



Presidio Ospedale  
dei Bambini

Sistema Socio Sanitario  
 Regione  
Lombardia  
ASST Spedali Civili



# ATTUALITÀ E RIFLESSIONI SULLE DIPENDENZE IN ADOLESCENZA

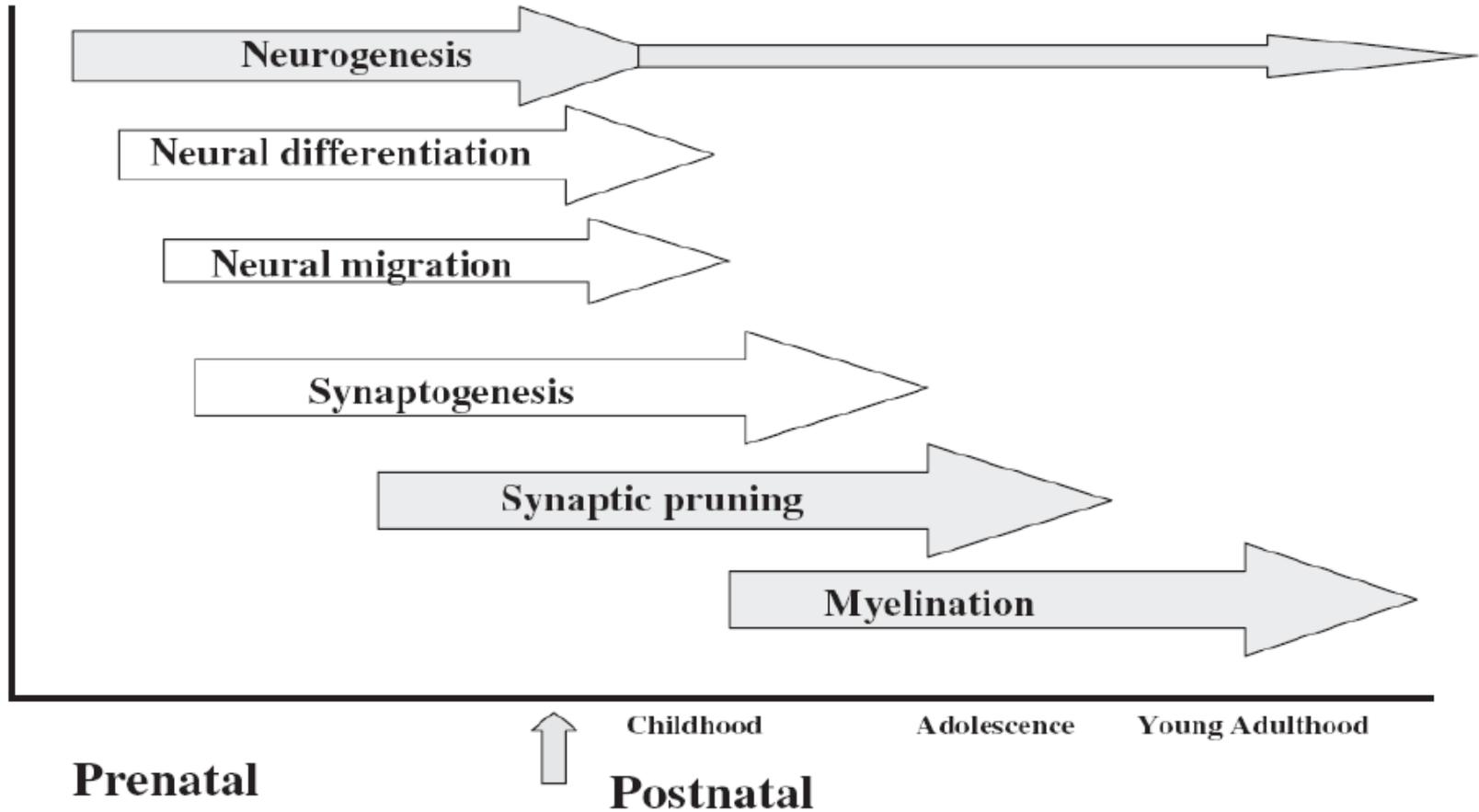
**CONFERENZA ANNUALE SALUTE MENTALE**  
**Brescia 13 dicembre 2017**

Elisa Maria Fazzi , Edda Zanetti , Giovanni Allibrio  
Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza  
ASST Spedali Civili di Brescia  
Dipartimento Scienze Cliniche e Sperimentali  
Università degli Studi di Brescia

# Panoramica

- Adolescenza
- Le nuove dipendenze
- Dipendenza patologica
- S.me di Hikikomori
- Esperienza personale /lavori in corso.....
- Protocollo di intesa per le dipendenze

# Periodi sensibili



# Tipici quadri clinici in adolescenza

- **1. Forme di disagio che assomigliano a manifestazioni psicopatologiche dell'età adulta ma che rappresentano una variante parafisiologica dell'adattamento fase specifico**  
Noia, pessimismo, tendenza al ritiro sociale, vergogna, goffaggine, provocatorietà, impulsività ...
- **2. Manifestazioni psicopatologiche legate in modo specifico al, o esacerbate dal, funzionamento adolescenziale**  
breakdown evolutivo, self cutting, tendenze antisociali, abuso di sostanze ...
- **3. Manifestazioni psicopatologiche che corrispondono ai quadri diagnostici dell'età adulta**  
Psicosi, disturbi affettivi ...
- **4. Aree di inibizione comportamentale e dell'esperienza**  
non sempre l'assenza di sintomi o comportamenti disadattivi è indice di salute mentale. Da adulti disturbi d'ansia e depressivi ...

