



*UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI CATANIA*  
*Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali*  
*Corso di laurea in Servizio Sociale*

# **DISTURBI DA ADDICTION**

**PSICOLOGIA CLINICA**

Prof. Giovanni Belluardo

# *Classificazione secondo il DSM 5*

*(APA, 2014)*




***Disturbi  
correlati a  
sostanze***

***Disturbi da  
addiction***

# *1. Disturbi correlati a sostanze*

- Contemplano dieci classi distinti di sostanze: alcool, caffeina, cannabis, allucinogeni, inalanti, oppiacei, sedativi, ipnotici e ansiolitici, stimolanti, tabacco
- Se tali sostanze vengono assunte in eccesso producono un'attivazione diretta del **sistema cerebrale di ricompensa** che normalmente vengono attivati con l'apprendimento di comportamenti adattivi.



# L'abitudine o tolleranza ad una sostanza

- È il fenomeno di riduzione di un suo effetto dopo ripetute somministrazioni.
- Il fenomeno della tolleranza implica l'**assuefazione** ovvero il bisogno di quantità sempre maggiori della sostanza per raggiungere l'effetto desiderato.



# I circuiti di ricompensa

- Tutte le sostanze che inducono dipendenza stimolano il rilascio di **dopamina nel nucleo accumbens dei gangli della base**, che gioca un ruolo importante nel rinforzo.
- La causa della tossicodipendenza sta nella capacità della sostanza di “rinforzare” il comportamento di assunzione, usando gli stessi meccanismi fisiologici per cui si diventa dipendenti da una sostanza utile all’organismo che viene poi regolarmente ricercata e assunta (cibo, acqua, etc)

# Il fenomeno dell'astinenza

- È la **modificazione psico-cognitiva, fisiologica e comportamentale** dovuta all'interruzione più o meno prolungata dell'uso della sostanza.
- Tra i principali sintomi psico-fisici dell'astinenza troviamo: ipotensione, tachicardia, tremori, crampi e dolori ai muscoli, vertigini, difficoltà visive e motorie, disturbi gastro-intestinali, sudorazione alterata, sonno e alimentazione disturbati, ansia, sensazione di morte imminente, sensazione di soffocamento, paranoie, pensieri ricorrenti, umore altalenante e irritabile, comportamenti aggressivi, autolesionismo.

# Il fenomeno del “craving”

- è il **bisogno impellente e irrefrenabile** di una persona dipendente da sostanze stupefacenti **di reperire e consumare tale sostanza.**
- Il craving si manifesta con pensieri ossessivi sull'uso, con sintomi fisici (come le palpitazioni ed il sudore) oppure con comportamenti indicativi di uno stato di irrequietezza (ad es. il camminare avanti e indietro).
- Varia per intensità e durata: solitamente non supera i 15 minuti. All'inizio dell'astinenza questi episodi sono piuttosto frequenti nell'arco di una giornata ma se vengono gestiti tendono a diradarsi nel tempo.

## 2. *Disturbi da addiction*

- I comportamenti di dipendenza tipici dei *disturbi da addiction* riescono ad attivare sistemi di ricompensa simili a quelli attivati dalle sostanze di abuso e producono alcuni sintomi comportamentali che sembrano comparabili a quelli prodotti dai disturbi da uso di sostanze.
- Il DSM V ha inserito in questa nuova categoria solo la **Dipendenza da Gioco d'azzardo**, perché le altre dipendenze comportamentali sono ancora poco definite



# Disturbo da gioco su internet

- Viene citato nel capitolo “Condizioni che necessitano di ulteriori studi”
- I criteri diagnostici proposti sono simili alle dipendenze da sostanze

- Preoccupazione riguardo ai giochi su internet
- Astinenza
- Tolleranza
- Tentativi infruttuosi di limitarsi
- Perdita di interesse per altre cose

- Uso continuato e eccessivo
- Ingannare familiari e operatori sul tempo passato in internet
- Giocare per eludere emozioni negative
- Aver messo a repentaglio un lavoro o una relazione a causa di internet

# ***New addiction***

Esistono diverse differenti classificazioni dei sotto-tipi di dipendenza da internet.

