

JAN
2023

MOBILE APPS: TOP CATEGORIES BY APP STORE

RANKING OF THE MOST POPULAR MOBILE APP CATEGORIES THROUGHOUT 2022



GOOGLE PLAY: DOWNLOADS

#	APP CATEGORY
01	GAMES
02	TOOLS
03	ENTERTAINMENT
04	FINANCE
05	SOCIAL
06	COMMUNICATION
07	SHOPPING
08	VIDEO PLAYERS & EDITORS
09	PRODUCTIVITY
10	MUSIC & AUDIO

GOOGLE PLAY: CONSUMER SPEND

#	APP CATEGORY
01	GAMES
02	ENTERTAINMENT
03	SOCIAL
04	PRODUCTIVITY
05	DATING
06	HEALTH & FITNESS
07	SPORTS
08	COMICS
09	BOOKS & REFERENCE
10	LIFESYLE

IOS APP STORE: DOWNLOADS

#	APP CATEGORY
01	GAMES
02	UTILITIES
03	ENTERTAINMENT
04	PHOTO & VIDEO
05	SHOPPING
06	SOCIAL NETWORKING
07	FINANCE
08	LIFESTYLE
09	PRODUCTIVITY
10	EDUCATION

IOS APP STORE: CONSUMER SPEND

#	APP CATEGORY
01	GAMES
02	ENTERTAINMENT
03	PHOTO & VIDEO
04	SOCIAL NETWORKING
05	LIFESTYLE
06	BOOKS
07	MUSIC
08	HEALTH & FITNESS
09	EDUCATION
10	PRODUCTIVITY

345

SOURCE: DATA.AI INTELLIGENCE. SEE DATA.AI FOR MORE DETAILS. NOTE: RANKINGS BASED ON USER ACTIVITY BETWEEN JANUARY AND DECEMBER 2022. COMPARABILITY: CATEGORY DEFINITION CHANGES, RANKINGS ARE NOT COMPARABLE WITH PREVIOUS REPORTS.

we
are
social

Meltwater

Nonostante i giochi rappresentino solo l'8% del tempo medio giornaliero di utilizzo di un utente Android, sono la **categoria di app più redditizia economicamente** sia su Google Play Store che su iOS App Store

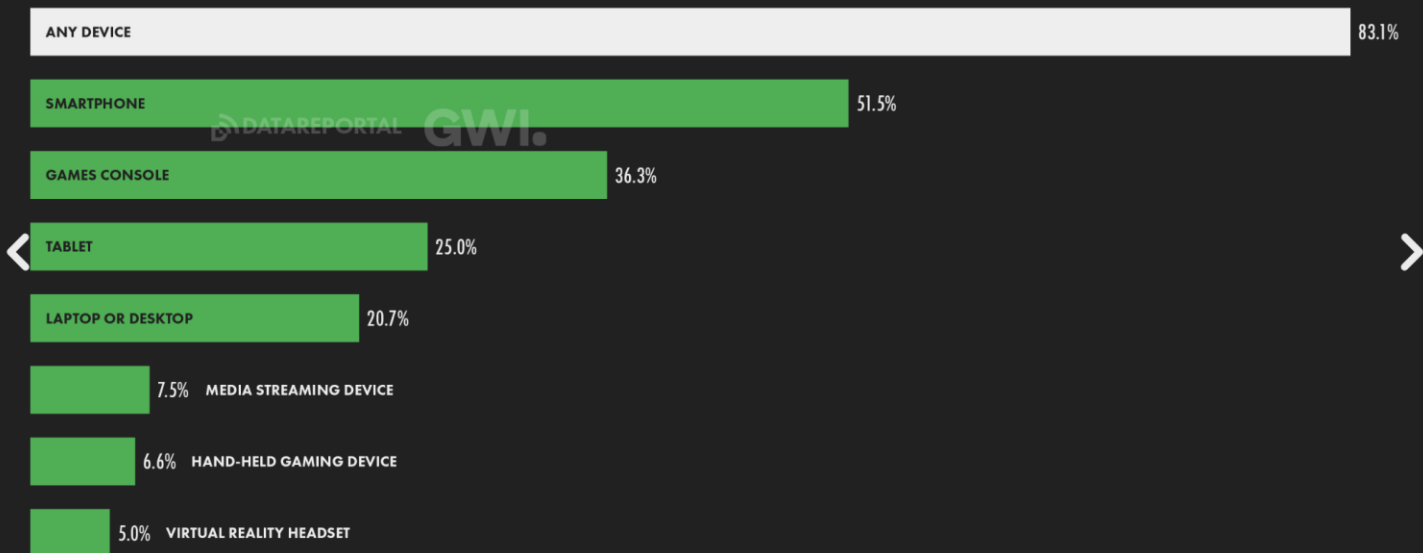
FEB
2025

DEVICES USED TO PLAY VIDEO GAMES

PERCENTAGE OF **INTERNET USERS AGED 16+** WHO PLAY VIDEO GAMES ON EACH KIND OF DEVICE



ITALY



I videogiochi conquistano il mondo: ecco quando tutto è cambiato

Home > Cultura E Società Digitali



Nel settore dell'intrattenimento, il gaming non ha più rivali e ha superato film e musica, rivelandosi un passatempo a tutto tondo, in grado di incorporare tantissimi aspetti differenti. Ma è sempre stato così. Ecco cosa ha cambiato tutto

Pubblicato il 17 mag 2023

Smartphone ha dato a tutti la possibilità di avere un dispositivo interattivo sempre con sé,,

Fotocamera, videocamera e la possibilità di ampliare le sue funzionalità tramite le app.

La febbre da app spingeva le persone a **scaricare compulsivamente** per provare nuove esperienze e anche chi non aveva mai provato un gioco in vita propria, si ritrovò a fare una partita a Candy Crush, Angry Birds, Temple.

Pur essendo prodotti diversi da quelli che i videogiocatori avevano avuto negli ultimi 20 anni, **questi semplici passatempo bastarono a dare una forte spinta al mercato videoludico**, non tramite grandi esperienze dall'impatto cinematografico né meraviglie tecnologiche di fotorealismo ma, semplicemente, attraverso **l'accessibilità**.

Un **videogioco** è un software per l'intrattenimento basato su stimoli audio-visivi e risposte del giocatore, in una comunicazione **bidirezionale continua** (input/output).

Con la diffusione di Internet, i **servizi di gioco online e multiplayer** diventano il nuovo core business delle software house.

I videogiochi **AAA** richiedono ormai investimenti paragonabili al cinema: **decine di milioni di dollari e centinaia di professionisti** distribuiti nel mondo.



Uno dei videogiochi più giocati al mondo, detentore di questo record su piattaforma PC, è **League of Legends**. La finale dei “**Worlds**”, l’equivalente dei mondiali, si è tenuta nel “Bejing National Stadium”. All’evento hanno assistito **circa 73 milioni di spettatori**; le Finals NBA 2017 ne hanno raggiunti 20 e sono state le più viste dal **1998**

TORNEO DI FORTNITE



Arthur Ashe Stadium



I Mondiali di League of Legends 2024 hanno avuto un picco di 6,9 milioni di spettatori contemporanei in tutto il mondo, escludendo la Cina. Si tratta dell'evento esports più seguito di sempre.

Quanto guadagna Faker? Il “re demoniaco” degli eSports campione di LoL

June 19, 2024 by [pardino](#)



Faker ha iniziato la sua carriera nel 2013 quando ancora diciassettenne venne ingaggiato dalla squadra coreana degli SKT per la stagione competitiva.

L'organizzazione a quel tempo era divisa in due squadre gli SKT 1 e gli SKT 2 e la squadra di Faker, nonostante questo fosse al primo anno competitivo, chiuse al terzo posto.

L'ottima prestazione portò lo staff a decidere di investire su un unico team di cui **Faker sarebbe stato il “playmaker”** dando vita così alla storica formazione degli SKT che negli ultimi 5 anni **ha dominato il panorama mondiale di League of Legends**. Negli anni Faker ha vinto ben **3 titoli mondiali e 4 titoli nazionali** ottenendo solo in premi competizione più di **1 milione di dollari**.

Secondo alcune stime tra sponsor e premi contrattuali Faker è il giocatore più pagato del panorama degli eSports con uno stipendio annuale di oltre **3 milioni di dollari**.



Tyler Blevins, alias "Ninja", è l'attuale **videogiocatore più ricco del pianeta;**

Ha riscontrato un enorme successo quando ha iniziato a trasmettere e giocare a Fortnite su Twitch quando è uscito il gioco. streaming di Microsoft.

Lo sviluppatore di Fortnite Epic Games ha lanciato un avatar Ninja in-game che i fan possono giocare. Tyler ha ottenuto tonnellate di accordi pubblicitari con vari marchi e prodotti come NFL, Red Bull, Adidas, designer di biancheria intima PSD.

Sebbene sia difficile da capire, grazie a questi accordi, Ninja ha, iun patrimonio netto di circa **\$ 17 milioni di dollari annui**

Fortnite sotto accusa in Canada

Accusa: progettato per creare **dipendenza**

Class action dei genitori (2019)

Tempo eccessivo: fino a **7.700 ore in 2 anni**

Spese elevate: oltre **600\$** in acquisti in-game

Effetti negativi: ragazzi che non mangiano, non si lavano, isolati

«Fortnite crea dipendenza come la cocaina»

il salvagente 14/10/2019

2022 il **giudice** ha stabilito che la class action contro il produttore del gioco Epic Games **non è «frivola o manifestamente infondata»** e **«che c'è una questione seria da discutere**, supportata da accuse sufficienti e specifiche sull'esistenza di rischi o addirittura pericoli derivanti dall'uso di Fortnite».

DIPENDENZA

Nel **1995**, lo psichiatra americano Ivan Goldberg ha coniato l'espressione **“Internet Addiction Disorder” (I.A.D.)**, prendendo come modello di riferimento il gioco d'azzardo patologico. La **dipendenza da Internet** viene descritta come “un abuso di questa tecnologia”, che determina conseguenze negative importanti sulla propria vita e pubblica uno studio riguardo a una donna di 43 anni **dipendente dalle e-mail (Giovane 1996)**.

Non esiste un consenso sulla nomenclatura di questa condizione:

- Dipendenza da Internet (Wild 2011)
- Internet patologico uso (Morahan 2000)
- Uso problematico di internet (Davis et al. 2002)
- Uso compulsivo del computer (Black et al. 2002)
- etc...



TIPI DI DIPENDENZA



Con sostanze



Senza sostanze



Il fenomeno delle new addiction: le dipendenze senza sostanza

Nuove dipendenze (New Addiction) Non riguardano sostanze, ma **comportamenti o attività lecite** (es. gioco online, shopping, social).

L'**addiction** è una ricerca/azione **compulsiva**, che diventa indispensabile per dare senso alla vita. Attività normali e quotidiane possono trasformarsi in **dipendenze comportamentali**.

Conseguenze: forti compromissioni **psichiche, emotive e relazionali**.

Gli studiosi le definiscono “**malattie emblematiche della postmodernità**” (Valleur & Matysiak, 2004).

Griffiths (2005)



“la differenza tra un sano entusiasmo, sebbene eccessivo, e la dipendenza patologica è che i sani entusiasmi arricchiscono la vita, mentre le addiction la impoveriscono”

ALCUNE FORME DI DIPENDENZA SENZA SOSTANZE



Internet use disorders: What's new and what's not?

