

INDICE DEI CONTENUTI

PREFAZIONE - La rivoluzione Digitale e il suo impatto sulle nostre esistenze Luigi Cancrini	pag. 11
CONTRIBUTO PROLUSIVO - Prevenire il rischio di un uso problematico degli schermi Serge Tisseron	pag. 13
La campagna 3-6-9-12	pag. 13
Una discussa dipendenza comportamentale	pag. 13
Attuali tendenze della ricerca	pag. 15
Il nuovo modello di videogiochi	pag. 15
Per una politica di prevenzione ampia basata su una informazione ragionata: la campagna dei gradi 3-6-9-12	pag. 16
In conclusione	pag. 19
Bibliografia	pag. 21
CAPITOLO I - PSICOLOGIA DELLA CONNESSIONE QUOTIDIANA	pag. 23
INTRODUZIONE - "Presentazione del Manuale e Sinossi Metodologica" - di M. Croce, P.G. Mazzoli	pag. 25
1.1 Breve Historia della rete Internet - di P.G. Mazzoli	pag. 28
1.1.1 Note a margine	pag. 33
1.1.2 Quadro sinottico	pag. 35
Bibliografia	pag. 43
Sitografia	pag. 43
1.2 Siamo tutti Addicted? - di M. Croce	pag. 44
1.2.1 La forma dell'acqua	pag. 44
1.2.2 Internet in un contesto additivo	pag. 45
1.2.3 Hooked: uncinati e addicted	pag. 49
1.2.4 La congiunzione tra progresso tecnologico e marketing aggressivo	pag. 50
1.2.5 Che dire dalla Captology?	pag. 51
Bibliografia	pag. 54
1.3 Digitale e Servizi sociosanitari, un nuovo paradigma? - di M. Marangi	pag. 59
1.3.1 Umanesimo digitale	pag. 59
1.3.1.1 Connessione, un paradigma di partecipazione	pag. 60
1.3.1.2 Corpi e macchine, oltre una visione manichea	pag. 61
1.3.1.3 Forzare lo Script	pag. 62
1.3.2 Oltre i "nativi digitali", la postmedialità	pag. 63
1.3.2.1 Essere connessi, non solo in senso tecnologico	pag. 65
1.3.2.2 Tecnologie di comunità	pag. 66
1.3.3 Digitale e Servizi: quattro dimensioni	pag. 67
1.3.3.1 Dimensione organizzativa	pag. 68
1.3.3.2 Dimensione socioculturale	pag. 68
1.3.3.3 Dimensione terapeutica	pag. 69
1.3.3.4 Dimensione promozionale	pag. 70
1.3.4 Non solo strumenti	pag. 71
Bibliografia	pag. 72
1.4 La mente tra cervello e tecnologia digitale - di C. Chiamulera	pag. 74
1.4.1 Introduzione	pag. 74
1.4.2 Proprietà Emergenti: dai neuroni e le sinapsi ai processi psicologici e comportamentali	pag. 74
1.4.2.1 Il Cervello Biologico	pag. 74
1.4.2.2 Il Cervello Cibernetico	pag. 77
1.4.2.3 Il Cervello Modulare	pag. 79
1.4.3 Memoria	pag. 80

1.4.4	Il digitale come <i>protesi</i>	pag.	84
1.4.4.1	Ritrovare nel Virtuale	pag.	86
1.4.4.2	Navigare l'Incertezza	pag.	88
1.4.4.3	Automatismo uguale Engagement	pag.	89
1.4.4.4	Intelligenza e Motivazione	pag.	90
1.4.4.5	Emozioni ed Estetica	pag.	91
1.4.5	Conclusioni	pag.	92
	Bibliografia	pag.	94
1.5	Riflessioni sul rapporto uomo-macchina - di P.G. Mazzoli	pag.	95
1.5.1	L'intelligenza artificiale	pag.	95
1.5.2	Conclusioni	pag.	103
	Bibliografia	pag.	104
	Sitografia	pag.	107
CAPITOLO II - DIAGNOSI E VALUTAZIONE CLINICA TRA NUOVE PATOLOGIE E NUOVE FORME DI NORMALITA'		pag.	109
2.1	Dissociazione e uso problematico di Internet - di A. Schimmenti, G. Santoro, A. Costanzo	pag.	111
2.1.1	L'utilizzo problematico di Internet come strategia compensatoria	pag.	111
2.1.2	Le caratteristiche della dissociazione	pag.	114
2.1.3	Psicodinamica della dissociazione in rete	pag.	117
2.1.4	Il modello dissociativo nella comprensione dell'uso problematico di Internet	pag.	119
2.1.5	Evidenze empiriche	pag.	121
2.1.6	Conclusioni	pag.	123
	Bibliografia	pag.	124