Le forme attualmente conosciute di dipendenza legate alle nuove tecnologie sono dieci:

- 1. Dipendenza da internet**
- 2. Dipendenza da giochi di ruolo online**
- 3. Gioco d'azzardo patologico online**
- 4. Dipendenza da cyber sex**
- 5. Dipendenza da sovraccarico di informazioni**
- 6. Trading online**
- 7. Dipendenza da cyber pornografia**
- 8. Dipendenza da social network**
- 9. Dipendenza da cellulare**
- 10. Hikikomori**

# 1. Dipendenza da internet

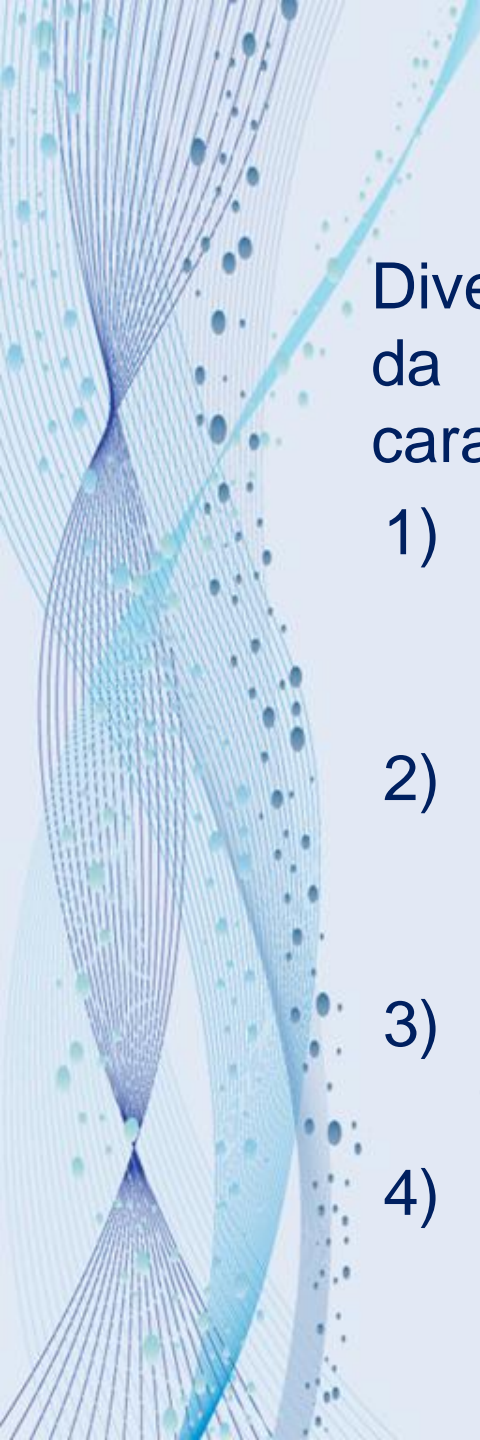
- L'Internet Addiction Disorder (IAD) è una condizione caratterizzata da un forte ed insistente desiderio di connettersi al Web.
- Il soggetto aumenta progressivamente il tempo in rete tanto da compromettere la propria vita reale: perde le amicizie reali, la cura del proprio corpo, le attività sportive e sociali, viene bocciato a scuola o viene licenziato.
- Se non può connettersi soffre, diventa irritabile fino a stati di agitazione, depressione o di scompensi psicotici.

# Young: Problematic Internet Use (PIU)

Nel 1998 la Young propose una definizione dei disturbi legati all'uso di internet, **Problematic Internet Use (PIU)**. Questa definizione richiede che l'individuo si riconosca in 5 degli 8 criteri per la diagnosi di uso problematico di Internet:

- preoccupazione riguardo ad internet
- bisogno di una quantità maggiore di tempo speso online
- ripetuti tentativi di ridurre l'uso di internet
- ritiro in sé se viene ridotto l'uso
- problemi nella gestione del tempo
- problemi di stress in famiglia, a scuola, al lavoro, con gli amici
- menzogne riguardo al tempo trascorso online
- modificazione dell'umore





Diversi autori convengono che per la dipendenza da internet sono necessarie le seguenti caratteristiche:

- 1) **uso eccessivo** (spesso associato a perdita del senso del tempo o al non considerare le esigenze di base: mangiare, dormire);
- 2) **ritiro** (include sentimenti di ansia, tensione e/o depressione quando il computer è inaccessibile),
- 3) **tolleranza** (necessità di aumentare il tempo trascorso su internet, il numero di software),
- 4) **conseguenze negative nella vita** (litigi, menzogne, ritiro sociale, calo di rendimento lavorativo).