Commentary on: How to overcome taxonomical problems in the study of Internet use disorders and what to do with “smartphone addiction”? (Montag et al., 2019)

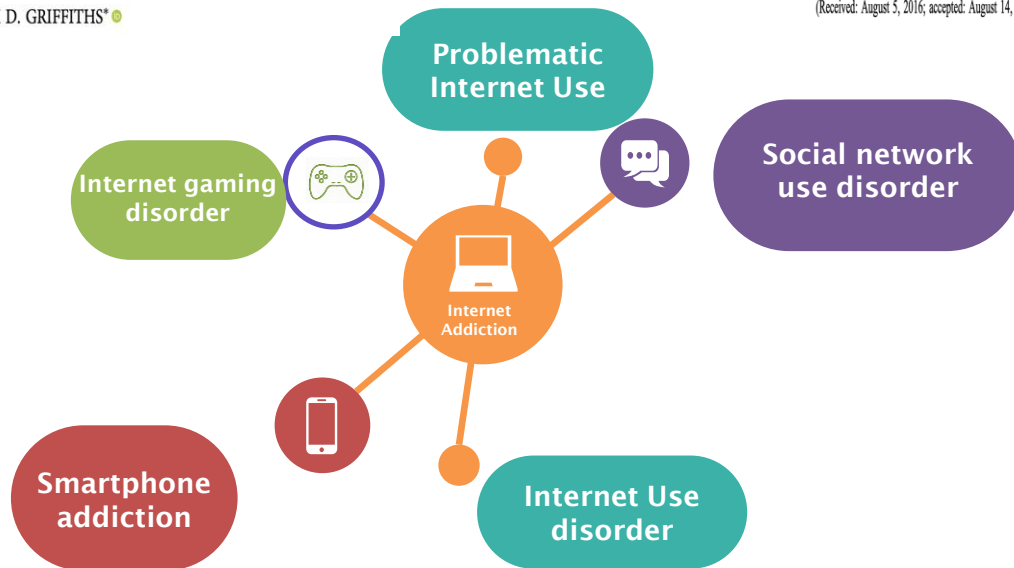
MARK D. GRIFFITHS* 

Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field

DARIA J. KUSS, MARK D. GRIFFITHS* and HALLEY M. PONTES

The International Gaming Research Unit, Psychology Department, Nottingham Trent University, Nottingham, UK

(Received: August 5, 2016; accepted: August 14, 2016)



*«individuals are no more addicted to the Internet and smartphones than alcoholics are addicted to bottles.»
Griffiths, 2020.*

Effects of smartphone restriction on cue-related neural activity

February 2025 · *Computers in Human Behavior* in press(4)

DOI: [10.1016/j.chb.2025.108610](https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108610)

License · [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

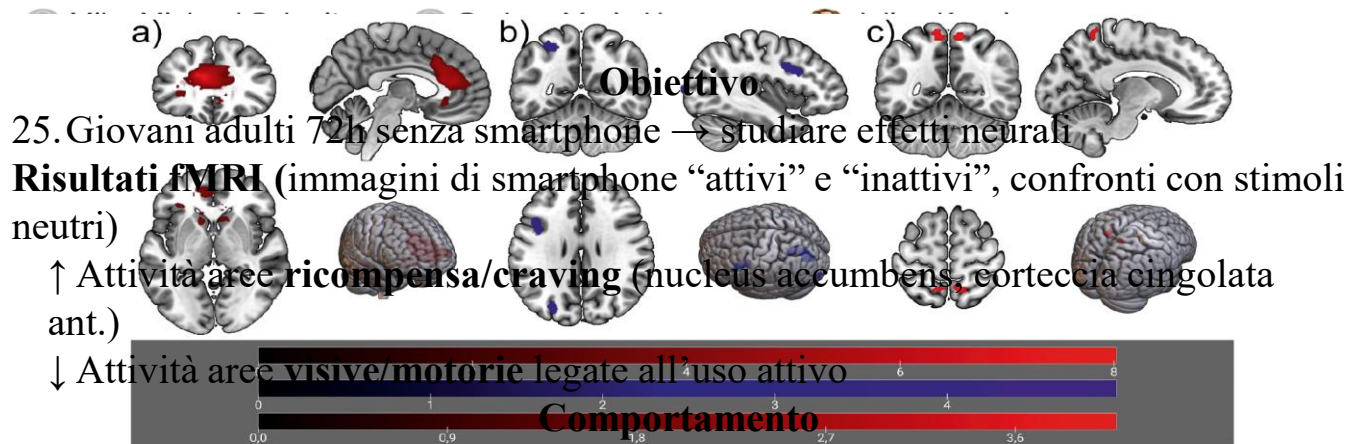


Fig. 8C. Behavioral data. a) PHONE > NEU T2 - T1 (red) at $p < 0.001$, $k = 7$. b) ON > OFF T1 - T2 (blue) at $p < 0.001$, $k = 9$. c) Time-group interaction T2 > T1 and ESU > non-ESU of ON > OFF at $p < 0.005$ for the time-group interaction. This figure was created using GIMP and MRIcroGL (<https://www.nitrc.org/projects/mricrogl/>; last visited 01/21/2024).

Nessun craving evidente nei questionari

Risposta soprattutto neurobiologica

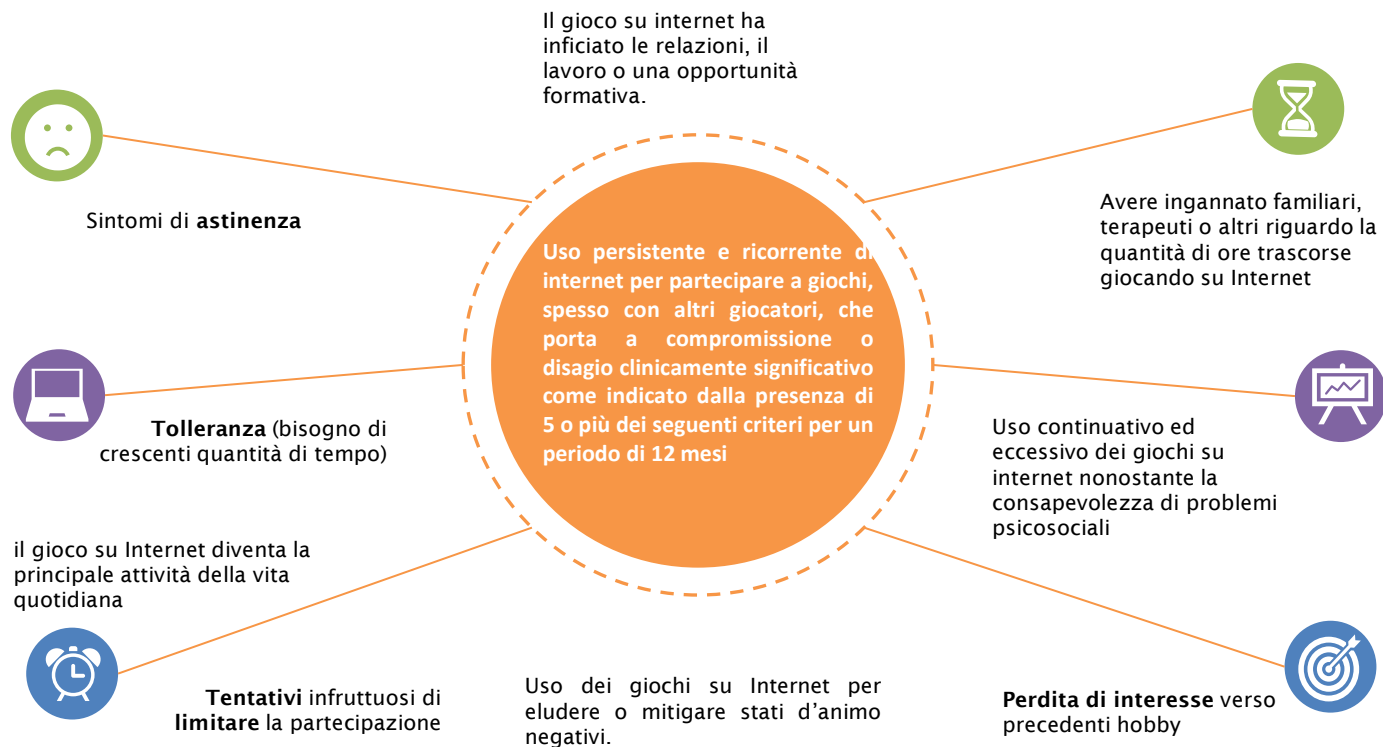
Conclusioni

Aumentata attivazione in regioni legate al craving e alla ricompensa (nucleus accumbens, corteccia cingolata anteriore).

Diminuita attivazione in aree legate a elaborazione visiva e controllo motorio per smartphone attivi.

Il cervello “reagisce di più” agli stimoli smartphone anche senza consapevolezza

Criteri DSM-5-TR Internet Gaming Disorder (sez.III) 2013



Criteria for Gaming Disorder (6C51)(ICD 11, Gennaio 2022)

A persistent pattern of gaming behaviour ('digital gaming' or 'video-gaming'), which may be predominantly online (i.e., over the internet or similar electronic networks) or offline, manifested by all of the following:

- ✓ **impaired control** over gaming (e.g., onset, frequency, intensity, duration, termination, context);
- ✓ **increasing priority** given to gaming to the extent that gaming takes precedence over other life interests and daily activities;
- ✓ and **continuation or escalation** of gaming despite the occurrence of negative consequences.

The pattern of gaming behaviour may be continuous or episodic and recurrent.

The pattern of gaming behaviour results in marked distress or significant **impairment** in personal, family, social, educational, occupational, or other important areas of functioning.

The gaming behaviour and other features are normally evident over a period of at least 12 months in order for a diagnosis to be assigned, although the required duration may be shortened if all diagnostic requirements are met and symptoms are severe.

Hazardous gaming (QE22)

Description

Hazardous gaming refers to a pattern of gaming, either online or offline, that appreciably increases the risk of harmful physical or mental health consequences to the individual or to others around the individual. This category may be used when the pattern of gaming behaviour warrants attention and advice from health professionals but does not meet the diagnostic requirements for Gaming Disorder.

Exclusions

Gaming disorder (6C51)

Factorial structure of the Internet Gaming Disorder questionnaire in the Italian setting: a single-factored ailment or a multifaceted condition?

Luca Milani ¹, Douglas A Gentile ²

Obiettivo: Esaminare la struttura del Questionario IGD nella versione italiana e comprendere meglio l'IGD nei giovani.

Campione: 612 studenti italiani (età media 13,94 anni).

Strumenti: IGD Questionnaire, IAT, CCSC-R1, AIR, CBCL.

Risultati principali:

15,2% con IGD sub-clinico, 2,1% con diagnosi piena.

IGD associato a: peggiori relazioni interpersonali, strategie di coping meno efficaci, maggiori comportamenti esternalizzanti.

4 fattori chiave del disturbo: **dipendenza, gioco come coping, controllo compromesso, esiti negativi.**

Dall'origine dei social a TikTok

2003 – Mark Zuckerberg crea *Facemash*, un sito dove gli studenti di Harvard votano le foto dei compagni più attraenti.

Il progetto, pur violando la privacy, mostra il bisogno umano di **approvazione e visibilità**.

Da questa idea nasce **Facebook**, che trasforma quel desiderio in un sistema globale di **like, commenti e connessioni sociali**.

2010 – L'*iPhone 4* introduce la **fotocamera anteriore**, inaugurando l'era dei **selfie** e della **condivisione immediata**.

Nello stesso anno nasce **Instagram**, che unisce **immagini, emozioni e socialità** in un'unica app.

2016 – Nasce **TikTok**, piattaforma di **intrattenimento continuo e personalizzato**.

Si basa su **video brevi e coinvolgenti** che catturano l'attenzione per pochi secondi.

FEB
2025

OVERVIEW OF SOCIAL MEDIA USE

HEADLINES FOR SOCIAL MEDIA ADOPTION AND USE (NOTE: USER IDENTITIES MAY NOT REPRESENT UNIQUE INDIVIDUALS)



NUMBER OF SOCIAL
MEDIA USER IDENTITIES



42.2
MILLION

SOCIAL MEDIA
USER IDENTITIES vs.
TOTAL POPULATION



71.2%

QUARTER-ON-QUARTER CHANGE
IN SOCIAL MEDIA USER IDENTITIES



0%
[UNCHANGED]

SOCIAL MEDIA USER
IDENTITIES AGED 18+ vs.
POPULATION AGED 18+



76.3%

YEAR-ON-YEAR CHANGE IN
SOCIAL MEDIA USER IDENTITIES



-1.4%
-600 THOUSAND

SOCIAL MEDIA USER
IDENTITIES vs. INDIVIDUALS
USING THE INTERNET



79.2%

AVERAGE DAILY TIME SPENT
USING SOCIAL MEDIA



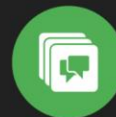
1H 48M
YOY: -0.7% (-1 MIN)

