

# Indice

|  |      |     |
|--|------|-----|
| <b>Introduzione</b>  | pag. | 7   |
| <b>1. Il <i>binge watching</i></b>                                   | »    | 13  |
| <b>2. La dipendenza da social media</b>                              | »    | 20  |
| Focus - Il fenomeno TikTok   | »    | 29  |
| Il caso: Gaia  | »    | 33  |
| <b>3. Il sovraccarico informativo e le sue conseguenze</b>           | »    | 38  |
| Focus - Cybercondria   | »    | 48  |
| <b>4. La dipendenza da videogiochi</b>                               | »    | 51  |
| Focus - Chi sono gli hikikomori?                                     | »    | 63  |
| Il caso: Giacomo   | »    | 70  |
| <b>5. Il gioco d'azzardo online e il disturbo da gioco d'azzardo</b> | »    | 81  |
| Focus - <i>Le Loot Box</i>   | »    | 95  |
| Il caso: Adriano   | »    | 104 |
| <b>6. Lo shopping compulsivo online</b>                              | »    | 110 |
| Focus - Le aste online   | »    | 120 |
| Il caso: Roberta   | »    | 125 |
| <b>7. La pornografia online e la realtà virtuale</b>                 | »    | 133 |
| Focus - <i>Cybersesso</i>  | »    | 146 |
| Il caso: Christian   | »    | 152 |
| Il caso: Federico  | »    | 157 |
| <b>Considerazioni finali</b>   | »    | 165 |
| <b>Bibliografia</b>  | »    | 170 |