## 2. Dipendenza da giochi di ruolo online

- Nei **giochi di ruolo on-line** la persona si crea un personaggio fittizio (avatar) con cui si muove in mondi virtuali svolgendo una vasta gamma di attività (scegliere accuratamente le caratteristiche fisiche e personologiche dell'avatar, esplorare il mondo virtuale, allenare le proprie abilità).
- Le **motivazioni** per giocare ai MMORPSs sono molteplici. Yee (2006) tenta di riassumerle in tre grandi categorie: realizzazione, socializzazione e coinvolgimento.

# 3. Gioco d'azzardo patologico online

- Il **gioco d'azzardo patologico** è definito come un comportamento problematico persistente o ricorrente legato al gioco d'azzardo che porta a disagio o compromissione clinicamente significativi.
- Il **gioco d'azzardo patologico su internet** si definisce allo stesso modo, con la specificazione che le attività di gioco vengono svolte principalmente online.

# Caratteristiche allettanti (I)

- **Accessibilità**

l'odierna facilità con cui è possibile connettersi permette di non dover investire tempo per esempio per raggiungere la sala da gioco

- **Accessibilità economica**

i costi del gioco online sono molto bassi e accessibili a chiunque

- **Anonimità**

giocare online permette di non incontrare nessuno ed evitare il giudizio degli altri

- **Comodità**

è possibile giocare comodamente da casa propria, a qualsiasi ora e in qualsiasi giorno



# Caratteristiche allettanti (II)

- **Fuga**

l'esperienza su internet è emotivamente gratificante e rappresenta una fuga dagli stressor della vita reale

- **Immersione e dissociazione**

si entra in una sorta di “trance”, si perde la concezione del tempo...

- **Disinibizione**

l'ambiente online favorisce il lasciarsi andare sia emotivamente, sia nei comportamenti

- **Interattività**

si vive la gratificazione dell'interagire online con altri giocatori

# Caratteristiche allettanti (III)

- **Frequenza dell'evento**

I giochi che forniscono risultati (vincita o perdita) in tempi brevi sono più portati a dare dipendenza, entrando nel circuito del condizionamento operante. I tempi brevi tra un gioco e l'altro lasciano, in caso di perdita, poco tempo per vivere le emozioni negative e per fare considerazioni sui rischi economici. Inoltre su internet il giocatore può svolgere diversi giochi contemporaneamente e questo accelera ancora di più il processo

# Caratteristiche allettanti (IV)

- **Simulazione**

spesso ci sono delle modalità di gioco simulate, cioè senza l'uso di denaro, al fine di imparare un gioco nuovo, che sono accessibili a tutti e danno l'illusione del controllo

- **Asocialità**

l'uso di internet elimina un aspetto fondamentale del gioco - la sua natura sociale

- Inoltre l'ambiente di internet fornisce **benessere emotivo** a breve termine, **eccitazione e distrazione**


## 4. Dipendenza da cyber sex

La dipendenza dal sesso virtuale è la ricerca ossessiva - compulsiva di una sorta di legame o attività sessuale con un'altra persona attraverso l'utilizzo di internet.

Esempi di queste attività sono:

- visionare e/o scaricare siti (o materiale) pornografici in contemporanea alla masturbazione, incontri virtuali in chat erotiche, scambiare e-mail o annunci per incontrare partner sessuali,
- impegnarsi online in relazioni amorose interattive, inclusa la masturbazione in contemporanea con un'altra persona (disposta a farlo) davanti ad una web-cam.