FEMALE SOCIAL MEDIA USER
IDENTITIES vs. TOTAL SOCIAL
MEDIA USER IDENTITIES



50.0%

AVERAGE NUMBER OF SOCIAL
PLATFORMS USED EACH MONTH



5.9
YOY: [UNCHANGED]

MALE SOCIAL MEDIA USER
IDENTITIES vs. TOTAL SOCIAL
MEDIA USER IDENTITIES



50.0%

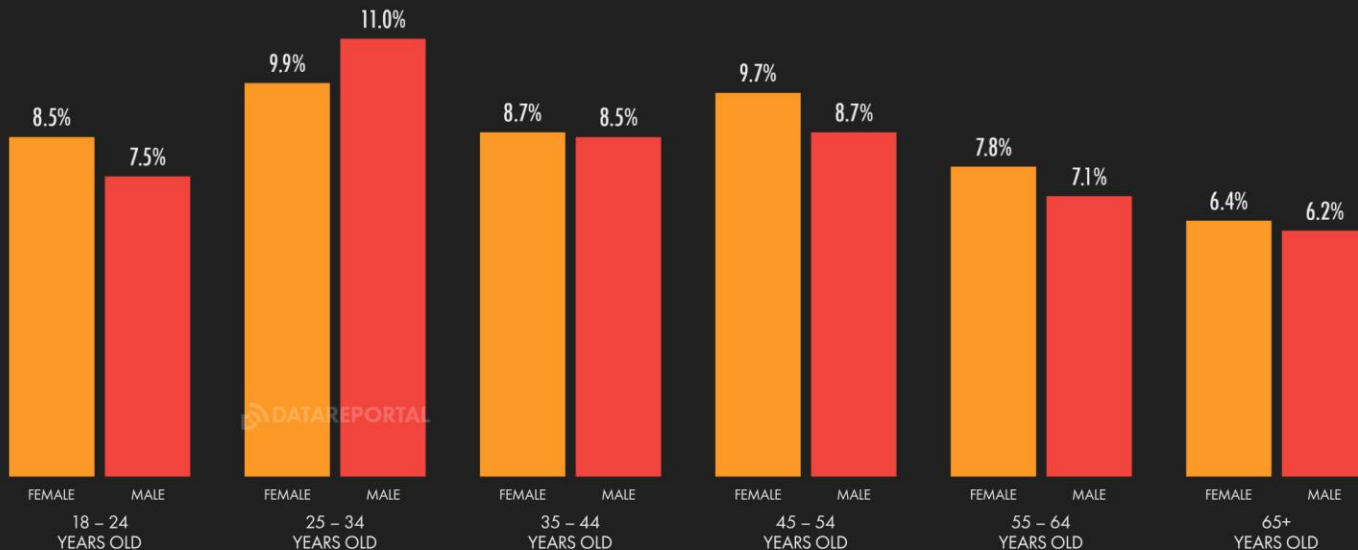
FEB
2025

DEMOGRAPHIC PROFILE: META'S ADULT AUDIENCE

SHARE OF COMBINED, DEDUPLICATED AD REACH FOR USERS AGED 18+ ACROSS FACEBOOK, INSTAGRAM, AND MESSENGER, BY AGE AND GENDER



ITALY



87

SOURCES: META'S ADVERTISING RESOURCES; KEPIOS ANALYSIS. **NOTES:** VALUES USE MIDPOINTS OF PUBLISHED RANGES. **NOTE:** META'S ADVERTISING TOOLS NO LONGER PROVIDE DEMOGRAPHIC DATA FOR USERS BELOW THE AGE OF 18, SO WHILE THERE MAY BE ACTIVE USERS OF THE COMPANY'S PLATFORMS BELOW THIS AGE, THESE USERS NO LONGER APPEAR IN THE COMPANY'S POTENTIAL AD REACH DATA. GENDER DATA ARE ONLY AVAILABLE FOR "FEMALE" AND "MALE." **ADVISORY:** VALUES MAY NOT MATCH SHARE OF TOTAL ACTIVE USER BASE. USER AGE MISSTATEMENTS MAY DISTORT SOURCE DATA. **COMPARABILITY:** SOURCE DATA INCONSISTENCIES MAY MEAN THAT VALUES SHOWN HERE DO NOT CORRELATE WITH VALUES SHOWN ELSEWHERE IN THIS REPORT. BASE REVISIONS. SEE [NOTES ON DATA](#).

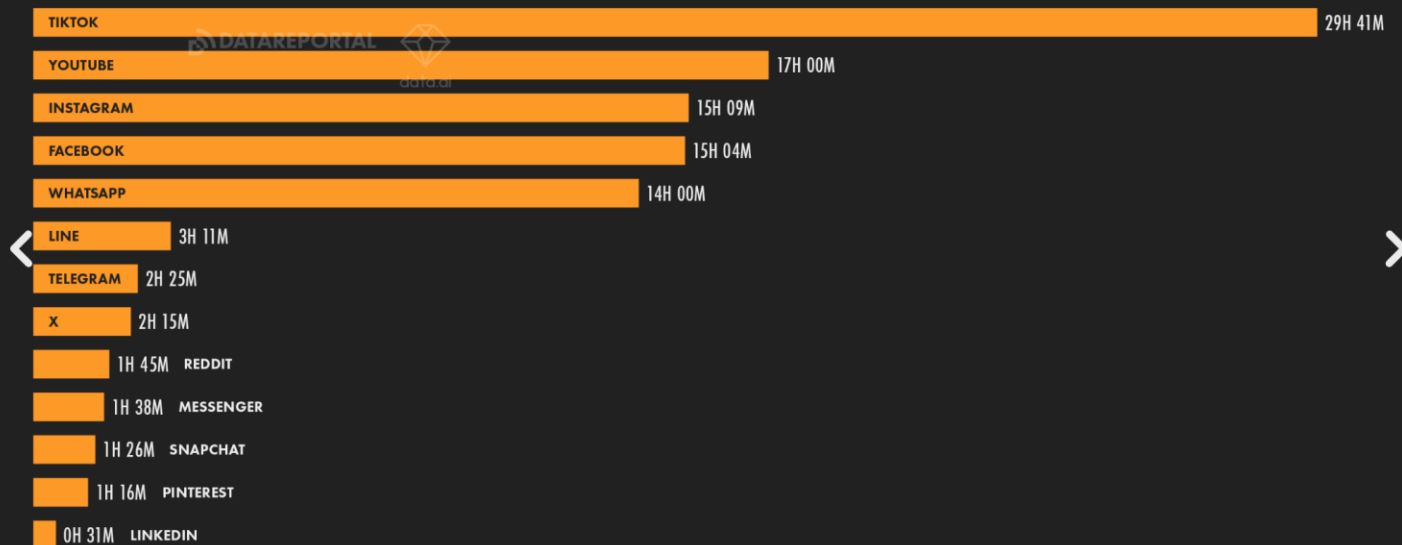
we
are
social

Meltwater

FEB
2025

SOCIAL MEDIA APPS: AVERAGE TIME PER USER

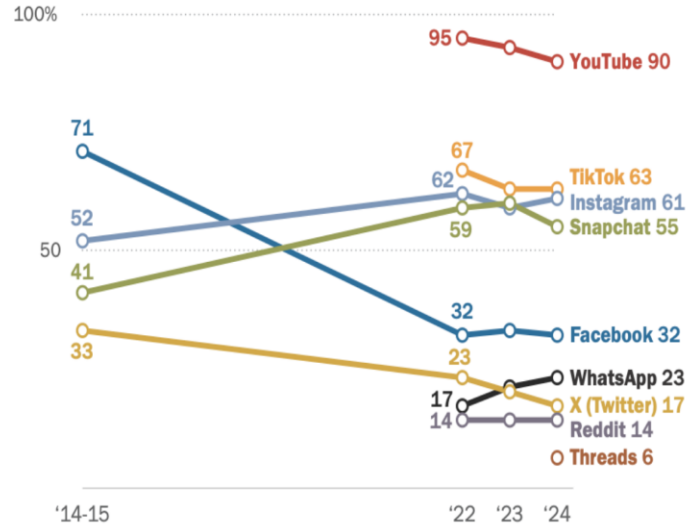
AVERAGE TIME PER MONTH THAT ACTIVE USERS SPENT USING EACH PLATFORM'S ANDROID APP IN NOVEMBER 2024





YouTube, TikTok, Instagram and Snapchat top the list for teens

% of U.S. teens ages 13 to 17 who say they ever use the following apps or sites

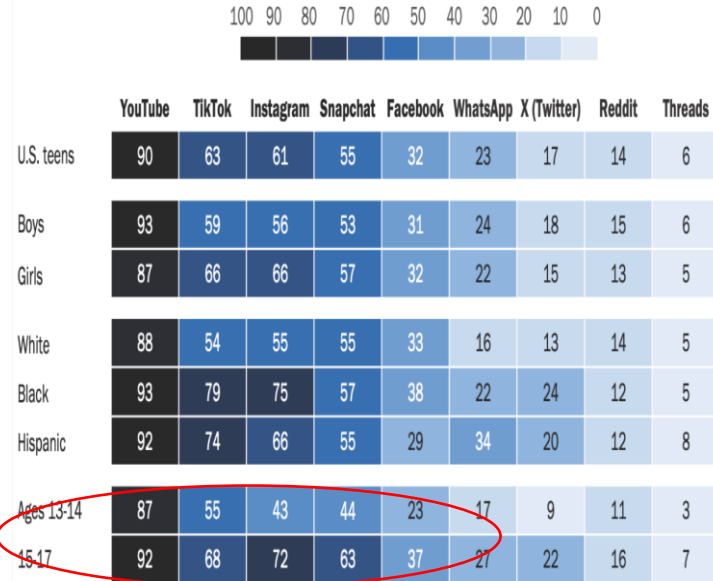


Note: Those who did not give an answer are not shown.
Source: Survey of U.S. teens conducted Sept. 18-Oct. 10, 2024.
"Teens, Social Media and Technology 2024"

PEW RESEARCH CENTER

Centro di Ricerca Pew) è un'istituzione statunitense che svolge studi e ricerche sociali, demografiche e di opinione pubblica

% of U.S. teens ages 13 to 17 who say they ever use the following apps or sites



Dagli Usa allarme per l'impatto dei social media tra i giovani: "Sono pericolosi e non possiamo aspettare di avere prove definitive per limitarne l'uso"

Lo ha lanciato il Surgeon General degli Stati Uniti, che è il capo operativo del Corpo incaricato del servizio sanitario pubblico e il principale portavoce in materia di salute pubblica del governo federale. "Sebbene siano necessarie ulteriori ricerche per determinare il pieno impatto che l'uso dei social media ha su quasi tutti gli adolescenti in tutto il paese, i bambini e gli adolescenti non possono permettersi il lusso di aspettare anni prima di conoscere l'intera portata degli effetti dei social media". [IL RAPPORTO](#).

Social e salute mentale

New York fa causa a Meta, Google, Snap e TikTok: piattaforme creano dipendenza

contribuirebbero alla crisi di salute mentale dei giovani. La denuncia chiede risarcimenti e protezioni più forti per i minori online

16/07/2024

quotidianosantà.it

24 maggio 2023

Nuovi guai per Facebook e Instagram: "Creano dipendenza nei bambini"

La Commissione Europea apre un'indagine formale per accertare violazioni della legge sui servizi digitali (Dsa). Nel mirino gli algoritmi di Meta e i metodi di verifica

TODAY



Fabio Salamida
Giornalista
16 maggio 2024 16:00

Quattordici stati statunitensi hanno fatto causa a TikTok: "L'algoritmo è stato creato per causare dipendenza"

Il social cinese sarebbe stato progettato «con piena consapevolezza dei danni che il suo funzionamento crea in molte persone giovani»

08 Ottobre 2024 | Aggiornato 09 Ottobre 2024 alle 11:06 | 1 minuti di lettura

VIDEOGIOCHI & EFFETTI POSITIVI

VIDEOGIOCHI & EFFETTI NEGATIVI

SOCIAL MEDIA & EFFETTI

DEVICES & SONNO

Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review

Marc Palaus ¹, Elena M Marron ¹, Raquel Viejo-Sobera ^{1 2}, Diego Redolar-Ripoll ¹

Totale 116 articoli

L'uso dei videogiochi (VG) mostra **per lo più effetti positivi (circa 70–75%)**, in particolare su *attenzione e abilità visuospatiali*, con evidenze di aumenti volumetrici in aree come ippocampo e corteccia entorinale, e miglioramenti *nel controllo cognitivo e nella memoria di lavoro* grazie a cambiamenti nelle aree prefrontali.

Tuttavia, una **quota minore di studi (circa 25–30%)** segnala effetti negativi, tra cui minore reclutamento dell'ACC con *ridotte capacità attentive, compromissioni nell'elaborazione delle informazioni sociali, ritardi nello sviluppo* della microstruttura cerebrale e *riduzione del QI verbale*.

The Health Effects of Video Games in Children and Adolescents

Daniel Alanko ¹

Affiliations + expand

PMID: 36587018 DOI: [10.1542/pir.2022-005666](#)

Effetti positivi

Cognizione e apprendimento: Alcuni giochi, specialmente quelli strategici o educativi, possono migliorare la memoria, l'attenzione e le capacità di problem solving.

Socializzazione: Il gioco online può favorire le interazioni sociali e il senso di appartenenza, soprattutto nei bambini con difficoltà a socializzare dal vivo.

