



### LE DIPENDENZE TECNOLOGICHE:

#### 1) Gioco d'azzardo compulsivo on line

Proprio come il Gioco Patologico Off Line (quindi non in rete) si incomincia quasi per caso, ma gradualmente aumenta il bisogno di giocare d'azzardo con quantità via via crescenti di denaro (molti adolescenti arrivano ad usare la carta di credito dei genitori) e quando si tenta di smettere o diminuire aumenta l'irritabilità. Tali situazioni possono avere conseguenze gravi nella vita reale, comportare seri problemi economici, attivare condotte criminali (falsificazioni, frodi, furti) e mettere seriamente in crisi affetti e lavoro.

#### 2) Dipendenza da cybersesso

Riguarda la ricerca di materiale pornografico in rete (immagini, giochi, film), che a sua volta può essere collezionato o scambiato con altri, anche tramite e-mail e chat room. Il fatto di "esserci" solo in modalità virtuale rende appetibile a molti l'esperienza del sesso virtuale. Per molti il cybersesso diventa gradualmente la principale, ed a volte esclusiva, fonte di gratificazione sessuale, al punto da ridurre l'interesse per il partner reale o i potenziali partner della vita di tutti

i giorni. Queste condotte tendono a produrre sentimenti di colpa, vergogna, inadeguatezza, ma nonostante questo spesso è difficile smettere.

### **3) Dipendenza da cyber relazioni**

Questo tipo di dipendenza si manifesta con una forte spinta a stabilire relazioni di amicizia tramite e-mail e chat rooms a scapito delle relazioni reali. Le relazioni che nascono in rete sono spesso destinate a restare tali, in quanto si rifiuta l'idea di conoscersi realmente per mantenere un'immagine virtuale di sé e dell'altro idealizzata.

Nonostante ciò, le cyber relazioni possono anche determinare un reale ed intenso feeling tra persone, in grado di attivare relazioni intense anche "off line", al punto che in futuro il fenomeno delle coppie costituite a seguito di questi incontri diventerà sempre più frequente e socialmente rilevante.

### **4) Dipendenza da giochi di ruolo on line**

I giochi di ruolo in rete utilizzano la rete per far giocare tra loro più utenti simultaneamente. Il giocatore si immedesima in un personaggio, con il quale in alcuni casi finisce per identificarsi. Spesso il soggetto passa gran parte del suo tempo nel gioco, mettendo in crisi i rapporti

interpersonali e gli impegni della vita reale. Dato che il gioco segue una storia che va avanti, uno degli elementi che tiene avvinto il giocatore è la sensazione di non vanificare gli sforzi fino a quel punto compiuti per porre in condizioni favorevoli i propri personaggi.

### **5) Dipendenza da eccessive informazioni (information overload)**

Si è dipendenti dalla ricerca continua ed estenuante di informazioni, di cui si va in cerca per ore e ore di collegamento. Si passa da un sito all'altro (**web surfing**) e si passano in rassegna dati su dati, siti di news e informazioni, grandi portali generalisti, siti specializzati e tematici. Una ricerca frenetica che perdura anche se il tempo trascorso aumenta a discapito di lavoro, famiglia, vita sociale e di relazione.

### **6) Trading on line compulsivo**

La possibilità di effettuare transazioni borsistiche attraverso Internet ha profondamente modificato il mondo della Borsa e anche molte delle dinamiche che orientano i mercati finanziari internazionali. Sia piccoli investitori sia grandi operatori dell'alta finanza possono intervenire sui principali mercati mondiali in modo istantaneo e con estrema semplicità. Queste caratteristiche espongono alcuni soggetti ad un uso compulsivo del trading on line. Questo tipo di dipendenza è spesso sottostimata, nonostante sia molto simile al gioco d'azzardo patologico.

### **7) Shopping on line compulsivo**

Riguarda la dipendenza legata all'acquisto di oggetti tramite la Rete. Lo shopping on line garantisce agli acquirenti rapidità, efficacia, possibilità di reperire facilmente beni e oggetti rari o inusuali, con conseguente eliminazione l'intermediazione umana. Tali aspetti contribuiscono a favorire l'insorgenza di condotte di acquisto additive, limitate soltanto dalla possibilità di impiego di una o più carte di credito. Esiste una forma particolare di shopping compulsivo dato dalle aste virtuali, un fenomeno che sta assumendo proporzioni sempre più vaste.

