



網 瘾 的 中 西 醫 結 合 預 防 與 治 療

注冊中醫 洪鴻彬博士



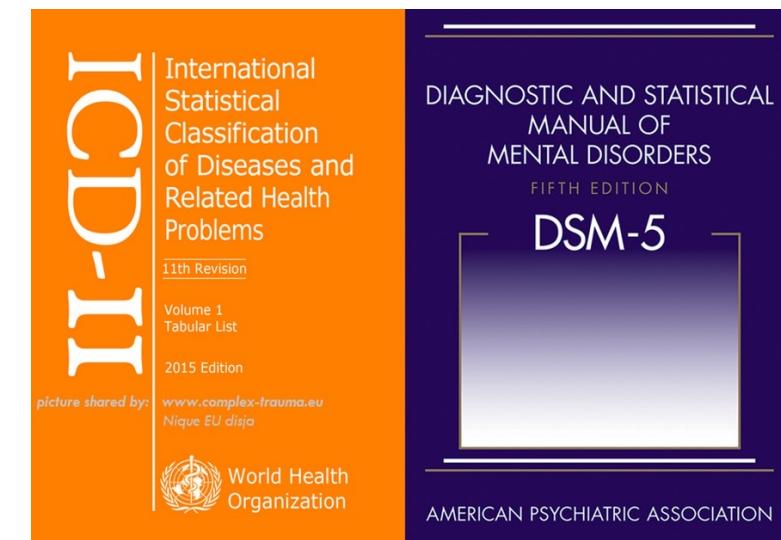
Internet Addiction Disorder (IAD)/Problematic

● Internet Usage (PIU)

網絡成癮症/有問題網絡使用

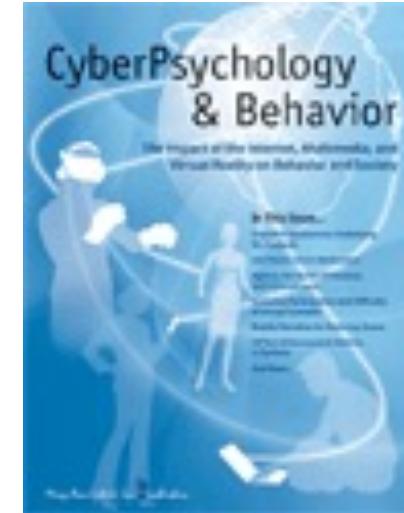
- 目前網癮的醫學診斷標準尚未統一。

1. Internet Gaming Disorder (IGD) 網絡遊戲障礙 (ICD-11, DSM-5)
2. Online Gambling Disorder (OGD) 線上賭博障礙 (ICD-11, DSM-5?)
3. Cyberchondria (CYB) 網絡疑病症
4. Cyberpornografy Addiction (CPA) 網絡色情成癮
5. Cyberbullying 網絡霸凌
6. Online Shopping Addiction (OSA) 網購成癮