Gestione delle emozioni: Alcuni videogiochi sono usati anche in contesti terapeutici, ad esempio per ridurre l'ansia

.

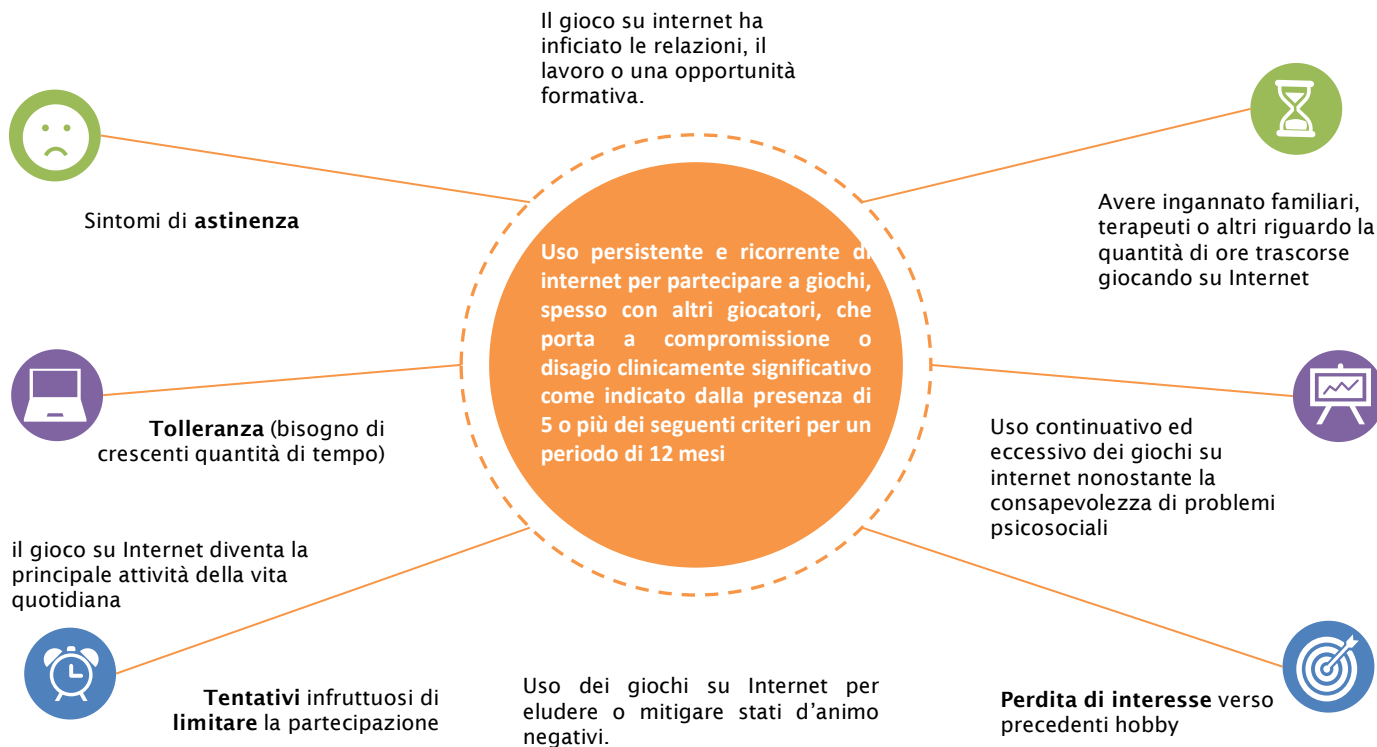
VIDEOGIOCHI & EFFETTI POSITIVI

VIDEOGIOCHI & EFFETTI NEGATIVI

SOCIAL MEDIA & EFFETTI

DEVICES & SONNO

Criteri DSM-5 Internet Gaming Disorder (sez.III) 2013



Videogiochi violenti e comportamento aggressivo

Gli studi più recenti mostrano che **giocare a videogiochi violenti non aumenta l'aggressività né riduce l'empatia**, anche dopo settimane di gioco.

Le differenze osservate in passato sono **deboli o nulle** e spesso legate a variabili individuali (personalità, storia familiare).

A breve termine, **non emergono effetti negativi solidi** su emozioni, comportamento o salute mentale.

Kühn et al., Mol Psychiatry, 2019

Ferguson et al., Br J Soc Psychol, 2022 Roy & Coll, eLife, 2024

Fattori familiari e sociali (relazioni, educazione, contesto di vita) hanno un'influenza **molto più forte** sullo sviluppo di comportamenti aggressivi rispetto ai videogiochi.

La ricerca suggerisce che **non sono i videogiochi a causare violenza**, ma **l'ambiente e le esperienze personali** a determinarla.

Li, X. et al. (2024). Zhang, Y. et al. (2025).

The relationship of interactive technology use for entertainment and school performance and engagement: Evidence from a longitudinal study in a nationally representative sample of middle school students in China

Wen Li Anthony ^a  , Yuhong Zhu ^b  , Lia Nower ^a 

Computers in Human Behavior

Volume 122, September 2021, 106846

Studenti delle scuole medie (N = 9.949, 48% ragazze, età media = 13,5 anni) seguiti per un anno

Il gruppo che utilizzava la tecnologia per attività di intrattenimento/non legate al lavoro scolastico (> 1 ora in una giornata scolastica >4 ore al giorno nei fine settimana) **peggiorava con un minore punteggio dei test su cinese, matematica, inglese aspirazioni educative inferiori e maggior numero di assenze, mancanza di concentrazione in classe e noia a scuola**

CAUSE

Distrae (Gentile et al., 2011) **cattive abitudini di studio** (Busch et al., 2014; Marker, Gnambs, & Appel, 2018), **(disimpegno comportamentale)**, **(disimpegno cognitivo)** e la sensazione di annoiarsi a scuola **(disimpegno emotivo)** **qualità del sonno** dei bambini (Lam, 2014), **disregolazione emotiva** (Gentile et al., 2011), **l'autocontrollo e l'autodisciplina** (Gentile et al., 2011) e **il benessere mentale** (Anderson et al., 2017),

Altri studi hanno riportato che adolescenti con IGD hanno ottenuto risultati scolastici inferiori a Libano (Nazir S Hawi et al 2018), Singapore (Choo et al., 2010), Stati Uniti (Jackson et al., 2011), Norvegia (Brunborg et al., 2014) e Germania (Rehbein et al., 2015). Questo dato è probabilmente spiegato dalla grande quantità di tempo dedicata al gioco (Kuss & Griffiths, 2012), soprattutto durante i giorni di studio, che a sua volta può portare a una mancanza di concentrazione in classe dovuta alla privazione del sonno (Ko, 2014).

A longitudinal study on the impact of Internet gaming disorder on self-perceived health, academic performance, and social life of first-year college students

Corina Benjet ¹, Ricardo Orozco ¹, Yesica C Albor ¹, Eunice V Contreras ², Iris R Monroy-Velasco ³, Praxedis C Hernández Uribe ⁴, Patricia M Báez Mansur ⁵, María A Covarrubias Díaz Couder ⁶, Guillermo E Quevedo Chávez ⁷, Raúl A Gutierrez-García ⁸, Nydia Machado ⁹, Claes Andersson ¹⁰, Guilherme Borges ¹

Il campione di studio è costituito da **1526 studenti universitari del primo anno**. Gli studenti con **IGD** hanno avuto una **minore soddisfazione sociale** e punteggi significativamente più bassi nelle loro **prestazioni accademiche** rispetto agli studenti senza IGD.

TABLE 3 Baseline DSM-5 IGD as predictor of academic, health, and stress outcomes at follow-up. Weighted crude and adjusted models.

Outcome	Crude models			Adjusted models		
	PR	95% CI	Adjusted <i>p</i> -value	aRR	95% CI	Adjusted <i>p</i> -value
Academic performance (dichotomous, self-assessment)	1.23	(1.02, 1.49)	.106	1.09	(0.89, 1.34)	.486
Severe school impairment (Sheehan)	1.85	(1.17, 2.93)	.063	1.77*	(1.14, 2.75)	.039
Severe social impairment (Sheehan)	1.54	(0.93, 2.53)	.135	1.29	(0.86, 1.94)	.368
Poor physical health	1.36	(0.95, 1.96)	.135	1.21	(0.91, 1.62)	.368
Poor social life (extracurricular activities)	1.15	(1.00, 1.33)	.109	1.22*	(1.07, 1.38)	.015
Any social stressful event	0.96	(0.78, 1.18)	.683	0.94	(0.77, 1.15)	.527
Any current perceived life stress	1.12	(0.90, 1.38)	.374	1.09	(0.93, 1.29)	.407

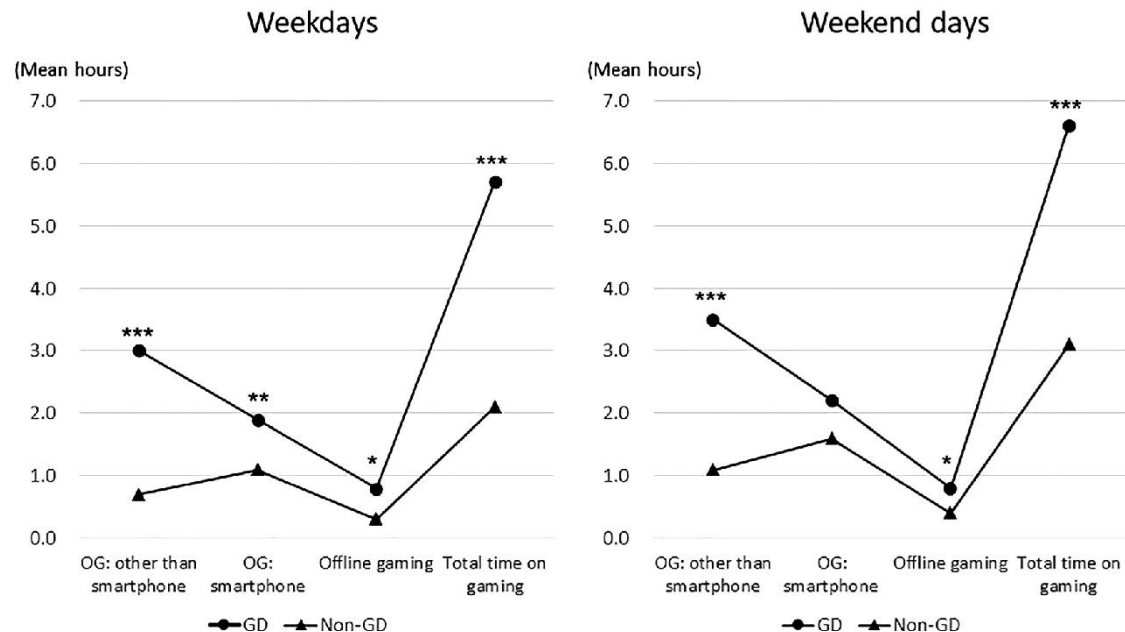
Note: PRs and aRRs were estimated with generalized linear models (log link and binomial family) for each outcome and baseline DSM-5 IGD as the main exposure. Multivariable models were adjusted by baseline outcome, any 12 month disorder symptoms, sex, and continuous age.

Abbreviations: aRR, adjusted risk ratio; CI, confidence interval; PR, prevalence ratio.

*Statistically significant results have bolded *p* < .05 after they were adjusted for multiple testing.

Application of the eleventh revision of the International Classification of Diseases gaming disorder criteria to treatment-seeking patients: Comparison with the fifth edition of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Internet gaming disorder criteria

Susumu Higuchi¹, Hideki Nakayama¹, Takanobu Matsuzaki¹, Satoko Mihara¹, Takashi Kitayuguchi¹



Application of the eleventh revision of the International Classification of Diseases gaming disorder criteria to treatment-seeking patients: Comparison with the fifth edition of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Internet gaming disorder criteria

Susumu Higuchi ¹, Hideki Nakayama ¹, Takanobu Matsuzaki ¹, Satoko Mihara ¹, Takashi Kitayuguchi ¹

Table 5. Prevalence of problems associated with excessive gaming in the previous 6 months by ICD-11 GD status

List of problems		GD status		P-value ^c
		GD ^a (N = 189)	Non-GD ^b (N = 52)	
1	Unable to wake up in the morning (50% or more in 6 months)	80.4%	58.8%	0.0014
2	Day–night reversal (50% or more in 6 months)	62.4%	37.3%	0.0013
3	Poor school grades or work performance	56.6%	37.3%	0.0140
4	Hitting and/or breaking things or verbal abuse of a family member	54.5%	60.8%	NS
5	Absent from school or work (50% or more in 6 months)	50.8%	27.5%	0.0030
6	Not consuming meals regularly	49.7%	31.4%	0.0195
7	Poor relationships with friends	31.8%	19.6%	NS
8	Socially withdrawing (50% or more in 6 months)	30.9%	21.6%	NS
9	Physical abuse of a family member	29.7%	19.6%	NS
10	Late for school or work (50% or more in 6 months)	18.6%	11.8%	NS
11	Spending too much money on items	13.2%	21.6%	NS

Note. NS=Not statistically significant.

