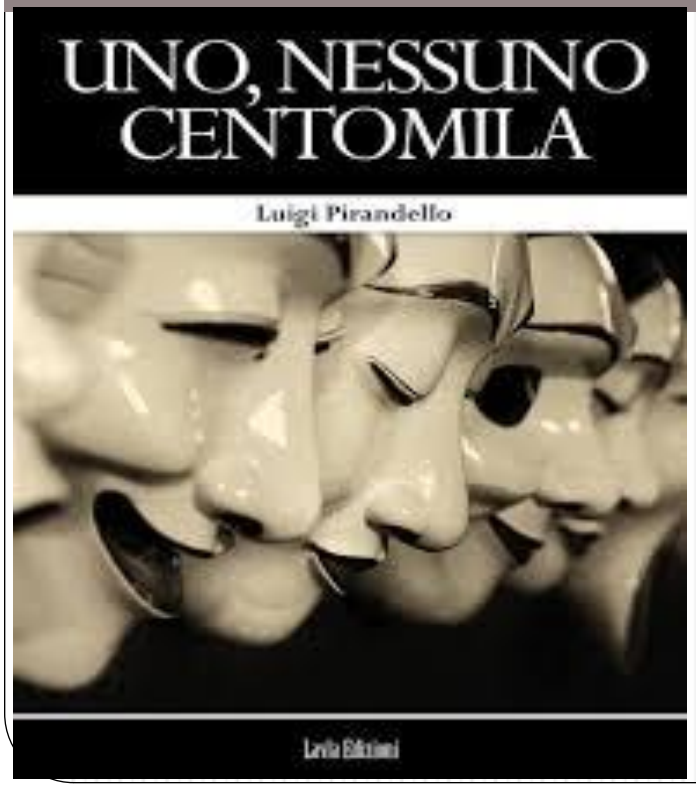
Internet addiction disorder Uno, nessuno o centomila?