# Uso di sostanze in adolescenza

- Gli adolescenti mostrano alti punteggi alle dimensioni che favoriscono la sperimentazione (**uso di sostanze**)
- Nei ratti adolescenti nicotina, anfetamine, alcool producono meno effetti acuti e risposte d'astinenza più moderate
- Per esempio: sotto effetto di alcool ratti adolescenti erano meno sensibili agli effetti motori, "hangover", e sedazione
- Queste differenze possono essere legate ad immaturità del sistema recettoriale GABA-a

# Nuove dipendenze

L'aspetto più critico delle nuove dipendenze riguarda proprio l'oggetto della dipendenza.

Navigare su internet, guardare la televisione, giocare ai videogames, alcuni tipi di dipendenze alimentari

# CONCETTO DI DIPENDENZA

## **QUANDO LA DIPENDENZA DIVENTA PATOLOGICA?**

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

COMPULSIVITA' - COAZIONE A RIPETERE Influenza sulla vita dell'individuo

Il bisogno è al posto del desiderio (Freud, 1920)

# LE DIPENDENZE PATOLOGICHE

Passaggio da "Dipendenza patologica", riferita in particolare alla dipendenza da sostanza, a "Dipendenze patologiche", che racchiudono un insieme eterogeneo di altre dipendenze:

"Dipendenze senza sostanza" o "Dipendenze comportamentali"

## DEPENDENCE/ADDICTION

"Dependence" richiama più la dipendenza fisica e la sindrome da astinenza (bisogno fisico della sostanza) "Addiction" si associa maggiormente al disturbo comportamentale e alla dipendenza psicologica (bisogno psicologico della sostanza)

# Nuove dipendenze

- Queste nuove dipendenze o dipendenze comportamentali si riferiscono a una vasta gamma di comportamenti, tra esse le più note e maggiormente indagate sono il Gioco d'Azzardo Patologico (GAP), lo Shopping Compulsivo, la Dipendenza da Lavoro, le Dipendenze da Tecnologia, le Dipendenze Relazionali e alcuni Disturbi Alimentari (Marganon e Aguaglia, 2003)
- L'oggetto della dipendenza in questo caso è un comportamento di tipo compulsivo. Il quadro fenomenologico è molto simile a quello della tossicodipendenza e dell'alcolismo

# 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.

Di particolare rilievo, tra le patologie sociali legate alla rete, sono l'uso ossessivo di Internet (definito Internet Addiction Disorder o IAD) e la Sindrome di Hikikomori

# Internet fenomeno di massa

## In Italia

A fine gennaio 2017 gli utenti internet complessivamente raggiungevano la rispettabile cifra di 39 milioni



# Generazione digitale 2.0

- **Il 30% dei piccoli con meno di due anni ha già avuto un primo contatto con un smartphone.**
- **Nove anni è l'età del primo profilo social.**
- Osservatorio nazionale adolescenza 2017

# NUOVI MEDIA: utilizzo negli adolescenti

- il 98,5% ha accesso a un PC da casa, e nel 60% dei casi viene utilizzato più di 1 ora al giorno
- il 97,5% possiede uno smartphone; 2 adolescenti su 3 lo usano per accedere ad internet
- l'86,9% utilizza abitualmente social network (in crescita soprattutto Instagram)



# I.A.D.



**INTERNET ADDICTION DISORDER**

## **K.Young (1996):**

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

Nel 2001 **R.A. Davis** puntò l'attenzione sull'analisi delle cognizioni alla base del disturbo ipotizzando l'esistenza di due tipologie di Uso Patologico di Internet:

Secondo Davis il disturbo poggia su due tipi di distorsioni cognitive:

Pensieri distorti su di sé

Pensieri distorti sul mondo

La persona che usa in maniera patologica internet ha scarsa stima di sé, ciò contribuisce allo spostamento del proprio focus d'attenzione da sé al mondo virtuale, ricercando continui rinforzi positivi e pensando in maniera ossessiva e ripetitiva a tutto quello che accade online.

Le persone agiscono come se non avessero certezze se non quelle che riescono a ricavare dalla rete e dai suoi "abitanti".

Tali pensieri inducono ad avere alterazioni anche nella visione del mondo che portano spesso a: generalizzare, catastrofizzare e ad avere pensieri dicotomici del tipo tutto o nulla.

