

**Università degli studi "G. d'Annunzio" di Chieti-Pescara
Corso di Laurea Magistrale in Psicologia Clinica e della Salute**

Corso di “PSICOLOGIA DELLA SALUTE, VECCHIE E NUOVE DIPENDENZE”

**Prof. Franco Sivilli
Dott.ssa Michela Leone**

a.a.2017-2018



Dipendenza dai new media

Il web rappresenta per i ragazzi di oggi, il metodo più rapido ed efficace per entrare in contatto con una rete sociale con cui confrontarsi ed in cui identificarsi.

Questa rete è illimitata e permette al giovane di ricercare e selezionare l'ambito sociale in cui meglio esprimere la propria identità o l'immagine idealizzata che si vuole mostrare di sé.

Nel moderno mondo adolescenziale e giovanile, più sensibile ed esposto ai cambiamenti, si possono evidenziare diverse nuove espressioni di disagio mentale e comportamentale, che, per la loro diffusione, assumono il ruolo di patologie sociali.

Un numero crescente di adolescenti e di giovani si ritrovano alla ricerca esasperata di stimoli intensi e di sensazioni forti, dettata da una forma di insensibilità alle gratificazioni della vita quotidiana.

INTERNET

infinite possibilità:

socialità

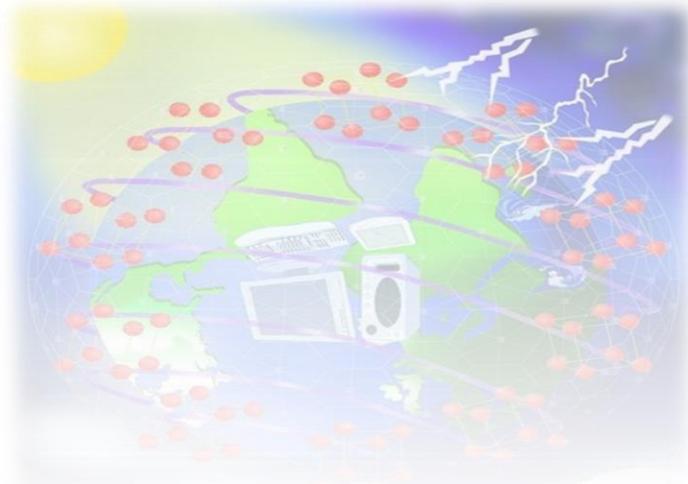
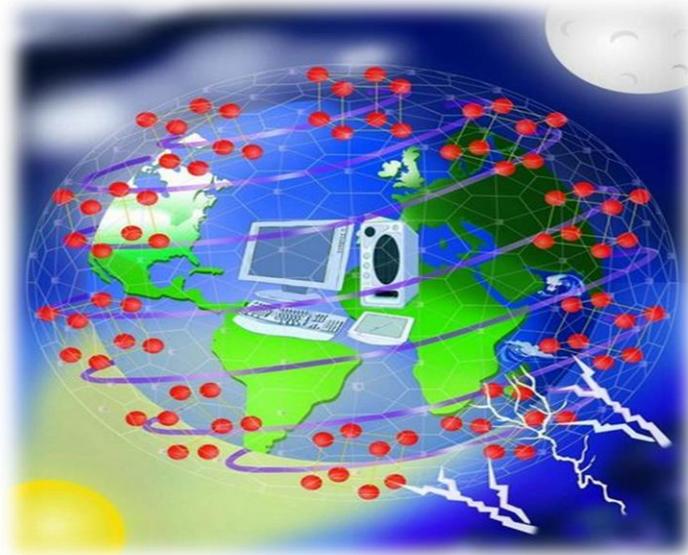
gruppi di
discussione

acquisti

ricerca di
informazioni

contatti in
tempo reale

MA... come tutti i dispositivi digitali non è né un bene né un male,
dipende dall'uso che se ne fa!





L'utilizzo della rete
e delle sue
applicazioni è in
grado di determinare
un ampliamento ed
un'errata percezione
dei confini del Sè



COME MAI?