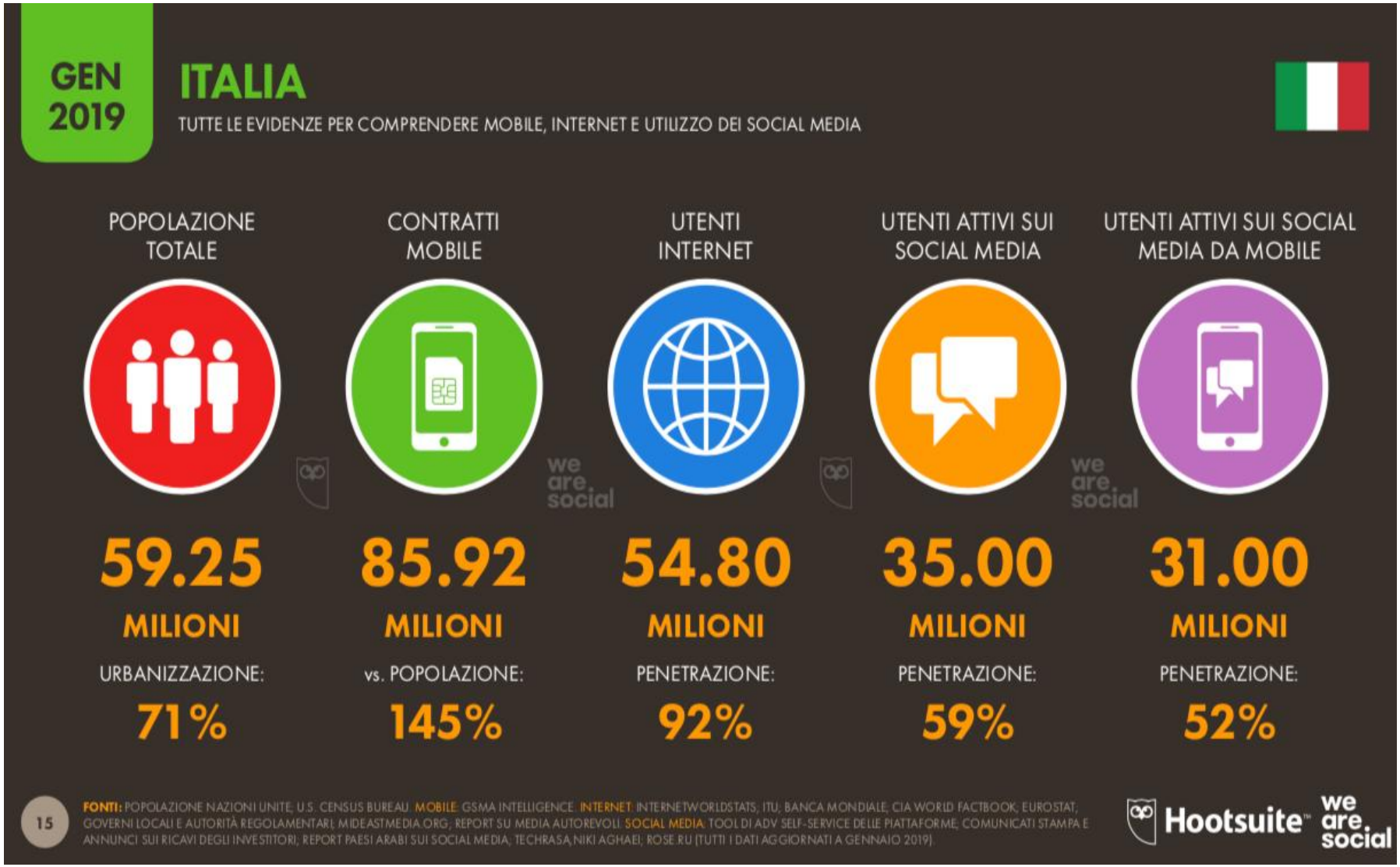
Roberto Poli

Direttore ff Servizio Dipendenze

ASST Cremona

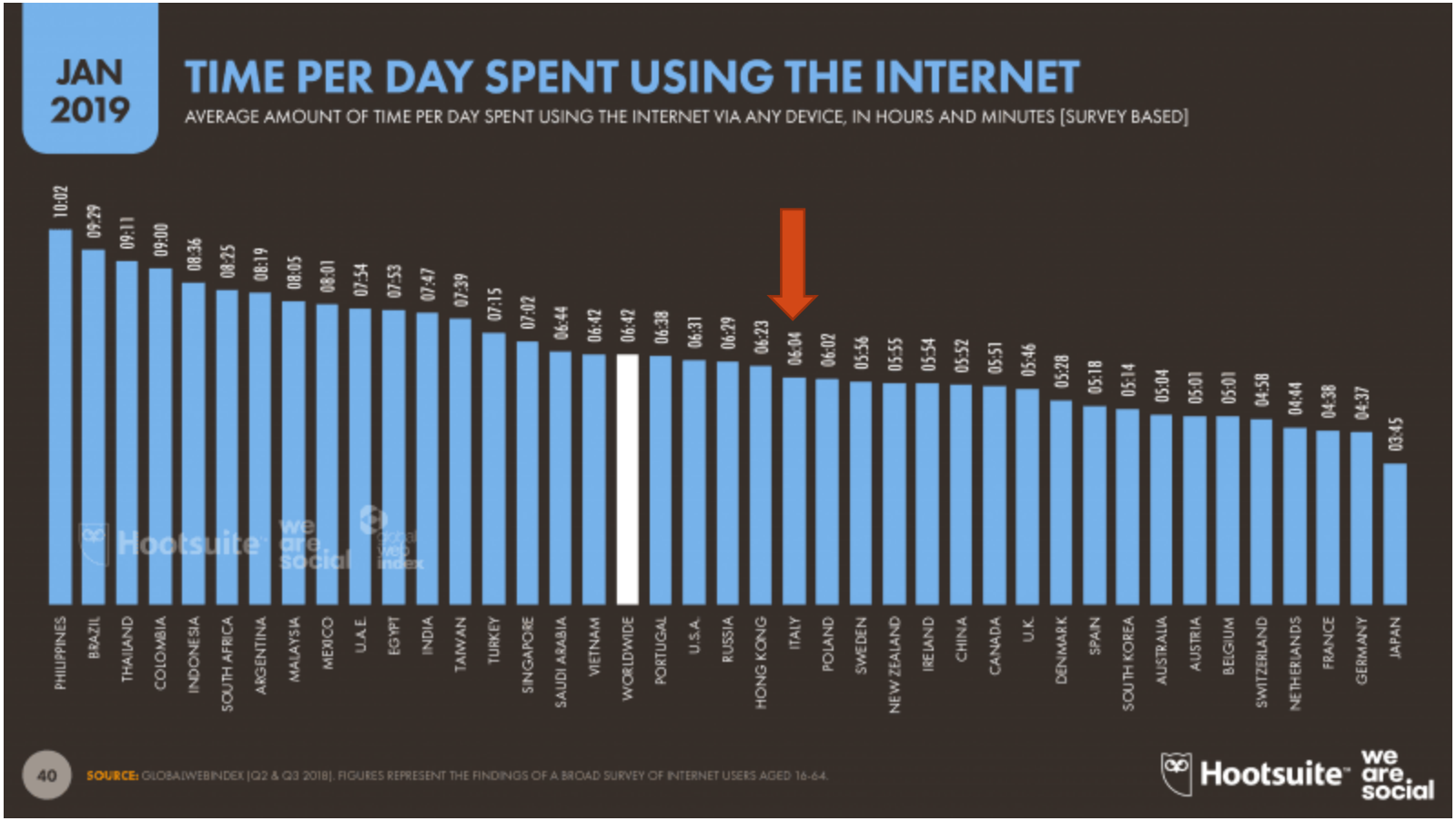
Esiste l'Internet Addiction?