^a GD: Treatment-seekers who were diagnosed with ICD-11 gaming disorder.

^b Non-GD: Treatment-seekers with excessive gaming who did not meet the ICD-11 criteria for gaming disorder.

^c Results of the 2 × 2 chi-squared tests.



Passare troppo tempo davanti a uno schermo nella prima infanzia può causare ritardi nello sviluppo

Più aumenta la quantità di tempo trascorso
davanti a tv, smartphone e tablet,
più aumentano i ritardi nello sviluppo
di abilità comunicative, motricità, risoluzione
dei problemi e capacità sociali

Association between smartphone usage and health outcomes of adolescents: A propensity analysis using the Korea youth risk behavior survey

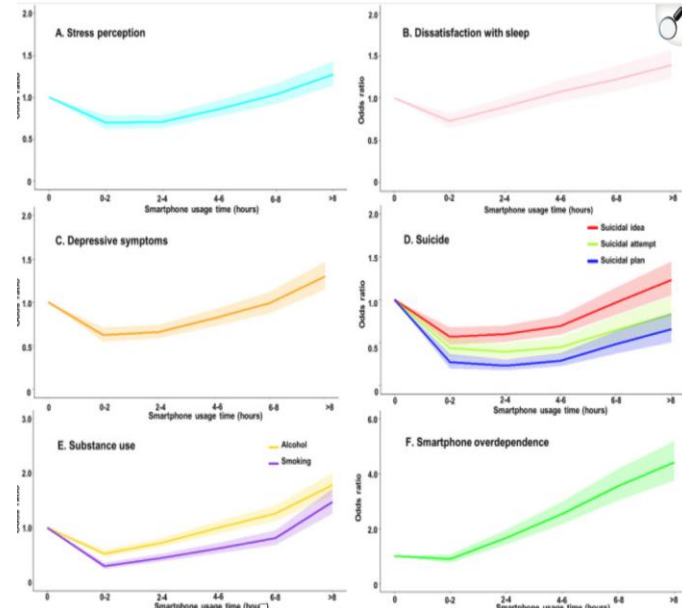
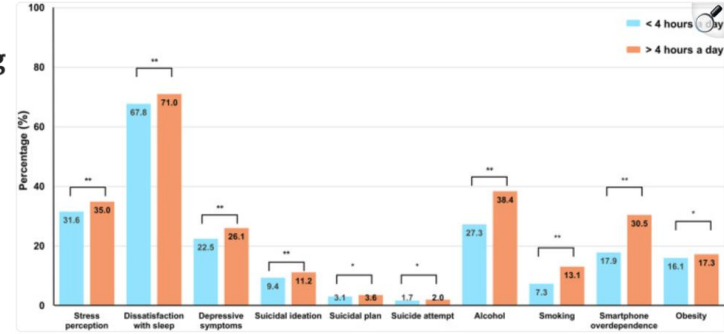
Jong Ho Cha ¹, Young-Jin Choi ², Soorack Ryu ³, Jin-Hwa Moon ⁴

Affiliations + expand

PMID: 38055658 PMCID: [PMC10699629](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/38055658/) DOI: [10.1371/journal.pone.0294553](https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294553)

50.000 adolescenti coreani e ha trovato che l'utilizzo degli **smartphone per più di 4 ore** al giorno è associato a tassi più elevati di: **Problemi di salute mentale:** Questo può includere *ansia, depressione e altri disturbi psicologici*.

Uso di sostanze: Gli adolescenti che trascorrono molto tempo sugli smartphone possono essere più *inclinati a sperimentare l'uso di alcol, droghe e altre sostanze*. Questa relazione **curvilineare** mostra che un uso **moderato (fino a circa 2 ore al giorno)** potrebbe avere un effetto neutro o addirittura benefico, probabilmente per **via del supporto sociale e delle interazioni che avvengono tramite lo smartphone**.



VIDEOGIOCHI & EFFETTI POSITIVI

VIDEOGIOCHI & EFFETTI NEGATIVI

SOCIAL MEDIA & EFFETTI

DEVICES & SONNO

Social media use and its impact on adolescent mental health: An umbrella review of the evidence

Patti M Valkenburg ¹, Adrian Meier ², Ine Beyens ³

25 studi recenti.

Definizione dell'uso dei social media:

Questa variabilità rende complesso trarre conclusioni chiare sugli effetti sulla salute mentale

Effetti differenti: Tipi diversi di uso dei social media possono avere effetti opposti sulla salute mentale. Es, *più tempo sui social network è associato a livelli più alti di depressione, mentre la connessione emotiva o il numero di amici sui social potrebbero non avere lo stesso impatto*

Metodi di misurazione: necessità di migliorare i metodi di misurazione, andando oltre i dati auto-riferiti, che possono essere inaccurati.

Contenuti e qualità delle interazioni: Non è sufficiente misurare il tempo trascorso sui social, ma è importante analizzare i contenuti e la qualità delle interazioni, poiché questi fattori potrebbero essere più rilevanti per la salute mentale.

Social Media e Salute Mentale negli Adolescenti

Uso dei social = **autenticità e connessione**, ma anche **ansia da esclusione e dipendenza da like**

Tempo online da solo → non predice problemi mentali

Uso eccessivo nel tempo → aumento di **sintomi depressivi**

Effetti mediati da: **confronto sociale, bullismo, sonno compromesso**

Popat & Tarrant, 2023 – Plackett et al., 2023 – Hamilton et al., 2024 – Nagata et al., 2025

Corpo, Genere e Ideali Estetici

Ragazze → pressione verso **magrezza** → insoddisfazione, disturbi alimentari

Ragazzi → focus su **muscolatura** → rischio **vigoressia** (ossessione per il corpo)

Filtri e selfie → aumentano frustrazione e confronto sociale

Body positive → può migliorare accettazione, ma con effetti ambivalenti

Revranché et al., 2022 – Choukas-Bradley et al., 2022 – Ganson et al., 2024

VIDEOGIOCHI & EFFETTI POSITIVI

VIDEOGIOCHI & EFFETTI NEGATIVI

SOCIAL MEDIA & EFFETTI

DEVICES & SONNO

VAMPING E SONNO NEGLI ADOLESCENTI



Il **vamping**, ossia la pratica di restare attivi sui social o nei giochi fino a tarda notte, è sempre più diffuso tra gli adolescenti e ha effetti documentati sul **sonno** e sul **benessere psicologico**.

Effetti principali:

Iperarousal cognitivo: l'interazione online stimola il cervello, ritardando l'addormentamento e riducendo la qualità del sonno (*Brautsch et al., Sleep Med Rev, 2023*).

Luce blu: un'esposizione di 1 o 2 ore alla luce dei dispositivi elettronici può ridurre significativamente la produzione di melatonina (**-23% e -38% rispettivamente**) (*Figueiro & Overington, Lighting Res Technol, 2015*).

Conseguenze a lungo termine: un maggiore tempo sugli schermi (3–4 ore al giorno) peggiora la qualità, la durata e la regolarità del sonno, aumentando i **sintomi depressivi**, soprattutto nelle ragazze (*Hökby et al., Front Public Health, 2025*).

In sintesi:

Il vamping **altera il ritmo sonno-veglia, riduce la concentrazione e favorisce disagio emotivo**.

Limitare l'esposizione serale agli schermi e mantenere **routine regolari di sonno** rappresentano strategie preventive fondamentali per il benessere psicofisico degli adolescenti.

**UADI (Use Abuse
Dependence to Internet)**

- 5 sottoscale dimensionali
(Impact, Addiction,
Experimentation,
Dissociation, Evasion)
- Cut-off di 50 per ogni
sottoscala



**Internet Gaming Disorder
Scale- Short-Form (IGDS9-SF)**

- Criteri DSM-5
- 9 domande, punteggio da
1 a 5
- cut-off 21 (validazione
Italiana)

Internet Addiction test (IAT)

- 20 domande, punteggio
da 1 a 5, cut-off 50
- Valutazione dipendenza
da email, social network,
chat, necessità di rimanere
connessi etc.

Test standardizzati di valutazione IGD/IA

Internet addiction disorder in referred adolescents: a clinical study on comorbidity

Gabriele Masi, Stefano Berloffia, Pietro Muratori, Marinella Paciello, Martina Rossi & Annarita Milone

Cluster 1

Bassi livelli di sintomi
internalizzanti ed
esternalizzanti (22%)

Cluster 2

Alti livelli di sintomi
Internalizzanti (17,8%)



Cluster 3

Alti livelli di sintomi
internalizzanti ed
esternalizzanti (24,8%)

Cluster 4

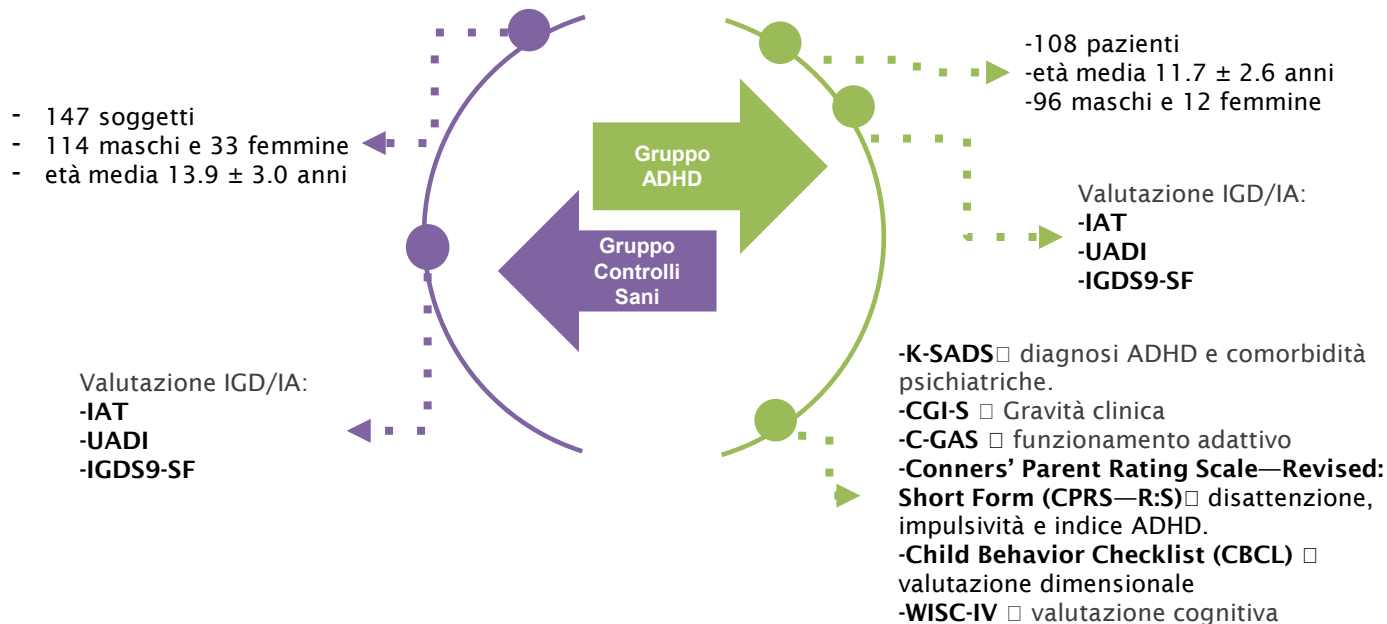
Alti livelli di sintomi
esternalizzanti (23,8%)

«Internalizing patients, the addiction may represent a refuge from the outside world, while in the Externalizing patients the addiction may be a tool for seeking sensations, emotions and immediate pleasure and reward.»