- **Limitate esperienze sensoriali:** la mancanza di una presenza fisica e l'impossibilità di accedere a tutta una serie di messaggi non verbali ai quali siamo abituati nelle relazioni interpersonali può determinare il rischio di frammentazione dell'identità, perdita della coscienza unitaria di sé e della stessa realtà
- D'altro canto il soggetto subisce un **bombardamento di stimoli, colori e suoni** che si susseguono ad una velocità incalzante per cui si può avere la sensazione di correre o volare senza muoversi di un millimetro e ciò può portare a stati di coscienza alterati, derealizzazzione e depersonalizzazione
- **Distorsione del tempo** prodotta dalla chat: nonostante la caratteristica di interattività della chat, questa è comunque più lenta di una comunicazione verbale per cui alla fine della conversazione il tempo trascorso sarà molto maggiore rispetto ad una comunicazione a voce. L'alterazione spazio temporale porta una persona a restare collegata molte ore, se non giorni, ad internet

ELEMENTI CHE CONTRIBUISCONO ALL'INSORGENZA DI DISTURBI CORRELATI AD INTERNET

- ✓ Psicopatologie preesistenti: depressione, disturbo ossessivo – compulsivo ...
- ✓ Eventi di vita sfavorevoli: problemi lavorativi e familiari che fanno di Internet una “valvola di sfogo”
- ✓ Condotte a rischio: “eccessivo consumo”, riduzione delle esperienze di vita e di relazioni “reali” ...
- ✓ Potenzialità psicopatologiche della rete: anonimato e sentimenti di onnipotenza che possono degenerare in pedofilia, sesso virtuale, creazione di false identità, gioco d'azzardo

I.A.D.



INTERNET ADDICTION DISORDER

CONCETTO DI DIPENDENZA

Freud (1915): stato della mente e del corpo che sottende al movimento delle nostre pulsioni verso una meta e che attesta la nostra capacità di legarci agli altri e alle cose

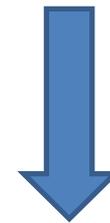
Bowlby (1989): Dipendiamo per poter apprendere, esplorare e successivamente diventare creativi, sentendo di poter contare su una base sicura, prima esterna poi introiettata

QUANDO LA DIPENDENZA DIVENTA PATOLOGICA?

La natura del vincolo che lega una persona ad una sostanza/comportamento ha carattere di COMPULSIVITA'



COAZIONE A RIPETERE



ADDICTION



Influenza sulla vita dell'individuo

I. Goldberg (1995): 1° definizione: “*Modalità maladattiva nell’utilizzo di internet che porta ad una compromissione e/o disagio clinicamente significativo*”

▪ **DSM** : Criteri Dipendenza da Sostanze

▪ *3 o più condizioni ricorrenti entro un periodo di 12 mesi:*

- ✓ **TOLLERANZA**: bisogno di aumentare la quantità di tempo di collegamento a Internet e marcata riduzione degli effetti.
- ✓ **SINDROME D’ASTINENZA**: agitazione psicomotoria, ansia, pensieri ossessivi, fantasie su Internet, movimenti involontari di tapping con le dita.
- ✓ **FREQUENZA E TEMPI AUMENTANO PIU’ DEL PREVISTO**
- ✓ **DESIDERIO PERSISTENTE O TENTATIVI FALLITI DI CONTROLLO O RIDUZIONE DELL’ATTIVITA’**
- ✓ **USO DI INTERNET INFLUENZA ATTIVITA’ SOCIALI, PROFESSIONALI..**
- ✓ **L’USO CONTINUA NONOSTANTE LA CONSAPEVOLEZZA DI AVER SVILUPPATO PROBLEMI FISICI, SOCIALI ...**

K. Young (1996): «*Disturbo nel controllo degli impulsi non altrimenti specificato che non implica l'assunzione di una sostanza.*» [DSM IV-TR]

SOGGETTI DIPENDENTI, IN SEGUITO ALL'ABUSO DELLA RETE,
SUBISCONO PROBLEMI DI VARIA NATURA E IN DIVERSI AMBITI:

- Relazionale e familiare: ci si estrania dalla vita reale fino a trascurare i propri cari
- Lavorativo e Scolastico: disattenzione verso il lavoro e la scuola, compromissione ciclo sonno-veglia, eccessiva stanchezza
- Salute: disturbi del sonno, irregolarità dei pasti, scarsa cura del corpo, mal di schiena, stanchezza agli occhi, mal di testa, sindrome del Tunnel Carpale
- Finanziario: soggetto che partecipa ad aste, commercio on-line e gioco d'azzardo virtuale

LE FASI DI SVILUPPO DELL'INTERNET ADDICTION

K. Young, 1999

- **COINVOLGIMENTO**: si sviluppa a partire dalle prime esperienze di navigazione on line ed è caratterizzato da un senso di curiosità e voglia di sperimentazione che culmina nella scelta di una particolare applicazione o funzione di internet (chat, mail..)
- **SOSTITUZIONE**: l'alto coinvolgimento con internet fa sì che la realtà virtuale sostituisca bisogni non soddisfatti nella vita reale
- **FUGA**: s'instaura la dipendenza. Il soggetto sempre più spesso trascorre il proprio tempo sul web trovando nel mondo di internet una soluzione efficace contro stress, angosce, insicurezze. L'illusione del piacere spinge così l'individuo a passare sempre più tempo in rete.....