- Uno — Disturbo primario,separato, ben definito
- Nessuno — E' solo un epifenomeno di sootostanti altri disturbi psichici
- Centomila — E' parte di una più ampia e polimorfa addiction comportamentale

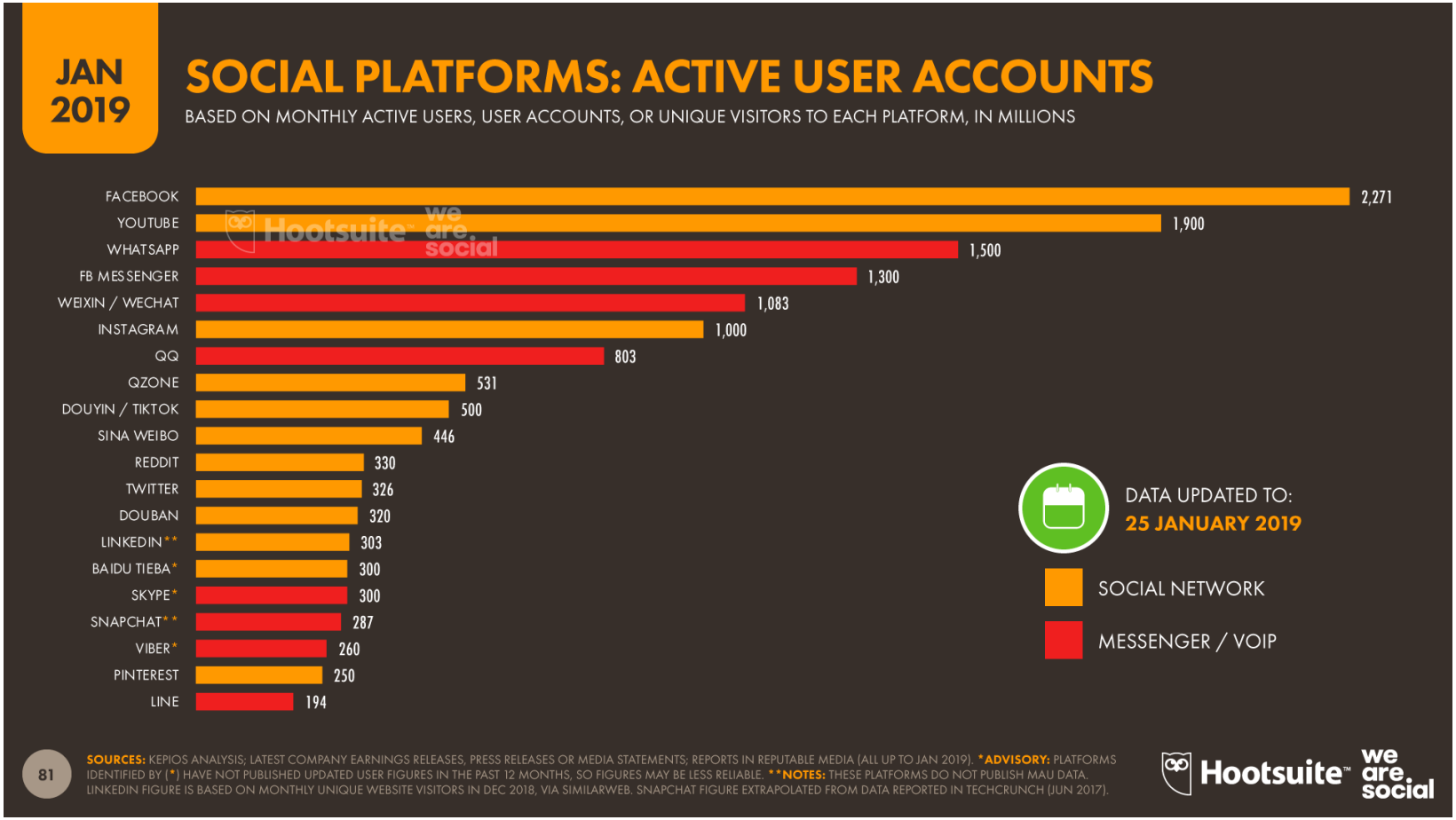


Cagliari, 5 Luglio 2019

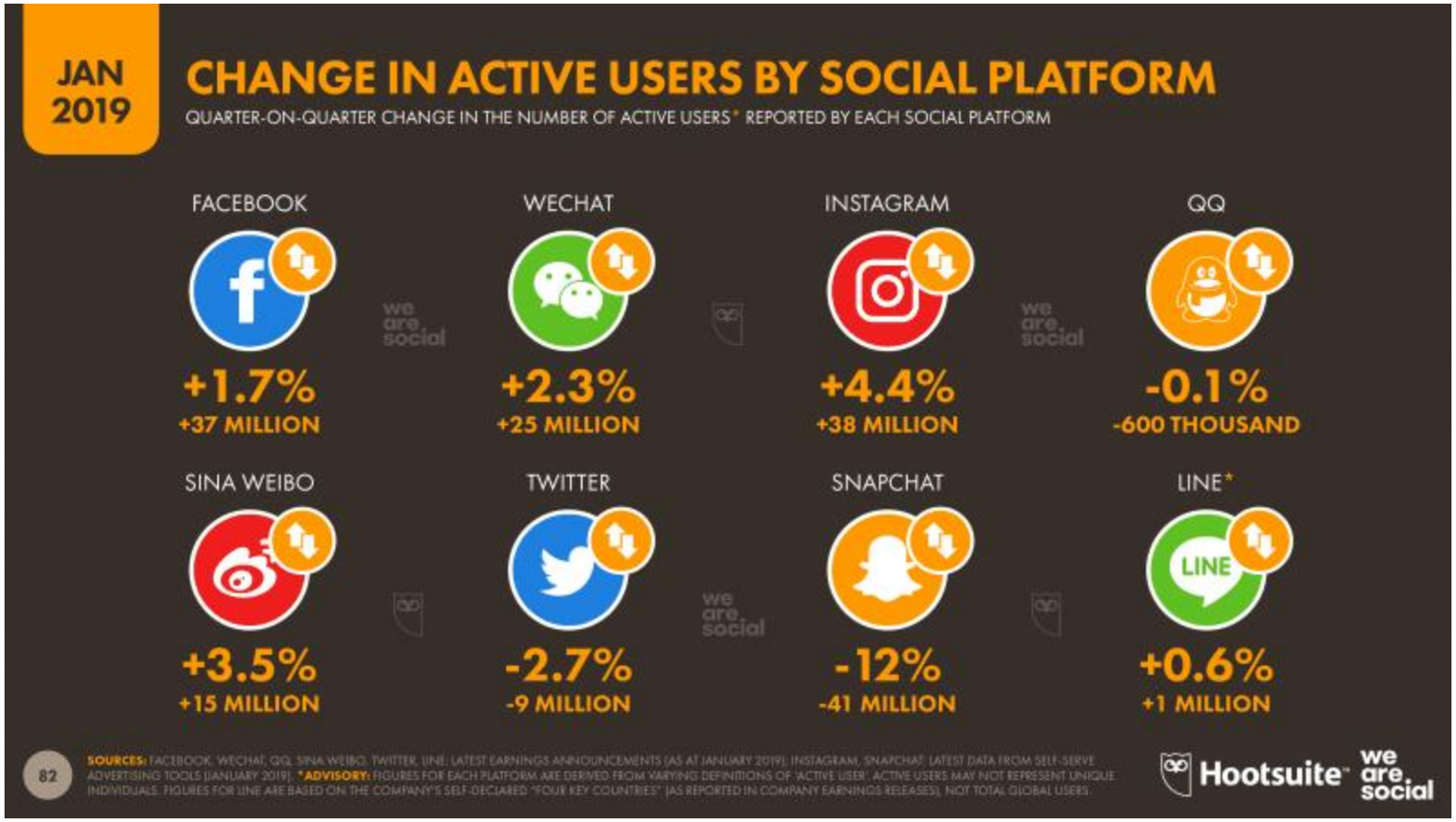
Cagliari, 5 Luglio 2019



Cagliari, 5 Luglio 2019



Cagliari, 5 Luglio 2019



Cagliari, 5 Luglio 2019

JAN 2019

WORLD'S MOST VISITED WEBSITES (SIMILARWEB)

SIMILARWEB'S RANKING OF THE WORLD'S MOST VISITED WEBSITES, BASED ON TOTAL GLOBAL WEBSITE TRAFFIC

#	WEBSITE	CATEGORY	TIME PER VISIT
01	GOOGLE.COM	SEARCH	09M 12S
02	YOUTUBE.COM	VIDEO	21M 36S
03	FACEBOOK.COM	SOCIAL	11M 44S
04	BAIDU.COM	SEARCH	06M 53S
05	WIKIPEDIA.ORG	REFERENCE	03M 45S