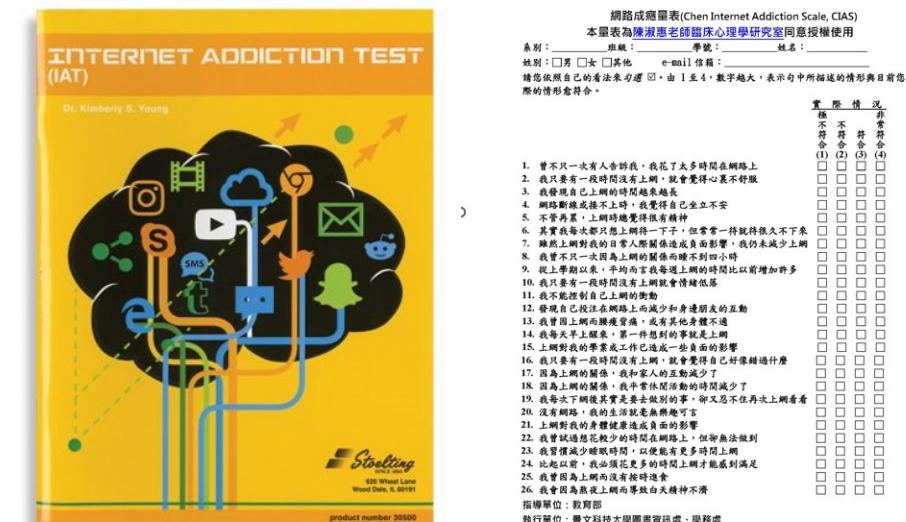


Modification in the Proposed Diagnostic Criteria for Internet Addiction

Keith W. Beard and Eye M. Wolf



- Beard, K. W., & Wolf, E. M. (2001)：“5+1”模式
 - ①互聯網使用成為生活的中心；
 - ②線上時間超出預期計畫；
 - ③耐受性：上網的慾望越來越不能滿足，需要持續增加上網時間；
 - ④強迫性：不能成功減少、控制、停止互聯網的使用；
 - ⑤戒斷性：停止或減少互聯網使用會導致無聊、抑鬱、氣憤；
 - 以上5項為必備，再加上以下三項之一：
 - ①重要人際關係、工作、職業機遇遭到破壞；
 - ②向別人撒謊互聯網的使用程度；
 - ③使用互聯網逃避現實問題。



Internet Gaming Disorder (IGD)

- Men, adolescents and young adults are more likely to be problematic gamers.
- IGD often shows comorbidity with anxiety, depression, ADHD or hyperactivity symptoms, social phobia/anxiety, and obsessive-compulsive symptoms .



青少年精神衛生 (2021)



- 全球10-19歲人群中，有七分之一患有精神障礙，占該年齡組全球疾病負擔的13%。
- 抑鬱症、焦慮症和行為障礙是青少年患病和殘疾的主要原因。
- 自殺是15-29歲人群的第四大死因。
- 青少年的精神衛生問題得不到解決，後果會延續到成年期，損害身心健康，並限制成年後過上充實生活的機會。