- 
- Ogni tecnologia online può essere utilizzata per scopi sessuali: Twitter, Second life, Facebook, Ebay
  - Con il termine “**online disinhibition effect**”, Suler sottolinea che le persone comunicano e si comportano in modo diverso online rispetto alla realtà:
    - “non mi conosci/non mi puoi vedere” (separazione tra identità e azioni),
    - “ci vediamo dopo” (la convinzioni che le conseguenze di un gesto online possano essere evitate semplicemente spegnendo il pc),
    - “è solo un gioco” (internet è associato a una dimensione di fantasia più che di realtà),
    - “siamo uguali” (non esistono gerarchie).
  - Per descrivere ciò che accade in questo tipo di dipendenza è stato coniato il **modello “ACE”**: Accessibilità, Comodità, Fuga.

# La diagnosi della dipendenza da cyber sex

Schneider evidenzia 3 criteri per distinguere l'uso dalla dipendenza da cybersex:

- **perdita della libertà** individuale di scegliere se fermarsi o proseguire nel comportamento sessuale,
- **continuare** l'attività sessuale nonostante le conseguenze negative,
- **pensieri ossessivi** associati al comportamento sessuale.
- Altri due fattori da considerare riguardano **l'intensità e la frequenza** con cui il comportamento sessuale viene messo in atto.

# Test psicodiagnostici

- **ISST - Internet Sex Screening Test**

Test di auto somministrazione costituito da 25 item sul cybersex e da 9 item sul sesso offline

- **IA-Q - Internet Assessment Quickscreen**


Intervista semistrutturata che valuta la dipendenza da cyber sex attraverso sei scale: arousal, conoscenza tecnologica, rischio (l'emozione legata al poter correre rischi più elevati online rispetto alla realtà), comportamenti illegali, segretezza (mantenere nascosto il proprio comportamento), compulsività.




## 5. Dipendenza da cyber pornografia

- Si tratta sia della ricerca di materiale pornografico in rete (immagini, giochi e film), che a sua volta può essere collezionato o scambiato con altri.
- Il porno-dipendente tende a mantenere per molte ore il livello di eccitazione, ricorrendo all'auto-erotismo per far calare e liberare l'eccessiva tensione, rabbia, stress e dimenticare tutti i suoi problemi.



- 
- Al momento del calo della tensione subentrano la repulsione, disagio, malessere per gli stimoli pornografici e la sensazione di essere schiavi di un meccanismo che toglie la libertà.
  - Nella cyber-porn addiction, l'interattività è completamente assente, in quanto la persona è sola con lo schermo e le immagini impresse su di esso.



## 6. Dipendenza da sovraccarico di informazioni

- Nella dipendenza da sovraccarico di informazioni (information overloading) si dipende dalla ricerca continua ed estenuante di informazioni, di cui si va in cerca per ore ed ore di navigazione.
- Si passa da un sito all'altro (web surfing) e si passano in rassegna dati su dati, siti di news e informazioni.

# 7. Trading online

- E' la possibilità di effettuare transazioni borsistiche attraverso Internet che permette di visionare in continuazione le operazioni del mondo della Borsa.
- L'uso di supporti digitali e telematici consente un'estrema velocizzazione delle operazioni di acquisto e vendita di azioni, permettendo sia al piccolo investitore che ai grandi operatori dell'alta finanza di intervenire sui principali mercati mondiali in modo istantaneo e con un'estrema semplificazione.

## 8. Dipendenza da social network

- Internet e le reti sociali consentono di rispondere al **bisogno di amicizie**, anche se in modi diversi rispetto ai canali tradizionali e di poter ampliare le proprie relazioni in un'epoca storica in cui gli spazi di aggregazione esterni si sono ridotti.
- I social network rappresentano un'estensione degli spazi fisici tipici della comunità. Permettono la creazione di uno spazio di incontro in cui **condividere interessi e relazionarsi** con persone che abbiano la propria stessa curiosità e sensibilità.
- Curare il proprio profilo su Facebook un modo per gestire la propria identità, combattere la solitudine, essere ascoltati e poter parlare.