06	YAHOO.COM	PORTAL	06M 26S
07	TWITTER.COM	SOCIAL	09M 14S
08	PORNHUB.COM	ADULT	10M 16S
09	YANDEX.RU	SEARCH	10M 43S
10	INSTAGRAM.COM	SOCIAL	06M 25S

#	WEBSITE	CATEGORY	TIME PER VISIT
11	AMAZON.COM	SHOPPING	06M 18S
12	XVIDEOS.COM	ADULT	12M 34S
13	XNXX.COM	ADULT	14M 39S
14	AMPPROJECT.ORG	NEWS	03M 53S
15	LIVE.COM	EMAIL	07M 15S
16	VK.COM	SOCIAL	16M 50S
17	NETFLIX.COM	VIDEO	09M 14S
18	QQ.COM	PORTAL	04M 00S
19	MAIL.RU	PORTAL	07M 38S
20	REDDIT.COM	SOCIAL	09M 13S

52

SOURCE: SIMILARWEB (DECEMBER 2018). **NOTE:** 'TIME PER VISIT' FIGURES REPRESENT THE AVERAGE DURATION OF USERS' VISITS, MEASURED IN MINUTES AND SECONDS.
ADVISORY: SOME WEBSITES FEATURED IN THIS RANKING MAY CONTAIN ADULT CONTENT. PLEASE USE CAUTION WHEN VISITING UNKNOWN WEBSITES.