Jerald J. Block (2008, American Journal of Psychiatry):
«*Internet Addiction come un particolare disturbo compulsivo - impulsivo.*»

SINTOMI:

- *desiderio irrefrenabile di connettersi al web* (o comunque di stare davanti a un pc) per chattare, giocare, mandare e-mail, frequentare siti porno
- Il soggetto costretto a fare a meno di Internet diventa *irritabile*, *nervoso* e *agitato* e può facilmente cadere in *forme di depressione*: una vera e propria **sindrome da astinenza**
- l'assuefazione a Internet si manifesta nella forma di una progressiva *permanenza davanti al PC sempre più lunga e ininterrotta* e nella ricerca di dispositivi hardware e software sempre più potenti e innovativi.

DSM V (2012)

“Condizioni che necessita di ulteriori studi”

DISTURBO DA GIOCO SU INTERNET

Uso persistente e ricorrente di Internet per partecipare a giochi, spesso con altri giocatori , che porta a compromissione o disagio clinicamente significativi come indicato dalla presenza di 5 o più dei seguenti criteri per un periodo di 12 mesi:

- (A) elevata preoccupazione derivante dall'utilizzo di internet.
- (B) isolamento sociale;
- (C) necessità di spendere maggiore tempo nell'attività on line per avere la medesima sensazione di benessere: tolleranza;
- (D) insuccessi nel tentativo di controllare l'utilizzo di internet;
- (E) continuo utilizzo di internet nonostante le conseguenze negative derivanti dall'uso;
- (F) perdita di altri interessi;
- (G) l'utilizzo di internet permette di regolare l'umore o prevenire un umore depresso;
- (H) perdita di una grande quantità di tempo collegata all'utilizzo di internet;
- (I) perdita o grave trascuratezza di relazioni significative, lavoro, dovute all'utilizzo di internet.

DSM V (2012)

DISTURBO DA GIOCO SU INTERNET

PREVALENZA: probabilmente più elevata nei paesi asiatici e negli adolescenti maschi di 12 - 20 anni (soprattutto Cina e Corea del Sud)

FATTORI DI RISCHIO: fattori ambientali legati alla disponibilità di computer connessi ad Internet; fattori genetici e fisiologici, alto rischio per adolescenti maschi e connesso ad ambiente asiatico e/o background genetico (*ipotesi*)

CONSEGUENZE FUNZIONALI: fallimenti scolastici, perdita del lavoro, rottura del matrimonio, responsabilità familiari trascurate

DIAGNOSI DIFFERENZIALE: l'uso eccessivo di Internet che non coinvolge i giochi online non è considerato analogo allo I.A.D.
(gioco d'azzardo online → gioco d'azzardo patologico)

COMORBILITA': salute trascurata, Disturbo depressivo maggiore, DDAI e DOC.

I 5 TIPI DI DIPENDENZA RICONOSCIUTI:

(Presidenza del Consiglio dei Ministri. Dipartimento Politiche Antidroga, 2014)

✓ **CYBERSEXUAL ADDICTION**

✓ **CYBER-RELATIONAL ADDICTION**

✓ **INFORMATION OVERLOAD ADDICTION**

✓ **NET COMPULSION (Giochi Online)**
(coinvolgimento eccessivo e comportamenti compulsivi collegati a varie attività online
gioco d'azzardo, di ruolo, shopping compulsivo)

✓ **COMPUTER ADDICTION (Giochi Offline)**
(coinvolgimento eccessivo in giochi virtuali
che non prevedono l'interazione tra più
giocatori e non sono giocati in rete)



INFORMAZION OVERLOAD ADDICTION

Il Disturbo di chi passa sempre più tempo in rete facendo surfing, ovvero passando da un sito all'altro alla ricerca dell'informazione più completa ed aggiornata, senza riuscire a fermarsi o a ridurre il tempo di connessione.

SHOPPING COMPULSIVO ONLINE

Inizialmente si compra per il piacere che si ricava da un nuovo acquisto, in seguito i soggetti riportano uno stato di tensione crescente, il desiderio di comprare diventa un impulso irrefrenabile, necessario ad alleviarla.