2.2	Epidemiologia e impegno dell'ISS nel settore - di R. Pacifici, L. Mastrobattista, C. Mortali, A. Minutillo	pag.	130
2.2.1	Introduzione	pag.	130
2.2.2	Dipendenza da Internet: definizione del costrutto	pag.	131
2.2.3	Uso di internet	pag.	134
2.2.4	Cenni epidemiologici	pag.	134
2.2.4.1	Internet Addiction Disorder	pag.	134
2.2.4.2	Dipendenza da relazioni virtuali e social media addiction	pag.	137
2.2.4.3	Dipendenza da sesso virtuale	pag.	138
2.2.4.4	Dipendenza da videogiochi	pag.	139
2.2.4.4.1	Gaming e differenze di genere	pag.	141
2.2.4.5	Cyberbullismo	pag.	143
2.2.4.6	Sexting	pag.	144
2.2.4.7	Doxxing	pag.	145
2.2.6	Conclusioni e prospettive future	pag.	146
	Bibliografia	pag.	147
2.3	Criteri metodologici e concettuali generali per la Diagnosi della "Patologia" - di P.G. Mazzoli, S. Brecciaroli	pag.	155
2.3.1	Premessa	pag.	155
2.3.2	Internet Addiction Disorder	pag.	160
2.3.3	Criteri diagnostici proposti e strumenti di screening	pag.	165
	Bibliografia	pag.	170
2.4	Dipendenze da Internet: compulsione o compensazione? - di G. Riva, P. Cipresso, F. Borghesi	pag.	175
2.4.1	Internet Addiction Disorder (IAD) che cosa sono	pag.	175
2.4.2	Risk-factor delle Internet Addiction: compulsione o compensazione?	pag.	177
2.4.3	Biomarker dell'IAD	pag.	181
2.4.4	Valutazione dei disturbi	pag.	183

2.4.5	Riabilitazione dei disturbi	pag. 186
2.4.6	La terapia della Realtà e l'Impulsività	pag. 187
2.4.7	La terapia cognitiva-comportamentale e i pensieri intrusivi	pag. 188
2.4.8	Conflitti familiari e terapia familiare	pag. 190
2.4.9	Conclusioni	pag. 191
	Bibliografia	pag. 193
2.5	Adulti e adolescenti onlife: psicopatologia evolutiva della dipendenza da Internet - di T. Zanella	pag. 203
2.5.1	Compiti evolutivi e modello evolutivo	pag. 208
2.5.2	Psicopatologia evolutiva della dipendenza da Internet	pag. 210
	Bibliografia	pag. 217
2.6	Quando il ritiro sociale si esaspera: l'Hikikomori - di L. Zamboni	pag. 219
2.6.1	Introduzione: il ritiro sociale	pag. 219
2.6.2	Origini e sviluppo del termine <i>Hikikomori</i>	pag. 221
2.6.3	Definizione di <i>Hikikomori</i>	pag. 221
2.6.4	Hikikomori e altre condizioni psichiatriche	pag. 226
2.6.5	Breve sintesi epidemiologica del disturbo Hikikomori	pag. 227
2.6.6	Hikikomori e Internet addiction	pag. 228
2.6.7	Prospettive trattamentali	pag. 229
2.6.8	In conclusione	pag. 231
	Bibliografia	pag. 232
2.7	Dipendenza da Videogiochi e Avatar - di R. Giordano	pag. 237
2.7.1	Inquadramento diagnostico-classificativo	pag. 237
2.7.2	Dai manuali diagnostici alla pratica clinica	pag. 239
2.7.3	Identikit del videogioco	pag. 239
2.7.3.1	Definizione	pag. 240
2.7.3.2	Sottotipi di videogioco	pag. 241
2.7.3.3	Caratteristiche psicologiche dei videogames	pag. 242
2.7.4	L'avatar	pag. 243
2.7.5	Relazione di attaccamento avatar-gamer	pag. 245
2.7.5.1	Profili di relazione avatar-gamer e addiction	pag. 247
2.7.6	Dallo studio dello psicologo	pag. 247
2.7.7	L'avatar-paziente	pag. 249
2.7.8	Il lato positivo della medaglia	pag. 250
	Bibliografia	pag. 252
2.8	Ciò che è bene sapere e saper fare: strumenti e buone pratiche dalla letteratura internazionale - di R. Giordano, F. Zamboni	pag. 256
2.8.1	In che direzione andremo	pag. 256
2.8.2	Indicazioni utili	pag. 256
2.8.3	Indicazioni di "costrutto"	pag. 257
2.8.4	L'altra faccia della luna	pag. 259
2.8.5	Anziani e tecnofobia	pag. 260