Hootsuite we are social

Cagliari, 5 Luglio 2019

Rischio psicotecnodipendenza

I nuovi mezzi tecnologici hanno caratteristiche che facilitano e slatentizzano comportamenti additivi:

Accessibilità costante

Immediatezza

Bombardamento sensoriale

Ipertesto e ipermedia

Isolamento sociale

Regressione

Onnipotenza

Coazione

Radio

TV

Smartphone

Tablet

Computer

Behavioral addiction

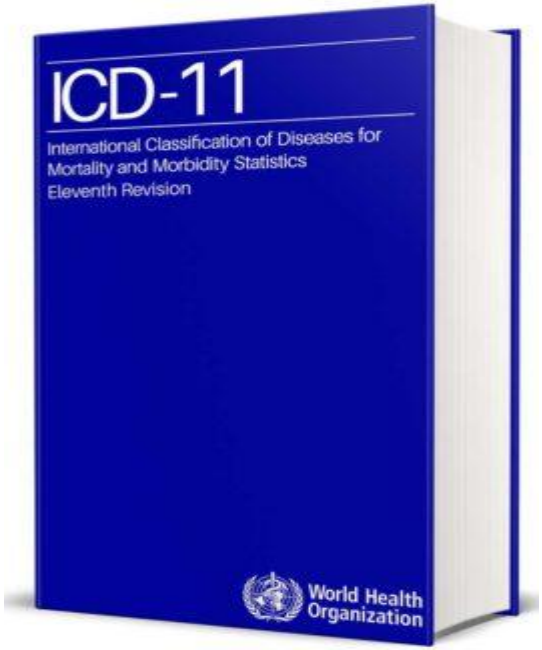
Internet addiction	Excercise addiction	Gambling
Shopping addiction	Work addiction	Sex addiction
Risk addiction	Love addiction	Food-related disorders (binge eating, orthorexia)

SUBSTANCE-RELATED AND ADDICTIVE DISORDERS

SEZIONE III DEL MANUALE

GAMBLING DISORDER

INTERNET GAMING DISORDER



International Classification of Diseases stilata dalla OMS. La versione 11 entrerà in vigore il 1/1/2022

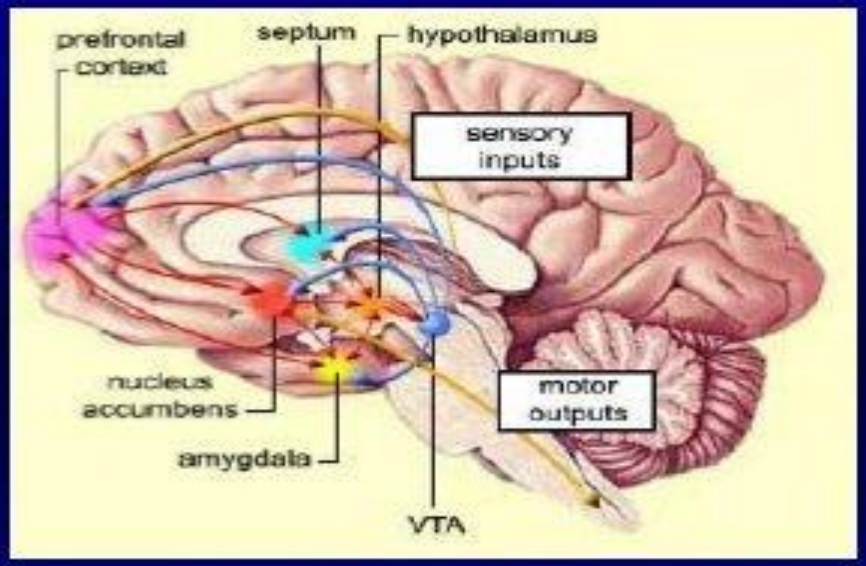
Gaming Disorder

una serie di comportamenti persistenti o ricorrenti legati al gioco, sia online che offline, manifestati da: un mancato controllo sul gioco; una sempre maggiore priorità data al gioco, al punto che questo diventa più importante delle attività quotidiane e sugli interessi della vita; una continua escalation del gaming nonostante conseguenze negative personali, familiari, sociali, educazionali, occupazionali o in altre aree importanti
Durata: 12 mesi

Teoria neurobiologica unitaria

Il sistema mesolimbico di reward

Queste strutture, localizzate lungo il decorso del fascio mediale del proencefalo, sono costituite da **neuroni dopaminergici** che originano dall' **area ventrale tegmentale (VTA) del mesencefalo** e innervano diverse aree del **sistema limbico**, fra cui il **nucleo accumbens (NA).**
Il sistema dopaminergico mesolimbico costituisce il **circuito reward** la cui attivazione rende piacevole il nutrirsi, il bere, le interazioni sociali (comportamento sessuale) indispensabili per la sopravvivenza della specie



Il vocabolario delle tecnodipendenze

Neologismo	Significato
ITSO	Inability to switch off
NOMOFOBIA	No mobile fobia
Sindrome di Capitan Uncino	Una mano occupata dallo smartphone
Ringxiety	Ring anxiety
Phubbing	Phone snubbing