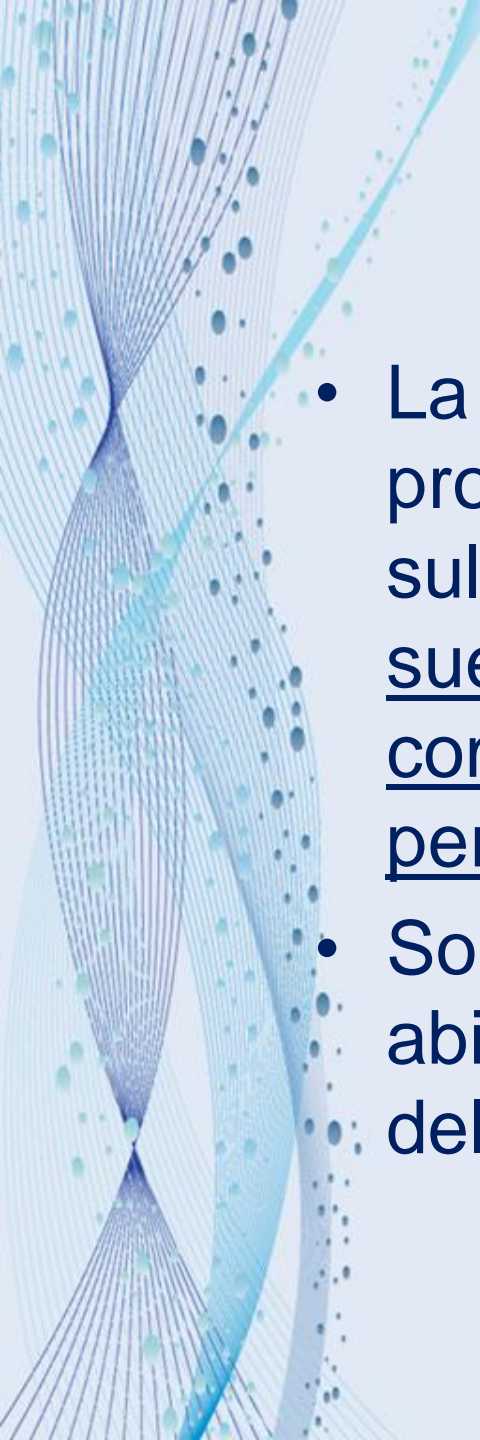
# 9. Dipendenza da cellulare

- Il telefono cellulare con la sua imponente diffusione tra diverse generazioni di utilizzatori, dai bambini agli anziani, dagli adolescenti agli adulti, ha determinato negli ultimi dieci anni la comparsa di nuovi comportamenti nella vita quotidiana e nuovi stili comunicativi tra le persone.
- Quando l'uso non è più critico e controllato si può entrare nella dipendenza.

# 10. Hikikomori

- Gli Hikikomori sono per lo più adolescenti e giovani adulti che si chiudono dentro casa per mesi o addirittura anni.
- Si ritirano evitando qualsiasi contatto con l'esterno, raramente hanno amici, non frequentano le lezioni scolastiche e non svolgono alcuna attività lavorativa.
- La diffusione del fenomeno in Giappone ha avuto luogo negli ultimi 15 anni e alcuni affermano che circa un milione di giapponesi ne siano coinvolti, praticamente l'1% della popolazione.

- 
- Lo stile di vita degli Hikikomori è caratterizzato da un ritmo circadiano sonno veglia totalmente sballato, con le ore notturne spesso dedicate a componenti tipiche della cultura popolare giapponese, come la passione per il mondo manga e, soprattutto, la sostituzione dei rapporti sociali diretti con quelli mediati via internet.

- 
- La mancanza di contatto sociale e la prolungata solitudine hanno effetti profondi sull'Hikikomori, che gradualmente perde le sue competenze sociali, i riferimenti comportamentali e le abilità comunicative per interagire con il mondo esterno.
  - Solitamente lascia raramente la sua abitazione, consumando i pasti all'interno della propria stanza.



# Approfondimenti

Young, K. S. and Nabuco de Abreu (2010). *Internet addiction: A Handbook and Guide for Evaluation and Treatment*. New York, NY: John Wiley and Sons.

- ❖ Online Social Interaction, Psychosocial Well-Being, and Problematic Internet Use, pp. 35-48;
- ❖ Cybersex Addiction and Compulsivity, pp.113-129