2.8.6	Strumenti di assessment	pag. 261
2.8.7	Accenni al trattamento	pag. 262
2.8.8	Linee guida della Società Italiana di Pediatria sull'uso dei media nell'infanzia e adolescenza	pag. 262
	Bibliografia	pag. 267
2.9	Quando anche il gioco d'azzardo è online. Interazioni, rischi, scenari - di M. Croce	pag. 272
2.9.1	Disturbo da Gioco d'Azzardo e Internet. Note preliminari	pag. 272
2.9.2	Game, gambling e giovani	pag. 275
2.9.2.1	Che cosa succede nell'online	pag. 276
2.9.2.2	Intelligenza artificiale e gambling	pag. 278
2.9.2.3	Che cosa fare	pag. 280

Bibliografia	pag. 283
CAPITOLO III - DIFFERENZE GENERAZIONALI E DI GENERE	pag. 289
3.1 "Il cervello fragile del bambino e dell'adolescente tra moderni stili di vita e dipendenze digitali" - di G. Biggio, F. Biggio, MC. Mostallino, G. Talani	pag. 291
3.1.1 Introduzione	pag. 291
3.1.2 Una Tecnologia Senza Precedenti	pag. 292
3.1.2.1 L'epigenetica	pag. 292
3.1.2.2 Le immagini	pag. 293
3.1.2.3 Il cervello plastico dell'adolescente	pag. 295
3.1.2.4 Il cervello della madre	pag. 296
3.1.3 Nuovi fattori di vulnerabilità nello sviluppo cerebrale: dalla vita intrauterina alla adolescenza	pag. 297
3.1.3.1 Gravidanza	pag. 297
3.1.3.2 Infanzia e Adolescenza	pag. 298
3.1.3.3 Nuovi stili di vita e le nuove forme dello stress	pag. 301
3.1.4 Internet e sviluppo cerebrale	pag. 302
3.1.4.1 Generalità	pag. 302
3.1.4.2 Dipendenza	pag. 303
3.1.4.3 Isolamento Sociale	pag. 308
3.1.4.4 Deprivazione di sonno	pag. 309
3.1.5 Conclusioni	pag. 313
Bibliografia	pag. 314
3.2 Gli anziani e la tecnologia: specificità, evidenze, osservazioni - di A. Lacatena	pag. 321
3.2.1 Anziani in Italia: <i>No Country for old men</i>	pag. 322
3.2.2 L'epoca delle <i>App</i> : la svalutazione dello spazio e del legame. Quando il corpo fisico non serve più	pag. 326
3.2.3 Facebook, Twitter, WhatsApp e Instagram. Social network e bisogni transgenerazionali	pag. 331
3.2.4 <i>Gli over digitali</i> : rischi e vantaggi. Socialità, sesso e gioco online	pag. 337
3.2.5 Invecchiamento attivo: <i>lo stagista inaspettato</i>	pag. 345
3.2.6 Dall'abbandono reale a quello nell' <i>infosfera è un click...</i>	pag. 348
Bibliografia	pag. 353
3.3 Il mondo nascosto del web al femminile: differenze di Genere - di F. Prever, F. Picone	pag. 358
3.3.1 Premessa	pag. 358
3.3.2 Internet addiction: cos'è, aspetti problematici di tale inquadramento, quali forme possiamo individuare e quali differenze di genere	pag. 359
3.3.3 Differenze di genere e analogie con la dipendenza da sostanze	pag. 360
3.3.4 Differenze di genere nell'Internet Gaming Disorder (IGD): motivazioni psicologiche genere specifiche	pag. 361
3.3.5 Differenze di genere nella Social Media Addiction (SMA): motivazioni psicologiche genere-specifiche	pag. 362
3.3.6 Differenze di genere in sesso e porno dipendenza online: motivazioni psicologiche genere-specifiche	pag. 366
3.3.7 Shopping online: motivazioni psicologiche genere-specifiche	pag. 368
3.3.8 Quali modalità di aggancio Women friendly	pag. 372
3.3.9 Quali trattamenti gender specifici	pag. 372
3.3.10 Riflessioni conclusive	pag. 375
Bibliografia	pag. 376
CAPITOLO IV - QUALE CURA. QUALI CURE	pag. 381
4.1 Modelli Teorici e Assessment di Cura	pag. 383
4.1.1 Il mondo digitale e le relazioni terapeutiche - di G. Favaretto	pag. 383

4.1.1.1	Premessa	pag. 383