Dipendenze comportamentali

- Partono da pulsioni normali, attività gradevoli del quotidiano
- Partono da una ricerca impulsiva del piacere
- Emerge un comportamento compulsivo
- Polidipendenza
- Crossdipendenza

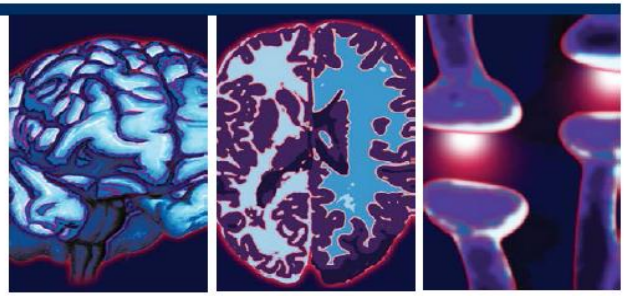
La differenza tra un sano entusiasmo sebbene eccessivo e la dipendenza patologica è che i sani entusiasmi arricchiscono la vita, mentre le dipendenze la impoveriscono

Griffiths, 2005

24 anni di Internet Addiction

- Il termine fu coniato nel 1995 dallo psichiatra americano Ivan Golberg
- La definizione diagnostica è stata articolata dalla psicologa americana Kimberly Young
- Uno degli attuali massimi esperti internazionali è lo psicologo inglese Mark Griffiths

Commentary



Internet addiction update: diagnostic criteria, assessment and prevalence

Roberto Poli[†,1]

ABSTRACT

In the last 15 years, Internet use has grown tremendously: now approximately 40% of the world population is online. Internet addiction is an emergent disorder, because the increasing popularity has led to the emergence of clinical cases presenting abuse symptoms. The classification of Internet Addiction is still controversial and there are several diagnostic criteria and various tools of measure. However there are no widely accepted diagnostic criteria.

Prevalence estimates vary widely, although we can estimate the internet addiction prevalence in the general adult population as approximately 2%.

Keywords

Internet addiction, Pathological internet use, Behavioral addiction, Prevalence addiction

Cagliari, 5 Luglio 2019

Diagnostic criteria

YOUNG	GRIFFITHS	BLOCK	TAO
Preoccupation	Salience	Loss of sense of time	Preoccupation
Mood change	Mood change	Adverse consequences	Functional impairment
Tolerance	Tolerance	Tolerance	Duration 3 months
Staying longer than intended	Withdrawal	Withdrawal	6 hours of non business use per day
Escape from problems	conflict	relapse	Use to escape or relieve mood

Scales

IAT	CIAS	IAS
20 item self report scale	26 item self report	20 item self report
5 point Likert scale	4 point Likert scale	4 point Likert scale
Cut off Possibly 40 Addicted 70	Cut off Possibly 58 Addicted 70	Cut off Possibly 48 Addicted 53

Prevalence

Prevalence studies have reported large variations from 0.7% to 27,7%

Different study design

Different scale

Different subpopulation

Different cut-off

Author	Year	Country	scale	sample	Results
Ak et al	2013	Turkey	IAT	4311 Age 15-19	5%
Bakken	2009	Norway	YDQI	3399 Age 16-74	1%
Ko et al	2009	China	CIAS	2162 Age 11-13	10.8%
Yen et al	2009	Taiwan	CIAS	2793 Age 18-48	12.9%
Poli et al	2012	Italy	IAT	2533 Age 14-21	5.8%

informa
healthcare

Internet addiction disorder: Prevalence in an Italian student population

ROBERTO POLI, EMILIA AGRIMI

Poli R, Agrimi E. Internet addiction disorder: Prevalence in an Italian student population. Nord J Psychiatry 2012;66:55–59.

Background: Internet addiction is one of the latest forms of addiction that has attracted the attention of popular media and researchers in these last few years. Several authors think Internet addiction is a separate disorder that merits inclusion in DSM-V. There is considerable controversy about this opinion. *Aims:* The aim of this study was to assess the prevalence of Internet addiction in a representative sample of high school students attending secondary institutions in the district of Cremona and to assess any difference concerning variables such as gender, age, place of residence and kind of school attended. *Methods:* The Italian version of the Internet Addiction Test (IAT) has been administered to a sample of 2533 students from different kinds of school. The survey also required social and demographic data. *Results:* The majority of respondents were classified as normal users of the Internet ($n = 2386$, 94.19%), with 127 (5.01%) moderately addicted and 20 (0.79%) seriously addicted. Significant differences in gender and in kinds of school were found. No statistical differences were revealed in age and urban or rural conditions. *Conclusions:* Our study has confirmed the general use of the Internet among youngest people, the emergence of Internet addiction and the male preponderance of this phenomenon.

• *Addiction, Comorbidity, Internet.*

Roberto Poli, Department of Mental Health, Psychiatric Unit of Cremona General Hospital, Viale Concordia 1, 26100 Cremona, Italy, E-mail: r.poli2@ospedale.cremona.it; Accepted 8 July 2011.