Article

Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents with Attention Deficit Hyperactivity Disorder

Stefano Berloffia ^{1,†}, Andrea Salvati ^{2,†} , Giulia D'Acunto ¹, Pamela Fantozzi ¹ , Emanuela Inguaggiato ¹, Francesca Lenzi ¹, Annarita Milone ¹, Pietro Muratori ¹ , Chiara Pfanner ¹, Federica Ricci ¹, Laura Ruglioni ¹, Annalisa Tacchi ¹ , Chiara Tessa ², Arianna Villafranca ¹  and Gabriele Masi ^{1,*}



Risultati

Confronto tra pazienti ADHD e controlli sani

IAT	Negativi		Positivi		Totale
	n	%	n	%	n
ADHD	62	57,9	45	42,1	107
CONTROLLI	117	79,6	30	20,4	147
Totale	179		75		254

Confronto tra campione clinico ADHD e campione non clinico per valori ottenuti ai questionari IAT.
(test X^2 a due vie 13,946)

IGDS	Negativi		Positivi		Totale
	n	%	n	%	n
ADHD	60	55,6	48	44,4	108
CONTROLLI	133	90,5	14	9,5	147
Totale	193		62		255

Confronto tra campione clinico ADHD e campione non clinico per valori ottenuti ai questionari IGDS.
(test X^2 a due vie 41,257)

- ☐ Prevalenza di IGD maggiore nei pazienti ADHD rispetto ai controlli
- ☐ La presenza di uno o più disturbi in comorbidità non influenza la presenza di IGD.

Confronto tra pazienti ADHD con IGDS9-SF *Score* ≥ 21 or <21

Variables	IGDS9-SF above Cut-Off (N = 48)		IGDS9-SF below Cut-Off (N = 60)		p-Value
	Mean	SD	Mean	SD	

Meta-Analysis

> Clin Psychol Rev. 2023 Dec;106:102343. doi: 10.1016/j.cpr.2023.102343.

Epub 2023 Sep 28.

The emerging evidence on the association between symptoms of ADHD and gaming disorder: A systematic review and meta-analysis

Patrik Koncz ¹, Zsolt Demetrovics ², Zsolia K Takacs ³, Mark D Griffiths ⁴, Tamás Nagy ⁵,
Orsolya Király ⁵

CDI-II Aggressive Behaviour subscale	62.5	6.0	66.4	11.002	0.043
WISC-IV Total IQ	78.2	39.8	79.9	40.1	0.828
WISC-IV Verbal Comprehension Index	102.0	14.1	106.5	14.5	0.110
WISC-IV Perceptual Reasoning Index	102.2	15.9	105.5	15.2	0.277
WISC-IV Working Memory Index	87.5	16.4	90.2	13.9	0.878
WISC-IV Processing Speed Index	79.7	17.5	85.3	12.2	0.058

Prevalenza di IGD in soggetti ASD

Le persone con ASD mostrano un **maggiore utilizzo di videogiochi** rispetto ai coetanei neurotipici.

Numerosi studi hanno evidenziato una **correlazione significativa tra ASD e IGD**, con percentuali di tempo davanti ai videogiochi che arrivano fino al 62% della giornata.

Il gaming può diventare un'attività percepita come **indispensabile**: da passatempo si trasforma in **dipendenza comportamentale**, con impatto clinico e sociale.

Per alcuni soggetti con ASD i videogiochi possono essere una forma di **socializzazione alternativa** o un contesto più gestibile rispetto alle difficoltà della vita reale.

Caratteristiche cognitive tipiche, come la **maggiore abilità visuo-spaziale** e la propensione alla **ripetitività**, possono aumentare la predisposizione al gaming intensivo.



The daily lives of adolescents with an autism spectrum disorder

Discretionary time use and activity partners

Gael I. Orsmond and Hsin-Yu Kuo



J Autism Dev Disord. 2022; 52(6): 2762–2769.

Published online 2021 Jun 28. doi: [10.1007/s10803-021-05138-x](https://doi.org/10.1007/s10803-021-05138-x)

Gaming Disorder in Adults with Autism Spectrum Disorder

Alayna Murray,¹ Arlene Mannion,¹ June L. Chen,² and Geraldine Leader²

Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents with Autism Spectrum Disorder and Attention Deficit Hyperactivity Disorder

Valerio Simonelli ¹, Antonio Narzisi ², Gianluca Sesso ^{2, 3}, Andrea Salvati ⁴, Annarita Milone ²,
Valentina Viglione ², Greta Tolomei ², Gabriele Masi ², Stefano Berloff ²

Obiettivi dello studio:

- 1) Esplorare la prevalenza di **IGD** in una popolazione di pazienti con diagnosi di **ASD**;
- 2) Descrivere un profilo psicopatologico e cognitivo di pazienti con ASD ed IGD (secondo **IGDS9-SF**) rispetto ai pazienti ASD senza IGD.

Il gruppo clinico è stato reclutato tra dicembre 2020 e luglio 2023 c/o l'**IRCCS Fondazione Stella Maris. UOC di Psichiatria e Psicofarmacologia dello Sviluppo**

In particolare sono stati raccolti i dati clinici di un campione di 77 pazienti, di cui **67 maschi** (età media $13,58 \pm 2,75$).

La diagnosi è stata effettuata secondo i criteri del **DSM-5**.

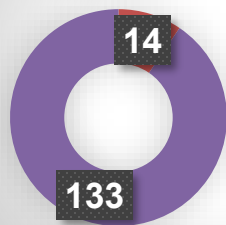
I criteri di esclusione sono stati la comorbidità con una disabilità intellettiva o un disturbo psicotico (a causa dell'impossibilità di completare i questionari).

Tutti i pazienti sono stati sottoposti a valutazione clinica neuropsichiatrica.



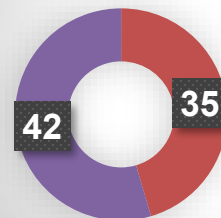
$p < 0,001$

Controlli sani



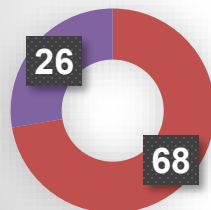
- IGDS9-SF+ (9,52%)
- IGDS9-SF- (90,48%)

ASD



- IGDS9-SF+ (45,45%)
- IGDS9-SF- (54,55%)

ADHD



- IGDS9-SF+ (72,34%)
- IGDS9-SF- (27,66%)

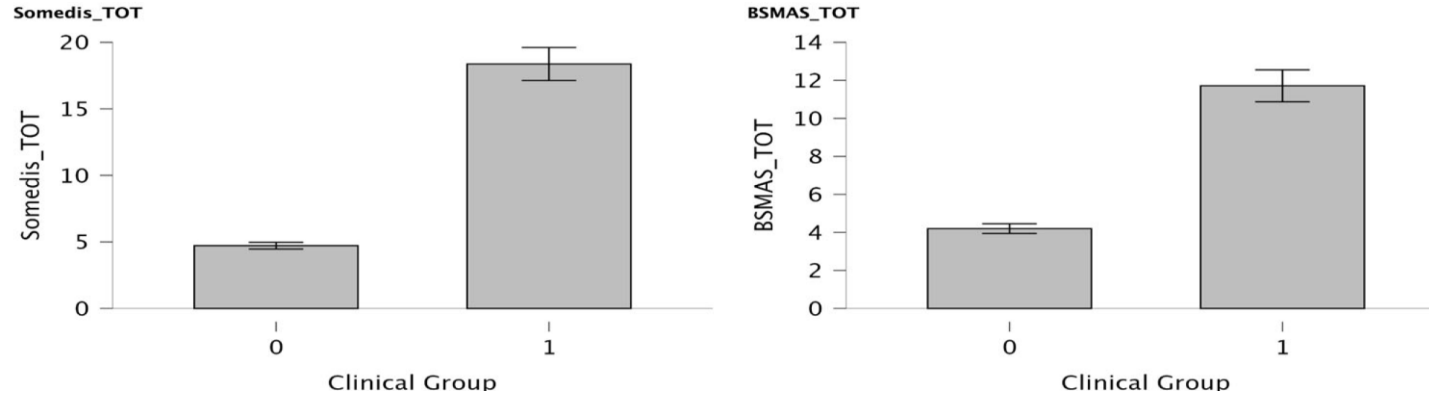
Discussione



1. In accordo con la letteratura (Mazurek et al., 2013, Murray et al., 2022), **il lavoro supporta l'idea che i pazienti con ASD abbiano un elevato rischio di sviluppo di IGD: 35 di 77 pazienti (45,45%) presentano superamento del cut-off di IGDS9-SF.**
2. **Non riscontrate differenze clinicamente significative tra i gruppi IGDS9-SF+/- nei test che hanno indagato le caratteristiche specifiche dell'ASD (SRS-2, SCQ, AQ ed SQ), suggerendo che l'entità dei sintomi specifici per ASD non correla con la presenza di IGD.**
Questa evidenza appare in linea ed amplia alcuni dati di letteratura (Mazurek & Engelhardt, 2013) che valutavano la **sintomatologia sulla base della sola SCQ.**
3. Diversi autori ipotizzano che la prevalenza di IGD in soggetti ASD sia legata alle migliori abilità di Visuo-spaziali dei soggetti affetti da ASD (Orsmond et al., 2011).

Social Media Engagement and Usage Patterns, Mental Health Comorbidities, and Empathic Measures in an Italian Adolescent Sample: A Comparative Study

Ilaria Accorinti ¹, Giulia Mutti ^{1, 2}, Pamela Fantozzi ¹, Annarita Milone ¹, Gianluca Sesso ^{1, 3}, Greta Tolomei ¹, Elena Valente ¹, Antonio Narzisi ¹, Edoardo Martinelli ¹, Maria Rosaria Cordella ¹, Gabriele Masi ¹, Stefano Berloffia ¹



362 adolescents (11–18 anni) → 147 clinici, 215 controlli.

SOMEDIS / BSMAS → rischio di dipendenza da social media

IRI → empatia cognitiva e affettiva

RME → teoria della mente.

I ragazzi con disturbi psichiatrici mostrano maggiore rischio di dipendenza dai social ($p < 0.001$).

Le femmine usano più a lungo i social, ma **non** risultano più “dipendenti”.

Età maggiore → **rischio maggiore** di uso problematico.

Social Media Engagement and Usage Patterns, Mental Health Comorbidities, and Empathic Measures in an Italian Adolescent Sample: A Comparative Study

Ilaria Accorinti ¹, Giulia Mutti ¹ ², Pamela Fantozzi ¹, Annarita Milone ¹, Gianluca Sesso ¹ ³, Greta Tolomei ¹, Elena Valente ¹, Antonio Narzisi ¹, Edoardo Martinelli ¹, Maria Rosaria Cordella ¹, Gabriele Masi ¹, Stefano Berloffia ¹

Maggior rischio dipendenza

Chi presenta **disregolazione emotiva** ha punteggi più alti di dipendenza.

Minore empatia cognitiva (meno capacità di capire gli altri)

Maggiore distress personale (più stress davanti alle emozioni altrui)

Interpretazioni possibili

Uso eccessivo dei social → riduce empatia e aumenta stress emotivo

Scarsa empatia o alto distress → porta a cercare relazioni “più facili” online.

Probabile **relazione bidirezionale**: i due fattori si rinforzano a vicenda.

Conclusione:

Gli adolescenti con vulnerabilità psicologiche sono **più esposti a un uso problematico dei social**, con **ripercussioni su empatia e benessere emotivo**. Servono studi longitudinali per capire il nesso causale.

TRATTAMENTO

Treatments for Internet gaming disorder and Internet addiction: A systematic review

Kristyn Zajac ¹, Meredith K Ginley ¹, Rocio Chang ², Nancy M Petry ¹

Affiliations + expand

PMID: 28921996 PMCID: [PMC5714660](#) DOI: [10.1037/adb0000315](#)

The Comparative Efficacy of Treatments for Children and Young Adults with Internet Addiction/Internet Gaming Disorder: An Updated Meta-Analysis

Chuan-Hsin Chang ¹, Yue-Cune Chang ², Luke Yang ³, Ruu-Fen Tzang ⁴ ⁵ ⁶

Affiliations + expand

PMID: 35270305 PMCID: [PMC8909504](#) DOI: [10.3390/ijerph19052612](#)

Treatments of internet gaming disorder: a systematic review of the evidence

Kristyn Zajac ¹, Meredith K Ginley ², Rocio Chang ³

Affiliations + expand

PMID: 31544539 PMCID: [PMC6930980](#) DOI: [10.1080/14737175.2020.1671824](#)

Evidenze da revisioni sistematiche e meta-analisi

Farmacoterapia

Bupropione: più efficace di escitalopram → riduce sintomi e tempo di gioco.

Altri antidepressivi: Escitalopram, Fluoxetina (efficacia moderata).

Stimulanti ADHD: Metilfenidato, Atomoxetina (riduzione moderata dei sintomi).

Psicoterapia

CBT (Terapia Cognitivo-Comportamentale): migliora sintomi di IGD e dipendenza da internet.

CBT + bupropione → risultati migliori del solo farmaco.

Conclusioni

Efficace l'**integrazione di trattamenti farmacologici e psicoterapici**.