4.1.1.2	L'e-mental health oggi	pag. 385
4.1.1.3	Psicoterapia psicodinamica	pag. 389
4.1.1.4	Casi clinici	pag. 391
4.1.1.5	RF	pag. 391
4.1.1.6	BV	pag. 392
4.1.1.7	Apparecchi in scena	pag. 393
4.1.1.8	Conclusioni	pag. 394
	Bibliografia	pag. 395
4.1.2	Dipendenze digitali: l'approccio cognitivo-comportamentale - di O. Casciani e O. De Luca	pag. 396
4.1.2.1	Introduzione	pag. 396
4.1.2.2	Quale addiction?	pag. 396
4.1.2.3	La Diagnosi	pag. 398
4.1.2.4	Il trattamento	pag. 402
4.1.2.5	Conclusioni	pag. 408
	Bibliografia	pag. 409
4.1.3	Il punto di vista della terapia familiare - di M. Coletti	pag. 414
4.1.3.1	La pandemia	pag. 420
4.1.3.2	Conclusioni	pag. 420
	Bibliografia	pag. 421
4.1.4	Psicoterapia familiare e dipendenza da Internet - di P. Peretti, E. Vigna	pag. 422
4.1.4.1	Terapia familiare con figlio/a adolescente in ritiro sociale/ dipendenza da Internet	pag. 422
4.1.4.1.1	Alcuni flash di terapia familiare	pag. 423
4.1.4.1.2	Terapia di coppia con un componente che presenta una Dipendenza da Chat	pag. 425
	Bibliografia	pag. 430
4.2	Approcci integrati e interdisciplinari	pag. 432
4.2.1	Patologie da dipendenze digitali e modelli di lavoro in équipe - di L. Grosso	pag. 432
4.2.1.1	Situazioni complesse e lavoro di équipe	pag. 432
4.2.1.2	Quale équipe per quale disturbo da connessione digitale?	pag. 433
4.2.1.3	La domanda prevalente e il modello di intervento praticabile	pag. 435
4.2.1.4	La risposta minima	pag. 436
4.2.1.5	Un intervento in tre atti	pag. 437
4.2.1.6	I numeri della dipendenza digitale e gli assetti organizzativi di soccorso	pag. 441
4.2.1.7	La variante clinica: Il grande equivoco rispetto al ritiro sociale	pag. 441
4.2.1.8	Il modello di lavoro d'équipe con i ragazzi ritirati sociali	pag. 444
4.2.1.9	Un'équipe di lavoro allargata	pag. 444
4.2.1.10	Una metodologia di lavoro a più fasi	pag. 445
	Bibliografia	pag. 455
4.2.2	La strategia di contatto e di relazione - di V. Guadagnino	pag. 456
4.2.2.1	Strategie contatto	pag. 456
4.2.2.1.1	I molteplici luoghi della domanda	pag. 456
4.2.2.1.2	Il Setting variabile	pag. 457
4.2.2.1.3	Saper accogliere per creare contatto	pag. 458
4.2.2.1.4	Strategie di ascolto attivo	pag. 458
4.2.2.2	Caso Clinico	pag. 462
	Bibliografia	pag. 471
4.2.3	Terapie farmacologiche di supporto nelle dipendenze digitali - di M. Clerici, M. Di Valentin, E. Capuzzi, A. Caldiroli	pag. 472
4.2.3.1	Perché utilizzare una terapia farmacologica	pag. 474

Bibliografia	pag. 479
CAPITOLO V - PRINCIPI E SPECIFICITA' DELLA PREVENZIONE NEL DIGITALE	pag. 483
5.1 Mondo digitale e prevenzione - di M. Croce, V. Merlo	pag. 485
5.1.1 Una premessa metodologica: la necessità di un eclettismo metodologico	pag. 485
5.1.2 Prevenzione <i>dal o nel</i> digitale?	pag. 487
5.1.3 Per una grammatica della prevenzione digitale: appunti e spunti di metodo	pag. 490
5.1.4 Internet Addiction e Ritiro Sociale: due domande (mal) poste alla e dalla prevenzione	pag. 492
5.1.5 Conclusioni. Prevenzione è costruire cittadinanza digitale	pag. 494
BOX 1. PICCOLO ELENCO STRATEGICO	pag. 495
BOX 2. PICCOLO GLOSSARIO	pag. 496
Bibliografia	pag. 498
5.2 Peer&Media Education come approccio alla prevenzione - di M. Marangi	pag. 500
5.2.1 Una definizione	pag. 500
5.2.1.1 Come funziona	pag. 500
5.2.1.2 A cosa serve	pag. 500
5.2.2 Valorizzare i consumi mediiali	pag. 501