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

## **SINTOMI:**

Desiderio irrefrenabile di connettersi al web

Il soggetto costretto a fare a meno di Internet presenta una vera e propria sindrome da astinenza

L'assuefazione a Internet .

Nel 2008 **Block** suggerisce come condizioni indispensabili per la diagnosi di dipendenza da internet quattro elementi:

**Uso eccessivo di Internet,**

**Il ritiro Sociale,**

**La tolleranza,.**

# **DSM 5 (2012) "Condizioni che necessitano 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 5 (2012) DISTURBO DA GIOCO SU INTERNET

## **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, ADHD e DOC.

# INSORGENZA DELLO I.A.D.: quali cause?

STUDI DI NEUROBIOLOGIA Casha and Colleagues, 2012

Disequilibrio tra il sistema della serotonina e della dopamina, mediatori fondamentali per la regolazione dei comportamenti come la disinibizione comportamentale e il meccanismo di gratificazione

La **serotonina** regola prevalentemente l'inibizione comportamentale e l'aggressività

La **dopamina** è collegata ai meccanismi del piacere/gratificazione e a quei comportamenti di attivazione della curiosità e ricerca delle novità

# I 5 TIPI DI DIPENDENZA RICONOSCIUTI:

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

**CYBERSEXUAL ADDICTION** (sesso virtuale e pornografia)

**CYBER-RELATIONAL ADDICTION** (relazioni di amicizia o amorose con persone conosciute in chat)

**INFORMATION OVERLOAD** (una ricerca ossessiva di informazioni sul web)

**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)

# Addiction tecnologica

- Senza entrare nel dettaglio delle singole forme di addiction tecnologica, parliamo di
- **social network addiction**, ,
- 
- **alla friendship addiction**,
- alla dipendenza da **videogioco**,
- al **vamping** o

# HIKIKOMORI

**SIGNIFICATO:** termine giapponese letteralmente "stare in disparte" 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.

# Esperienza UONPIA ASST Spedali Civili

Dal 2013 al 2015 1 caso l'anno

Nel 2016 2 casi

**Nell'ultimo anno 2017 5 casi**

*Motivo della consultazione:* Ritiro scolastico

Età 13-15 anni

# La nostra casistica

## **Sintomi associati**

Ritiro sociale

Disturbo d'ansia

Insonnia/Sonnolenza diurna

Irritabilità o umore instabile

Depressione

Bassa autostima

Relazioni familiari insoddisfacenti

# La nostra casistica

- **Strumenti di valutazione :**

**esame clinico**

**valutazione personologica consueti strumenti testali**

**valutazione dell'ambiente di vita del paziente**

- **I.A.T.** (*Internet Addiction Test*)
- **G.A.S.** (*Gaming Addiction Scale*)  
Misura il tuo livello di dipendenza dai videogiochi.
- Questionario sulla **Nomofobia**

# Lavori in corso .....

Fenomeno in aumento

Mascherato dal ritiro scolastico

Profilo psicopatologico complesso

Necessità di strumenti di valutazione adeguata

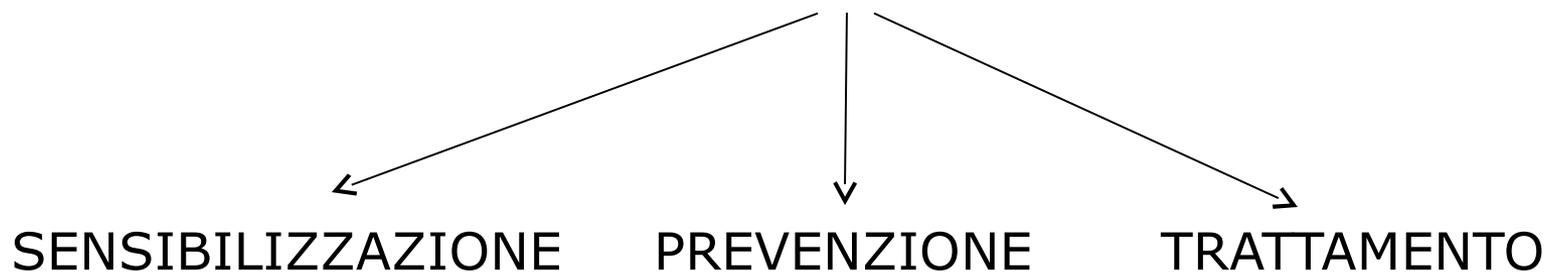
Sviluppo di trattamenti finalizzati

- Sostegno genitoriale
- Terapia cognitivo comportamentale
- Reinserimento sociale
- Interventi a domicilio?

# CONCLUSIONI

Le nuove tecnologie sono molto diffuse e utilizzate dagli adolescenti. Possedere e utilizzare apparecchiature tecnologiche non coincide necessariamente con la "dipendenza" dalle stesse, ma aumenta la probabilità di un utilizzo problematico.

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.





Grazie