Importanza di **interventi precoci e combinati**, soprattutto nei giovani.

Efficacy of Methylphenidate for Internet Gaming Disorder and Internet Addiction in Patients with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder

Andrea Salvati ¹, Gianluca Sesso ² ³, Francesca Lenzi ², Gabriele Masi ², Stefano Berloffia ²

Studio

38 pazienti drug-naïve (ADHD + IGD/IA)

21 trattati con **MPH**, 17 senza

Durata: **3 mesi**

Risultati

Riduzione significativa dei sintomi di IGD/IA
nel tempo in entrambi i gruppi

Nessun effetto aggiuntivo significativo del
MPH rispetto al controllo

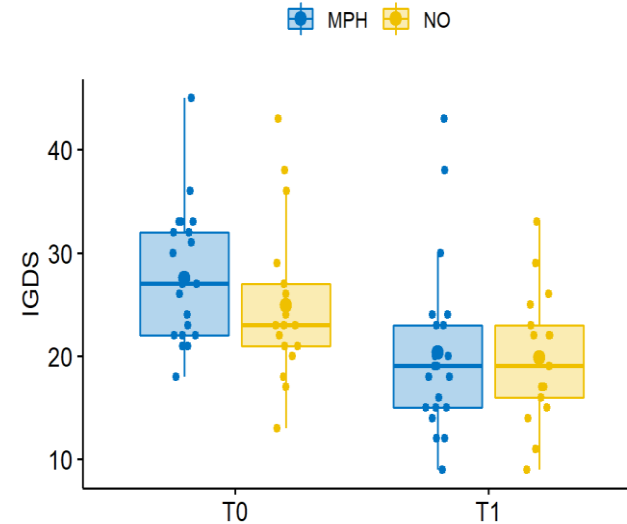
Predittori clinici:

QI (positivo)

Ansia in comorbidità (predittore negativo)

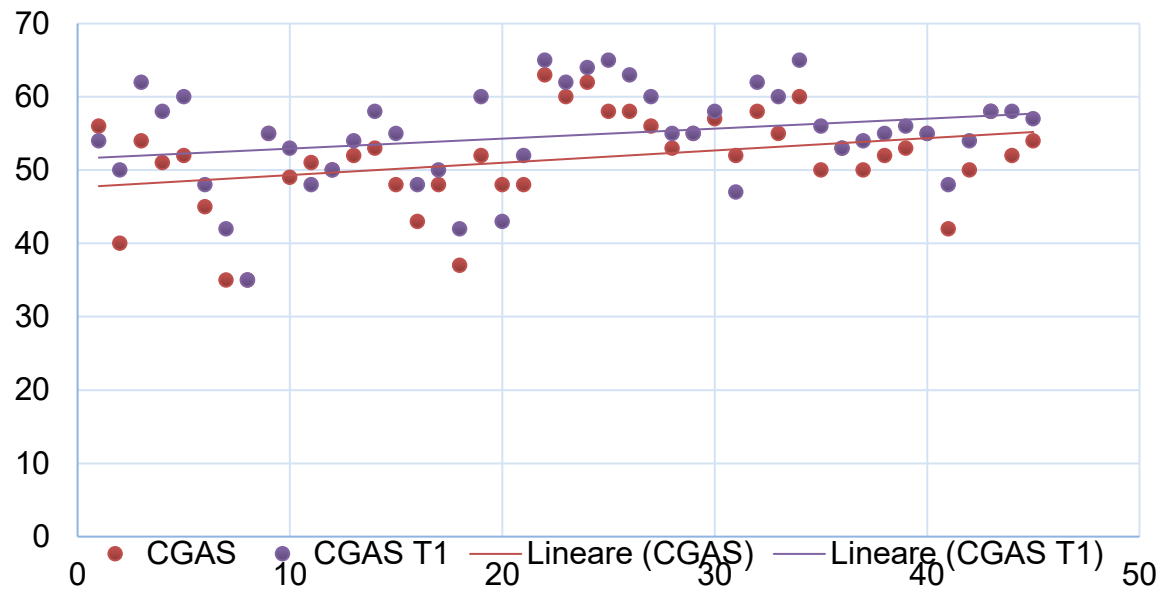
Conclusione

I sintomi migliorano nel tempo, ma il
metilfenidato non mostra benefici specifici
per IGD/IA.

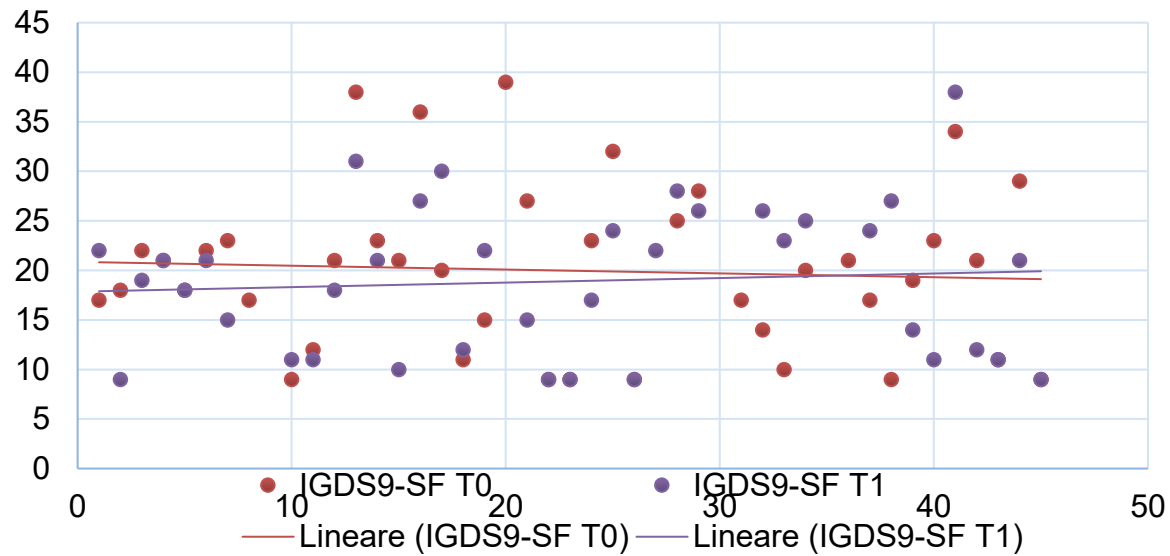


IGDS scores in MPH versus non-MPH groups.

Andamento CGAS



Andamento IGDS9-SF



Ipotesi psicopatologiche

Nel follow-up i pazienti ASD migliorano dal punto di vista della **gravità clinica (CGAS e CGI)** ma **non nei punteggi ai test sulla videodipendenza**,

Diversamente da gruppo di **ADHD** [Berloff et al. 2022], dove la variabile «**follow-up**» **riduceva significativamente anche i punteggi di IGDS9-SF (ASD fattore prognostico negativo rispetto ad ADHD?)**



Questi studi, uniti alle evidenze su meccanismi neurobiologici comuni tra ADHD e IGD [Gao et al. 2021] possono far supporre due possibilità:

Maggiore sensibilità ai meccanismi di reward tipica dell'ADHD (molto elevati nei videogiochi) come spiegazione di maggiore prevalenza rispetto ai pazienti ASD (nonostante frequente comorbidità con ADHD)



Meccanismi di reward come possibile bersaglio terapeutico per IGD, non possibile con ASD (ASD fattore prognostico negativo?)

Due bisogni, due percorsi verso il digitale

«Diversi profili neuroatipici possono arrivare a un uso intensivo di internet, ma per ragioni profondamente diverse. Nell'**ADHD**, **il digitale** diventa spesso una fonte di **gratificazione immediata**: like, notifiche, video, giochi... attivano il **sistema dopaminergico** in modo istantaneo, rispondendo a un bisogno di stimolazione continua e **reward rapido** (Volkow et al., 2009).»

«Nel **disturbo dello spettro autistico (ASD)**, invece, internet viene utilizzato come **ambiente regolativo e rifugio sociale**: uno spazio prevedibile, controllabile, spesso privo di stimoli sensoriali eccessivi. È un modo per **evitare la complessità sociale del mondo fisico** e, al contempo, mantenere un certo livello di connessione (Mazurek & Engelhardt, 2013).»

La **fuga regolativa dal mondo sociale** – possono, se non accompagnati da supporto e consapevolezza, **evolvere verso forme di isolamento disfunzionale**, che in alcuni casi sfociano nel fenomeno noto come ***hikikomori***.

Internet Gaming Disorder e ASD effetti positivi

Videogiochi visti come:

- Mezzo per superare le difficoltà nella **comunicazione** e nell'**interazione sociale** caratteristiche dell'ASD mediante la creazione di interazioni online, meno limitate da *fattori emotivi, sociali e pressioni temporali* (Benford & Standen, 2009);
- Utili per lo sviluppo di **interazioni sociali**, con *effetti positivi sul benessere e sullo sviluppo cognitivo*. (Benford & Standen, 2009; Brownlow & O'Dell, 2006; Müller et al., 2008);
- Potenziali **strumenti terapeutici**, con buona risposta anche alle terapie in ambiente virtuale (Bioulac et al., 2008; Lima et al., 2020; Wijnhoven et al., 2020)

[J Autism Dev Disord](#), 2021; 51(10): 3637–3650.

Published online 2021 Jan 3. doi: [10.1007/s10803-020-04801-z](https://doi.org/10.1007/s10803-020-04801-z)

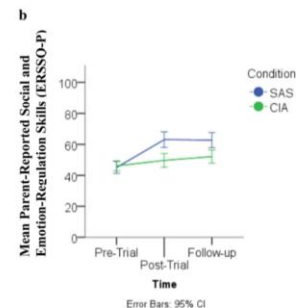
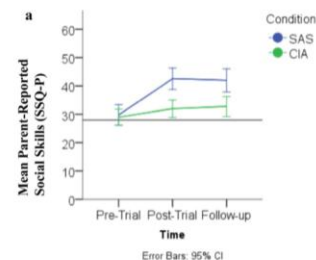
PMCID: PMC7778851

PMID: [33389304](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33389304/)

Randomized Controlled Trial of a Video Gaming-Based Social Skills Program for Children on the Autism Spectrum

[Renae Beaumont](#),^{R1,3} [Hugh Walker](#),^{1,4} [Jonathan Weiss](#),² and [Kate Sofronoff](#)¹

[Author information](#) [Article notes](#) [Copyright and License information](#) [PMID Disclaimer](#)

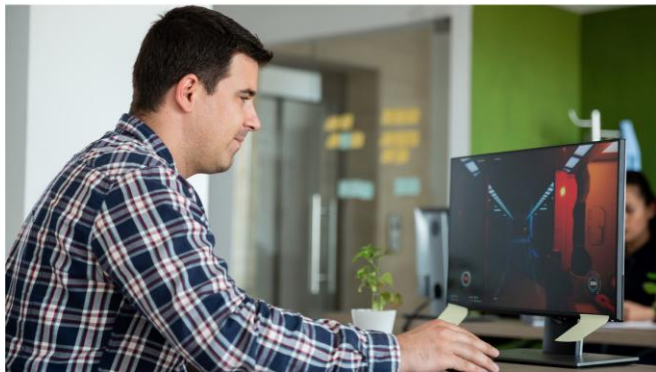


Per alcuni, internet non è una trappola, ma una rampa di lancio. Non un rifugio per nascondersi, ma uno spazio in cui imparare, esprimersi, e forse—tornare nel mondo

28 Luglio 2022 06:49

Australia: studente autistico trova lavoro grazie al suo talento nei videogiochi

La passione per il coding da parte del 17enne Jesse Cross ha trasformato quello che sembrava un hobby in una luminosa carriera



IGN

A Ostia Mattia realizza il suo sogno: “Ho l'autismo e lavoro in un negozio di videogames” foto

Mattia grazie a un accordo tra la Fondazione Roma Litorale ETS, ente che segue 450 bambini con disabilità del neurosviluppo, e 'Game People' ha coronato il suo sogno e iniziato un tirocinio lavorativo

Comunicato Stampa - 26 Settembre 2023 - 11:13

[Commenta](#) [Stampa](#) [Invia notizia](#) [2 min](#)

[Più informazioni su](#)

