

<b>Introduzione</b> .....	1
<b>1 Il concetto di dipendenza patologica</b> .....	7
1.1 Dipendenza .....	7
1.2 Craving tra mente e corpo .....	9
1.3 Ruolo della coazione a ripetere .....	11
1.4 Un modello per pensare .....	13
1.5 Multifattorialità delle dipendenze .....	15
Bibliografia .....	17
<b>2 Dipendenze comportamentali</b> .....	19
2.1 Introduzione .....	19
2.2 Sindrome di dipendenza .....	20
2.3 Dipendenza da internet .....	22
2.3.1 Definizione e criteri diagnostici .....	22
2.3.2 Aspetti clinici .....	26
2.3.3 Numeri dell'uso di internet e della dipendenza .....	28
2.3.4 Predittori .....	29
2.3.5 Comorbidità .....	30
2.3.6 Questionari .....	31
2.4 Dipendenza da cybersesso .....	33
2.4.1 Che cosa sono le Online Sexual Activities .....	33
2.4.2 Che cos'è il cybersesso .....	33
2.4.3 Tipologie di consumatori di cybersesso .....	33
2.4.4 Fattori di internet e del cybersesso che potenzialmente attirano gli internauti .....	34
2.4.5 Che cos'è la dipendenza da cybersesso .....	36
2.4.6 Differenze tra maschi e femmine .....	38
2.4.7 Alcune caratteristiche del dipendente da cybersesso .....	39
2.4.8 Vi è differenza tra dipendenza da sesso online e offline? ..	40
2.4.9 Questionari .....	42
2.5 Dipendenza da gioco d'azzardo online .....	42
2.5.1 Che cos'è il gioco d'azzardo .....	42

2.5.2	Che cos'è il gioco d'azzardo patologico (o pathological gambling) .....	42
2.5.3	Tipologie di giocatori .....	44
2.5.4	Il gioco d'azzardo online .....	44
2.5.5	Distorsioni cognitive del GAP .....	47
2.5.6	Gioco d'azzardo e giovani .....	48
2.5.7	Questionari .....	49
	Bibliografia .....	50
<b>3</b>	<b>L'era digitale</b> .....	<b>57</b>
3.1	Cambiamenti socioculturali .....	57
3.1.1	L'idea di internet .....	59
3.1.2	La comunicazione nel villaggio globale .....	61
3.2	Concetto di spazio .....	63
3.2.1	Spazio nell'individuo .....	64
3.2.2	Spazio nella relazione .....	66
3.2.3	Spazio virtuale .....	67
3.3	Concetto di tempo .....	69
3.3.1	Tempo percepito .....	70
3.3.2	Tempo nell'individuo .....	71
3.3.3	Tempo nella rete .....	73
3.4	I nativi digitali e le loro famiglie .....	75
3.4.1	Struttura della famiglia .....	75
3.4.2	Famiglia e rispecchiamento emotivo .....	77
3.4.3	Famiglia, autorità e conflitto .....	79
3.4.4	Il nostro punto di vista .....	82
3.5	Adolescenza e corpo virtuale .....	83
3.5.1	Il corpo virtuale .....	85
3.6	Relazioni web-mediate .....	88
3.6.1	Relazioni digitali .....	90
3.7	Giochi online .....	94
3.7.1	Storia dei videogiochi .....	94
3.7.2	Psicopatologia associata .....	97
3.8	Social network .....	101
3.8.1	Storia dei social network .....	103
3.8.2	Social network e adolescenza .....	107
3.9	Ritiro sociale e hikikomori .....	111
3.9.1	La cultura del ritiro sociale nella storia .....	111
3.9.2	Il ritiro sociale oggi: hikikomori .....	113
3.9.3	Ritiro sociale nell'internet addiction .....	117
	Bibliografia .....	119
<b>4</b>	<b>Il nucleo fondamentale della dissociazione</b> .....	<b>123</b>
4.1	Introduzione .....	123
4.2	Origini del concetto di dissociazione .....	124
4.2.1	Il pensiero psicopatologico francese .....	124
4.2.2	Il pensiero psicopatologico tedesco .....	125
4.3	Funzioni della dissociazione .....	126
4.4	Dissociazione come difesa .....	127

4.4.1	Evidenze cliniche .....	128
4.5	Dissociazione come organizzazione .....	129
4.5.1	Evidenze cliniche .....	130
4.6	Trattamento della dipendenza da internet .....	132
4.7	Trattamento dei fenomeni dissociativi .....	135
4.7.1	Pazienti collaboranti .....	136
4.7.2	Pazienti non collaboranti .....	138
	Bibliografia .....	139
<b>5</b>	<b>Psicopatologia web-mediata .....</b>	<b>141</b>
5.1	Introduzione .....	141
5.1.1	Tecnologia e cervello .....	141
5.1.2	Studio di internet e delle neuroscienze .....	142
5.2	Percezione .....	143
5.2.1	Internet, percezione e videogiochi .....	144
5.3	Attenzione .....	146
5.3.1	Internet e processi attentivi .....	146
5.3.2	Leggere in internet .....	147
5.3.4	Attenzione e giochi al computer .....	149
5.3.5	Attenzione e multitasking .....	149
5.3.6	Attenzione e multimedialità .....	150
5.4	Memoria .....	152
5.4.1	Internet come deposito della memoria .....	152
5.4.2	Memoria biologica .....	153
5.4.3	Internet come memoria di lavoro .....	154
5.5	Pensiero .....	155
5.5.1	Internet e quoziente intellettivo .....	156
5.5.2	Verso un nuovo profilo cognitivo .....	156
5.5.3	Internet e pensiero inconscio .....	157
5.5.4	Sviluppo differenziale delle abilità cognitive .....	158
5.5.5	Internet, apprendimento e immaginazione .....	159
5.5.6	Internet e pensiero paranoide .....	161
5.6	Istintualità .....	161
5.6.1	Internet, sessualità e aggressività .....	162
5.6.2	Distanza fisica e assenza di feedback sensoriale .....	162
5.6.3	Attrattiva dei giochi e dopamina .....	165
5.6.4	Videogiochi, aggressività e prosocialità .....	166
	Bibliografia .....	167
<b>6</b>	<b>Riepilogo e conclusioni .....</b>	<b>171</b>
6.1	Riepilogo .....	171
6.2	Conclusioni .....	174
	Bibliografia .....	176