5.2.2.1 La crossmedialità come prospettiva relazionale	pag. 502
5.2.2.2 Logiche da Influencer	pag. 504
5.2.3 Creare processi di Peer&Media Education	pag. 505
5.2.4 I media come ambienti partecipativi	pag. 507
5.2.5 Uno spazio "terzo" di conoscenza	pag. 508
Bibliografia	pag. 510
CAPITOLO VI - MODELLI ED ESPERIENZE DI INTERVENTO	pag. 511
6.1 Prossimità digitale: l'utilizzo del web tra prevenzione e riduzione dei rischi. Esperienza sul campo - di E. Polidori, E. Tramonti, M. Pozzi, V. Salsano	pag. 513
6.1.1 Il ruolo del servizio Dipendenze Patologiche	pag. 513
6.1.2 Info.Pusher e la riduzione dei rischi attraverso il web	pag. 514
6.1.3 Progetto di prevenzione Digital r-Evolution	pag. 519
6.1.4 Conclusione	pag. 521
Bibliografia / Sitografia	pag. 523
6.2 Il progetto "Connessione vitale": un modello di intervento nelle scuole, tra tecnologia e psicoeducazione - di M. Ruiu	pag. 524
6.2.1 Una tecnologia per curare l'abuso di tecnologie	pag. 525
6.2.2 Una proposta di intervento pratico	pag. 526
Bibliografia	pag. 528
6.3 Dipendenze digitali in età pediatrica / Il contributo dei pediatri su Videodipendenze e Gioco d'Azzardo Patologico - GAP - di M.P. Graziani, M. Valente	pag. 530
6.3.1 Storytelling	pag. 530
Bibliografia	pag. 540
6.4 Verso una cittadinanza digitale: il progetto Patentino per lo smartphone - di M. Croce, F. Paracchini, E. Ferrara	pag. 542
6.4.1 When Should Kids Get Smartphones?	pag. 542
6.4.2 Un patentino per lo smartphone	pag. 545
6.4.3 Riferimenti normativi a partire dalla Legge 71/17 e il ruolo della scuola	pag. 547
6.4.4 Le fasi del progetto	pag. 551
6.4.5 L'alleanza scuola/famiglia	pag. 554
6.4.6 Conclusioni	pag. 555
Bibliografia	pag. 558

6.5 Strumenti per la sensibilizzazione e la prevenzione - di P.G. Mazzoli	pag. 560
6.5.1 Commento	pag. 561
6.6 Steady Cam - di V. Merlo, G. Pasquero	pag. 563
6.6.1 Un'idea di Prevenzione, dai consumi di sostanze ai consumi mediali	pag. 563
6.6.2 Presupposti e gruppo di lavoro	pag. 564
6.6.3 Attività e Progetti	pag. 564
6.6.4 Display, ovvero fare esperienza del digitale	pag. 564
Bibliografia	pag. 569
Sitografia	pag. 569
CONCLUSIONI	pag. 571
M. Croce, P.G. Mazzoli	
Bibliografia	pag. 574
POSTFAZIONE	pag. 575
Pier Cesare Rivoltella	
Un problema complesso	pag. 575
L'era della dopamina	pag. 577
L'importanza di educare	pag. 578
Le nuove sfide dei dati e dell'Intelligenza Artificiale	pag. 579
Bibliografia	pag. 581
APPENDICE	pag. 583
APPENDICE I	pag. 585
La psicoterapia on-line: il dibattito teorico - di P. Migone	pag. 587
Alcuni aspetti pratici	pag. 590
La psicoanalisi on-line	pag. 592
È possibile la psicoanalisi on-line?	pag. 593
Ulteriori riflessioni	pag. 598
Bibliografia	pag. 603
APPENDICE II	pag. 613
Rete senza fili tante connessioni possibili - R. Pacifici, L. Mastrobattista, C. Mortali, A. Minutillo	pag. 615
Mappatura	pag. 616
Materiali informativi e formativi	pag. 617
Conclusioni e prospettive future	pag. 619
Bibliografia	pag. 622
APPENDICE III	pag. 623
"Il Progetto Slow-Web" - di P. Jarre	pag. 625
Tecnologia digitale e prospettive per la sostenibilità digitale	pag. 625
Uso responsabile da parte delle industrie, uso consapevole da parte dei consumatori	pag. 626
L'Associazione Sloweb	pag. 630
Bibliografia	pag. 634
APPENDICE IV	pag. 637
Cortometraggio dal titolo "La regina dei social" e "Nomofobia" - di A. Hasanovic	pag. 639