<https://www.who.int/zh/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>

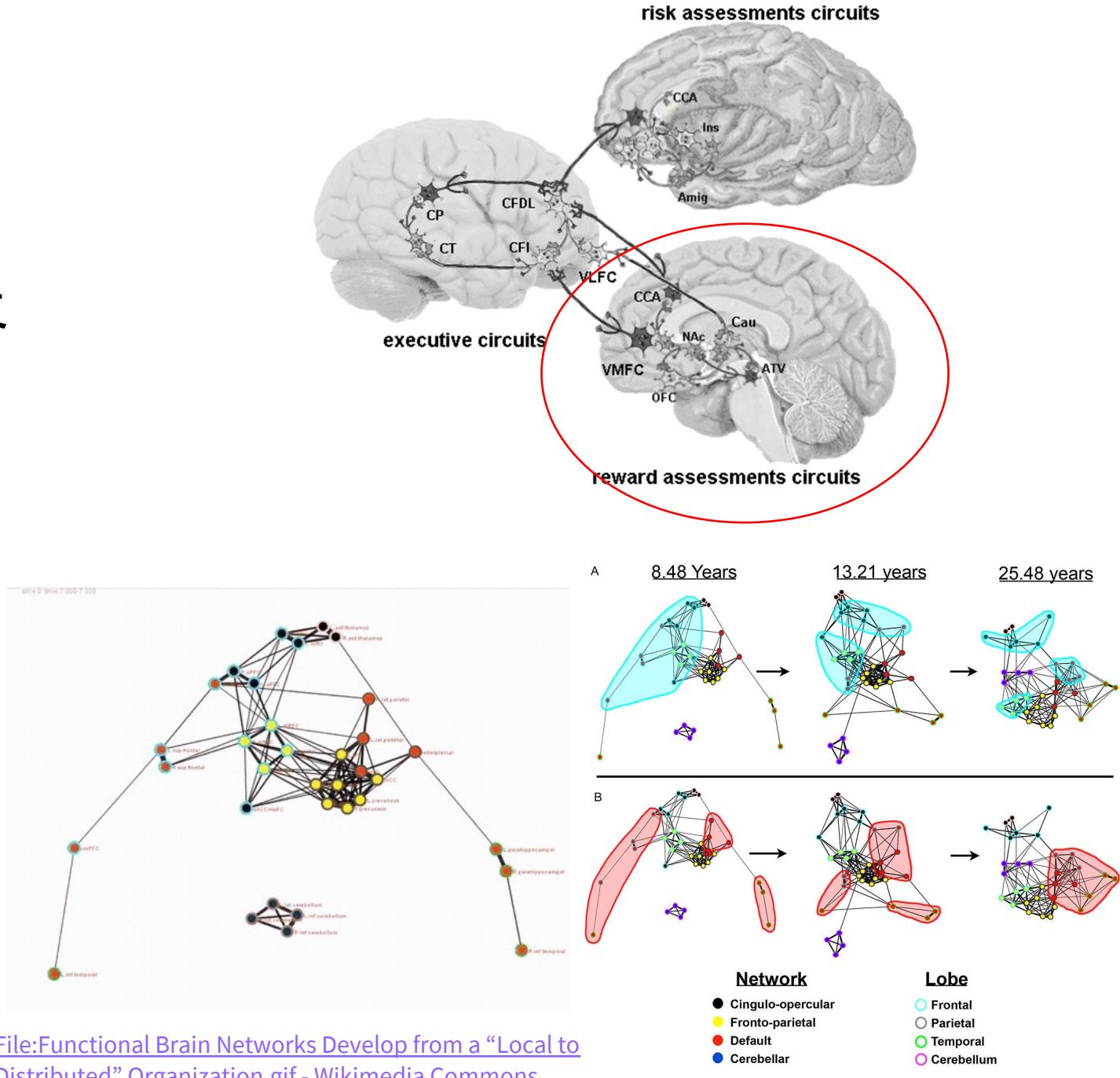


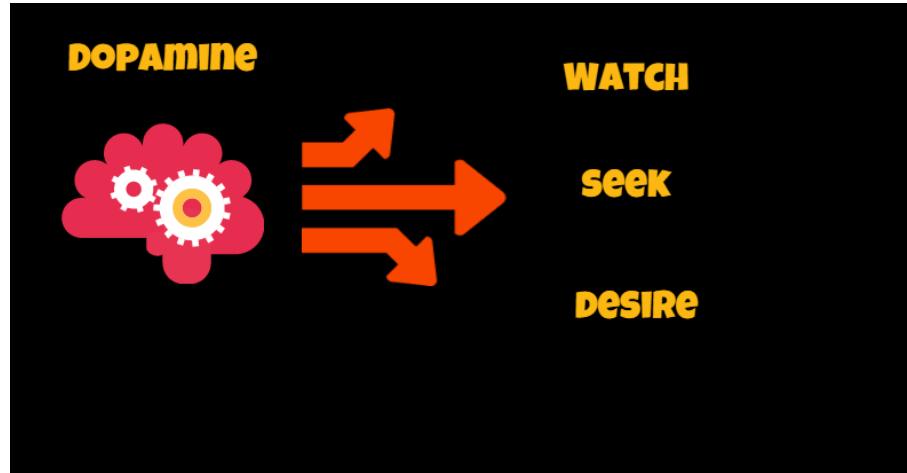


World Health Organization

青少年大腦研究進展

- 青少年追求回報的大腦部分的發育早於負責規劃和情感控制的部分。
- 青少年的大腦具有出色的變化和適應能力。
- 青少年時期所發生的實驗、探索和冒險行為更多的與大腦本身的發育有關，而不是病理性的。
- 需要採取措施減輕青少年時期出現的負面問題。





Reward processing networks also involved in **learning, memory and addiction.**