Studio nelle scuole cremonesi

- Abbiamo sottoposto lo IAT (Internet Addiction Test) a 2533 studenti di 6 scuole secondarie superiori
- Prevalenza 5,8 %
- Maggiore dipendenza nei maschi
- Maggiore dipendenza nelle scuole professionali, minore nei licei

Internet come mezzo o come fine?

Davis 2001

GPIU : generalized problematic internet use
non attività specifiche

SPIU: specific problematic internet use
Specifiche attività/applicazioni

CYBERSEXUAL ADDICTION

CYBER-RELATIONAL ADDICTION: SOCIAL NETWORK

NET COMPULSIONS: GAMBLING, SHOPPING, TRADING ONLINE

INFORMATION OVERLOAD

- Dipendenza da Internet
- Dipendenza su Internet

Il mezzo internet modifica comunque le caratteristiche del contenuto

Il mezzo facilita o fa emergere la vulnerabilità additiva

Fase iniziale di incanto

Fenomeni di short addiction

Internet Gaming Disorder secondo il DSM 5

Uso persistente e ricorrente di giochi su internet, spesso con altri giocatori online, con significativi correlati problemi di funzionamento e sofferenza per un periodo di almeno 12 mesi con 5 o più delle seguenti condizioni

Criterio	Descrizione
1. Dominanza	Il giocatore è polarizzato dal gioco (pensa continuamente a partite passate e future; il gioco domina la sua quotidianità). NB: Non si tratta di gioco d'azzardo.
2. Sintomi di astinenza	Irritabilità, disturbi della concentrazione, ansia e umore depresso.
3. Sviluppo di tolleranza	Il giocatore ha bisogno di passare sempre più tempo con i videogiochi.
4. Perdita di controllo	Tentativi infruttuosi di limitare il gioco.
5. Perdita di interessi	Precedenti hobby e attività del tempo libero non sono più interessanti.
6. Conseguenze negative	Si determinano effetti psico-sociali negativi correlati al gioco (perdita di amicizie, isolamento).
7. Mentire, imbrogliare	Il giocatore mente a parenti, amici riguardo al tempo realmente impiegato nel gioco.
8. Miglioramento dell'umore	Si gioca per vincere ansia, sensi di colpa, problemi o stress con effetto benefico sull'umore
9. Isolamento e discesa sociale	Problemi rilevanti o perdita di relazione, lavoro, carriera, interruzione degli studi

Italian Internet Gaming Disorder Scale−Short-Form (IGDS9-SF) (Monacis et al., 2017)

Istruzioni: Pensa al tuo eventuale utilizzo di videogiochi per PC o su smartphone, tablet, ecc. sia online che offline nell'**ultimo anno** e indica con una "x" il grado di frequenza.

	Mai	Raramente	Qualche Volta	Spesso	Molto Spesso
1. Giocare con i videogames è un comportamento da cui ti senti assorbito (Per esempio, pensi alle sessioni di gioco precedenti o alle prossime, pensi che i videogames siano diventati l'attività dominante nella tua vita quotidiana).					
2. Ti senti più irritabile, ansioso o addirittura triste quando provi a ridurre il gioco o a smettere di giocare con i videogames.					
3. Senti la necessità di trascorrere sempre più tempo a giocare con i videogames per provare soddisfazione o piacere.					
4. Fallisci sistematicamente quando cerco di controllare il gioco o di smettere di giocare.					
5. Hai perso interesse negli hobby che avevi o in altre attività di intrattenimento perché sei impegnato a giocare con i videogames.					
6. Hai continuato a giocare anche se sapevi che questo stava causando problemi tra te e le altre persone.					
7. Hai mentito a qualcuno dei tuoi familiari, ai terapeuti o ad altre persone su quanto giochi con i videogames.					
8. Giochi per fuggire temporaneamente da uno stato d'animo negativo (per esempio mancanza di speranza, sensi di colpa, ansia) o per alleviarlo.					
9. Hai messo a rischio o perso una relazione importante, il lavoro o un'opportunità di studio o di carriera a causa del gioco con i videogames.					

Scale per bambini

Int J Ment Health Addiction (2017) 15:869–882
DOI 10.1007/s11469-017-9766-7

CrossMark

ORIGINAL ARTICLE

Development and Validation of Videogame Addiction Scale for Children (VASC)

Eyüp Yılmaz[1] • Mark D. Griffiths[2] • Adnan Kan[3]

Published online: 15 May 2017
© The Author(s) 2017. This article is an open access publication

Abstract The aim of the present study was to develop a valid and reliable Videogame Addiction Scale for Children (VASC). The data were derived from 780 children who completed the Videogame Addiction Scale (405 girls and 375 boys; 48.1% ranging in age from 9 to 12 years). The sample was randomly split into two different sub-samples (sample 1, $n = 400$; sample 2, $n = 380$). Sample 1 was used to perform exploratory factor analysis (EFA) to define the factorial structure of VASC. As a result of EFA, a four-factor structure comprising 21 items was obtained and explained 55% of the total variance (the four factors being "self-control," "reward/reinforcement," "problems," and "involvement"). The internal consistency reliability of VASC has found 0.89. Confirmatory factor analysis (CFA) was performed to confirm the factorial structure obtained by EFA in the remaining half of sample ($n = 390$). The obtained fit indices from the CFA confirmed the structure of the EFA. The 21-item VASC has good psychometric properties that can be used among Turkish schoolchildren populations.