CYBER SEX ADDICTION

In generale può essere considerato tutto ciò che di sessuale è possibile svolgere nella rete, con riferimento particolare alle chat sessuali. Viene inclusa anche la fruizione di materiale pornografico online. Attraverso il computer la persona interagisce con un'altra avventurandosi in chat erotiche, scambiandosi messaggi sessuali a volte accompagnati da foto delle proprie nudità o da riprese webcam

CYBER RELATIONAL ADDICTION

Bisogno pressante di stringere amicizie virtuali e stabilire relazioni tramite email e chatroom fino a compromettere e superare il bisogno di coltivare relazioni concrete e reali

TRADING COMPULSIVO ONLINE

Designa il giocatore in borsa con l'utilizzo di internet, ossia riguarda le operazioni di acquisto e vendita di azioni sui principali mercati mondiali in tempi immediati, scatenando in alcuni soggetti una modalità compulsiva di gestione delle transazioni, per cui vi dedicano sempre più tempo e la loro vita mentale ruota totalmente intorno a tali operazioni

DIPENDENZA DA GIOCHI VIRTUALI (MUD)

Tendenza al coinvolgimento in giochi di ruolo interattivi, i quali permettono tramite la rete di far partecipare allo stesso gioco, protratto infinitamente nel tempo, più utenti collegati dai luoghi più disparati.

Il tempo dedicato al gioco diventa sempre maggiore compromettendo le normali attività quotidiane.

Collegato all'uso patologico dei giochi virtuali vi è il fenomeno degli Hikikomori osservato in un numero crescente di adolescenti giapponesi.



**SINDROME
HIKIKOMORI**

HIKIKOMORI

SIGNIFICATO: termine giapponese **letteralmente “stare in disparte, isolarsi”** si riferisce a coloro che hanno scelto di **ritirarsi dalla vita sociale**, spesso cercando livelli estremi di isolamento.

Solo una parte delle persone affette dal disturbo passa il proprio tempo connesso ad Internet ma, quando succede, **il tempo di permanenza davanti al computer arriva fino a 10-12 ore giornaliere.**

L'Hikikomori non esce dalla sua stanza né per lavarsi, né per alimentarsi chiedendo che il cibo gli sia lasciato dinanzi alla porta di accesso alla stanza (E. Aguglia et al., 2010).

Di Solito gli hikikomori ha un'età **compresa tra i 19 e i 27 anni**, per oltre il 90% dei casi è di **sesso maschile** e di **estrazione sociale solitamente medio-alta** (Saito Tamaki, 1998).

LE CARATTERISTICHE DELLA SINDROME HIKIKOMORI

- **ritiro sociale** da almeno sei mesi: rifiuto delle amicizie, delle attività ludiche (sport e socialità in genere), incapacità di relazionarsi in maniera spontanea, allontanamento dalla vita reale e conseguente fuga nel virtuale.
- **fobia** scolare precedente e ritiro scolastico;
- **ritiro dalle attività lavorative**; possibile presenza di sintomi legati all' **Internet Addiction Disorder**; possibile **inversione dei ritmi circadiani**.



Negli adolescenti affetti da questa psicopatologia la capacità di apprendimento non risulta significativamente alterata: mediamente sono in grado di giungere a profitti scolastici sufficienti.

AMBULATORIO I.A.D., Policlinico «A. Gemelli» di Roma diretto dal Prof. Federico Tonioni

- dal 2009: circa 300 soggetti (95% maschi, 5% femmine);

- oggi in cura: 60 pazienti;

- 2 tipologie di Web dipendenti:

- ✓ adulti dai 30 anni in su
(consapevoli del problema)

- ✓ adolescenti dai 13 ai 18 anni
(inviati dai genitori)



hanno tutti una difficoltà in comune: non riescono a vivere le proprie *emozioni* e si rifugiano nel Web.

PROTOCOLLO DI INTERVENTO

strutturato in 3 passi:

1. colloquio iniziale

orientato all'analisi di specifiche dimensioni (tempo; scuola-lavoro; rapporti con i compagni o colleghi-amicizie; affettività, innamoramento e sessualità; interessi, famiglia e aggressività).

2. tre incontri successivi

per individuare la psicopatologia sottostante e dare inizio alla terapia.

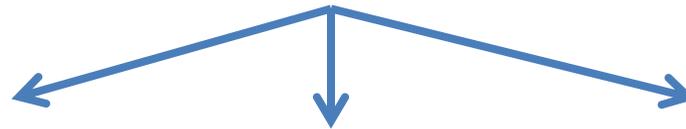
3. gruppi di riabilitazione

al fine di: riattivare un contatto *dal vivo* con gli altri, condividere esperienze autentiche, senso del limite, capacità di attesa e comunicazione non verbale in maniera protetta.

CONCLUSIONI



La dipendenza da Internet va affrontata considerando la dinamica psicologica che caratterizza la relazione tra il soggetto e lo strumento tecnologico all'interno del contesto specifico in cui si manifesta.



SENSIBILIZZAZIONE

PREVENZIONE

TRATTAMENTO