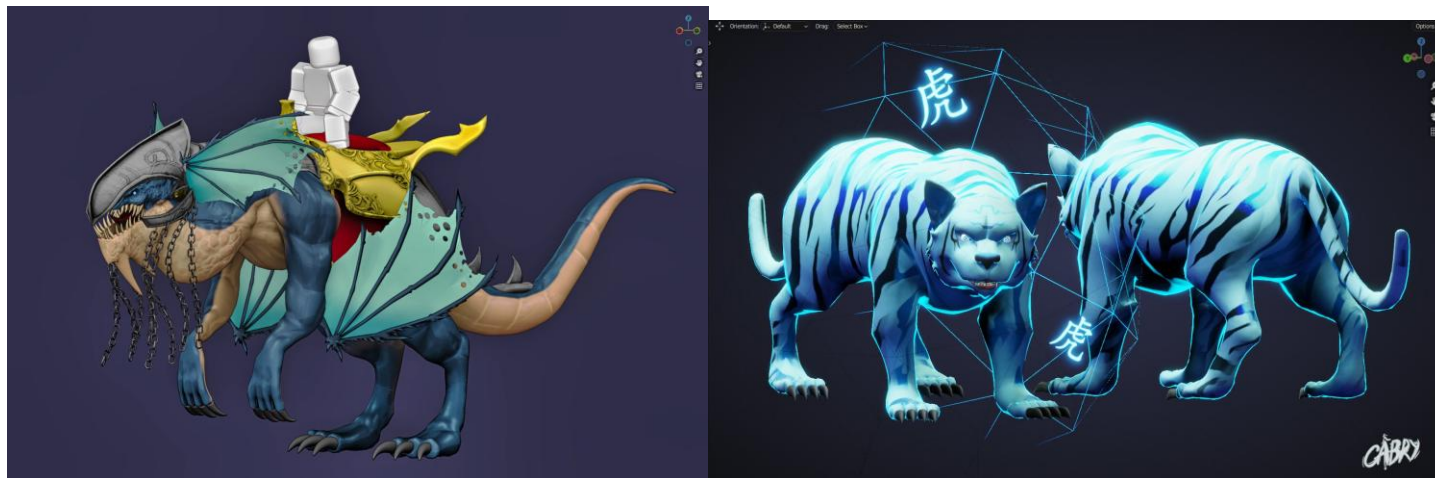
[autismo](#) [fondazione roma litorale](#) [videogame](#) [ostia x municipio](#)



Buon pomeriggio, forse Federico ha trovato qualcosa che gli piace e che gli riesce bene. Trova le immagini su YouTube, le modifica, copia, incolla, taglia e costruisce i suoi carri armati (padre di un pz ASD)

O.G. 19 anni

Disturbo d'ansia misto (ansia sociale, prestazionale, generalizzata, panico), dipendenza da dispositivi elettronici (PC ed in particolare attività di programmazione), aspetti ossessivo compulsivi in attuale riduzione, con prevalenza di tratti ossessivi, in ragazzino con Disturbo dello Spettro Autistico e competenze cognitive attualmente collocabili in area limite ma con componenti non verbali pienamente nella norma



Prevenzione delle dipendenze

Lo scopo generale della prevenzione consiste nel garantire lo sviluppo sano e sicuro del bambino e del ragazzo per realizzare i propri talenti e potenzialità, diventando membri attivi della comunità e della società a cui si appartiene. Una prevenzione efficace contribuisce significativamente alla partecipazione attiva del bambino, giovane o adulto nella propria famiglia, scuola, posto di lavoro o comunità

UNODC (United Nation Office on Drug and Crime) World Health Organization (2016). International Standards on Drug Use Prevention. Second updated edition

Paesi Bassi: governo pronto ad abolire le "casce premio" nei videogiochi

Le famigerate "loot box", considerate pericolosamente vicine al gioco d'azzardo, potrebbero essere presto vietate nei videogame distribuiti sul mercato olandese

everyeye.it / 4

LUGLIO 2023

Il Governo olandese vuole eliminare le **Loot Box a pagamento** dai videogiochi.

Definite come **forma di gioco d'azzardo**, considerate rischiose per la dipendenza, soprattutto tra i giovani.

Azioni

EA multata per non aver rispettato le direttive (serie FIFA).

Altre compagnie coinvolte per acquisti in-game problematici.

Scenario europeo

Anche il **Belgio** intende dichiarare illegali le Loot Box a pagamento, per spingere i publisher a rimuoverle.

Conclusione

Obiettivo: limitare il rischio di dipendenza e acquisti compulsivi nei videogiochi.

COREA DEL SUD (2011)

Il governo di Seul: “**Legge di Cenerentola**” che impedisce **ai minori di 16 anni** l’accesso ai siti di videogame da mezzanotte fino alle sei del mattino.

Per entrare in un sito a rischio chiunque deve fornire il proprio codice identificativo nazionale, che ne rivela anche l’età.

Ma molti giovanissimi internet-jungdogja hanno aggirato la legge e sono arrivati sui siti fornendo il codice degli ignari genitori.

Misure in Cina

Limitazioni di gioco (dal 2021)

I minori possono giocare **solo 3 ore a settimana: 1 ora al giorno (20–21)** da venerdì a domenica.

I videogiochi sono definiti dal governo come “**droga elettronica**” o “**oppio spirituale**”.

Controlli tramite **registrazione con nome reale** e **riconoscimento facciale**.

Obiettivo: ridurre la dipendenza e proteggere i minori.

Restrizioni su singoli giochi (es. *Fortnite*)

Dopo **3 ore consecutive**, i progressi vengono **ridotti del 50%**.

Dopo **5 ore**, avviene la **disconnessione automatica**.

Il software “**Midnight Patrol**” (Tencent) rileva i minori che giocano tra le **22 e le 8** e li disconnette.

Fonti: Il Sole 24 Ore, 30 agosto 2021; TGCOM, 12 luglio 2021

L'Australia vieta i social media ai minori di 16 anni

Il provvedimento più severo al mondo contro l'uso dei social network è stato approvato dal Parlamento di Canberra, che imporrà multe fino a 32 milioni di dollari alle piattaforme che non si adeguano. Ma gli esperti sono scettici

Il nodo più complesso resta l'implementazione tecnica del divieto. La legge non specifica come le piattaforme dovranno **verificare l'età degli utenti**, rimandando i dettagli a una sperimentazione che si concluderà a metà del 2025. **Per tutelare la privacy, non si potranno chiedere documenti d'identità agli utenti**, ma questo renderà ancora più difficile verificarne l'età. Le piattaforme social avranno dieci mesi per sviluppare **sistemi di verifica alternativi**, ma nessuno sa ancora quali tecnologie potranno essere utilizzate. Julie Inman Grant, Commissario

TikTok blocca l'hashtag #SkinnyTok dopo le richieste dell'Ue: «Contenuti malsani sulla perdita di peso»

Ragazze magrissime, che mostrano orgogliose le gambe scheletriche e i fianchi sottilissimi, che propongono diete estreme e trucchi per dimagrire velocemente. Il trend #SkinnyTok è diventato così popolare negli ultimi mesi da destare le preoccupazioni della Commissione europea e del regolatore dei contenuti digitali francese Arcom. Su loro richiesta, TikTok ha deciso di bloccare l'hashtag a livello mondiale, «poiché è stato collegato a contenuti malsani sulla perdita di peso», viene dichiarato da un portavoce. La mossa è parte di un più ampio tentativo della piattaforma di proprietà della cinese ByteDance di creare un ambiente più sicuro per i minori - [ne avevamo parlato qui](#) - anche se le indagini dell'Ue su possibili violazioni del Digital Services Act sono ancora in corso. Ora, se si prova a cercare l'hashtag #SkinnyTok viene fuori un avviso che prova ad aiutare chi potrebbe avere problemi psicologici relativi al proprio aspetto a chiedere una mano. Così come succede per altri hashtag relativi ad argomenti sensibili come suicidio o autolesionismo.

Meta, su Instagram arrivano gli “account per teenager”: più limitazioni a contenuti sensibili e messaggi, con il controllo dei genitori – Il video

OPEN

17 SETTEMBRE 2024 - 15:01 FILIPPO DI CHIO



EMBED

Account per teenager (<16 anni)

Funzioni principali

Account privati

Restrizioni su messaggi e contenuti sensibili

Interazioni limitate

Gestione del tempo

Promemoria dopo **60 min** di utilizzo quotidiano

Modalità sospensione automatica **22:00–07:00** (notifiche disattivate)

Gli aggiornamenti per genitori

Venire a conoscenza delle persone con cui i figli stanno chattando: Anche se i genitori non possono leggere i messaggi dei loro figli, ora saranno in grado di vedere con chi hanno scambiato messaggi negli ultimi sette giorni.

Impostare limiti di tempo giornalieri per l'utilizzo di Instagram: I genitori possono decidere quanto tempo i loro figli adolescenti possono trascorrere su Instagram ogni giorno. Una volta raggiunto quel limite, il ragazzo non potrà più accedere all'app.

Bloccare l'utilizzo di Instagram per periodi di tempo specifici: I genitori possono scegliere di bloccare l'accesso a Instagram ai ragazzi durante la notte o in determinati periodi di tempo, con un semplice clic.

A call to action: the second *Lancet* Commission on adolescent health and wellbeing

[Prof Sarah Baird, PhD](#) ^a  · [Shakira Choonara, PhD](#) ^b · [Prof Peter S Azzopardi, PhD](#) ^{c,e,f,g} · [Prerna Banati, PhD](#) ^h · [Prof Judith Bessant, PhD](#) ⁱ · [Olivia Biermann, PhD](#) ^j · et al. [Show more](#)

[Affiliations & Notes](#)  [Article Info](#)  [Linked Articles \(2\)](#) 

Lancet 2025; 405: 1945–2022

Published Online

May 20, 2025

[https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(25\)00503-3](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(25)00503-3)

Il cambiamento climatico e il passaggio a un mondo sempre più digitale, avranno un impatto profondo sulla salute e sul benessere futuri dei giovani.

La **Commissione riconosce** il **potenziale positivo** delle tecnologie digitali, ad esempio per educazione, lavoro, interazione e promozione della salute, ma allo stesso tempo **esprime preoccupazione** per i possibili effetti negativi sullo sviluppo e sul benessere emotivo.

Le **prove finora non sono sufficienti a stabilire una relazione causale tra uso di dispositivi** e disturbi mentali; il documento quindi **non raccomanda restrizioni drastiche**, ma invita a:

Agire con prudenza

Promuovere **un uso consapevole e regolato**,

Evitare di limitare troppo rigidamente l'accesso, per non ostacolare le potenzialità positive del digitale.

Unhealthy influencers? Social media and youth mental health

[The Lancet](#)

[Article Info](#) [Linked Articles \(1\)](#)

THE LANCET

editoriale

Uso crescente → dipendenza, aumento malattie mentali e autolesionismo

Cause profonde:

Neoliberismo → precarietà, disuguaglianza intergenerazionale

Insicurezza lavorativa, difficoltà ad accedere a una casa

Pressione accademica, paura del fallimento

Ansia per il cambiamento climatico

Fattore chiave: la povertà

Social media: effetti positivi e negativi, ma **non unica causa**

Necessità di ricerca: includere esperienze individuali e cambiamenti ecologici degli ultimi 15 anni

Differenze tra la Generazione Z e la Generazione dei Genitori

Generazione Z		Generazione dei Genitori
Sicurezze economiche	Maggiore precarietà lavorativa, stipendi bassi,	Lavori più stabili, possibilità di risparmiare e planificare il futuro.
Sicurezze personali	Incertezza sul futuro, ansia e pressione sociale:	Fiducia nei percorsi tradizionali (studio, lavoro, famiglia).
Tecnologia	Nativi digitali, sempre connessi ai social	Hanno imparato la tecnologia da adulti
Valori	Libertà, benessere mentale, sostenibilità, diversità	Stabilità, sacrificio, sicurezza economica
Rapporto con il lavoro	Cercano flessibilità e significato personale	Valorizzano il posto fisso e la carriera stabile
Visione del futuro	Ottimismo fragile, ma consapevolezza dei problemi	Maggiore fiducia nel progresso e nelle istituzioni

Gen Z: più libertà, meno certezze Genitori: più certezze, meno libertà

ISTAT (2023) - Rapporto Giovani e Mercato del Lavoro
Censis (2023) - La società italiana e la Generazione Z

Osservatorio Giovani, istituto Toniolo (2024) - Rapporto Giovani
Pew Research Center (2022) - On Gen Z and the Future of Work



Salvato in elicottero sul monte Fuji, torna indietro per il telefonino. Soccorso di nuovo

dal nostro corrispondente [Gianluca Modolo](#)



Un ventenne cinese residente in Giappone era stato recuperato vicino alla vetta perché non riusciva a scendere dopo aver perso i ramponi. È risalito per cercare di recuperare il cellulare smarrito, ma ha riscontrato difficoltà respiratorie a circa 3mila metri