Keywords Gaming · Videogames · Videogame addiction · Gaming addiction screening · Youth gaming

OPEN ACCESS Freely available online

PLOS | ONE

The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents

Min Kwon[1], Dai-Jin Kim[2], Hyun Cho[1], Soo Yang[3]*

1 Addiction Research Institute, Department of Psychiatry, Seoul St. Mary's Hospital, The Catholic University of Korea, Seoul, South Korea, **2** Department of Psychiatry, Seoul St. Mary's Hospital, College of Medicine, The Catholic University of Korea, Seoul, South Korea, **3** College of Nursing, The Catholic University of Korea, Seoul, South Korea

Abstract

Objective: This study was designed to investigate the revised and short version of the smartphone addiction scale and the proof of its validity in adolescents. In addition, it suggested cutting off the values by gender in order to determine smartphone addiction and elaborate the characteristics of smartphone usage in adolescents.

Method: A set of questionnaires were provided to a total of 540 selected participants from April to May of 2013. The participants consisted of 343 boys and 197 girls, and their average age was 14.5 years old. The content validity was performed on a selection of shortened items, while an internal-consistency test was conducted for the verification of its reliability. The concurrent validity was confirmed using SAS, SAPS and KS-scale. Receiver operating characteristics analysis was conducted to suggest cut-off.

Results: The 10 final questions were selected using content validity. The internal consistency and concurrent validity of SAS were verified with a Cronbach's alpha of 0.911. The SAS-SV was significantly correlated with the SAS, SAPS and KS-scale. The SAS-SV scores of gender ($p<.001$) and self-evaluation of smartphone addiction ($p<.001$) showed significant difference. The ROC analysis results showed an area under a curve (AUC) value of 0.963(0.888–1.000), a cut-off value of 31, sensitivity value of 0.867 and specificity value of 0.893 in boys while an AUC value of 0.947(0.887–1.000), a cut-off value of 33, sensitivity value of 0.875, and a specificity value of 0.886 in girls.

Conclusions: The SAS-SV showed good reliability and validity for the assessment of smartphone addiction. The smartphone addiction scale short version, which was developed and validated in this study, could be used efficiently for the evaluation of smartphone addiction in community and research areas.

Citation: Kwon M, Kim D-J, Cho H, Yang S (2013) The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. PLoS ONE 8(12): e83558. doi:10.1371/journal.pone.0083558

Editor: Doo-Sup Choi, Mayo Clinic College of Medicine, United States of America

Received July 5, 2013; **Accepted** November 5, 2013; **Published** December 31, 2013

Copyright: © 2013 Kwon et al. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Funding: These authors have no support or funding to report.

Competing Interests: The authors have declared that no competing interests exist.

* E-mail: sooy@catholic.ac.kr

Risk factors

- Younger age
- Male gender
- Early exposure to Internet
- Frequency use
- Availabilty of time
- Isolation
- Geographical differences

Fattori psicologici predisponenti

- Impulsività
- Compulsività
- Introversione/tendenza al ritiro
- Alessitimia

Comorbidità

- Depressione
- Ansia
- Uso di sostanze
- Aggressività
- ADHD
- DOC

Sindrome di Hikikomori

Fenomeno NEET

Giovani 15-25 anni

Not in education, employment and training

"Hikikomori" è un termine giapponese che significa letteralmente "stare in disparte" e viene utilizzato per riferirsi a chi decide di ritirarsi dalla vita sociale per lunghi periodi (da alcuni mesi fino a diversi anni), rinchiudendosi nella propria camera da letto, senza aver nessun tipo di contatto diretto con il mondo esterno

IN ITALIA CI SONO *30.000 RAGAZZI* CHIUSI IN CASA

Paolo, 21 anni, abita in un piccolo paese del Nordest. Dopo la separazione dei genitori sta con la nonna e non va più a scuola.

Erik, 22enne di Losanna (Svizzera). Ex vittima dei bulli, vive recluso da 5 anni, chatta e gioca online giorno e notte.

Esperimento al Liceo Munari di Crema

- Condotto dall'Università di Milano (Prof.ssa Angela Biscaldi)
- 46 studenti
- No social per 7 giorni

NO Instagram, Facebook, Whatsapp, Youtube

SI telefono e SMS

Quanti sono riusciti a rimanere senza connessione per 7 giorni?

«Spegnere il videogame al bambino prima che abbia completato un livello è come vedersi sottrarre una fetta di torta prima di essere arrivati a metà»

Nora Volkow, direttrice del National Institute on Drug Abuse USA

Grazie dell' attenzione

r.poli2@asst-cremona.it