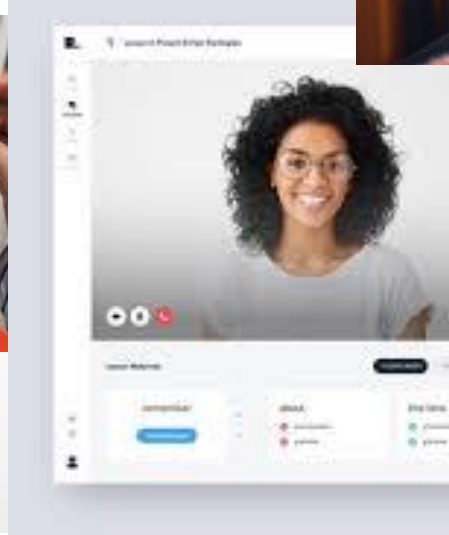


ERA DIGITALE



Esplosione di opportunità cultura, formazione, relazioni, lavoro, viaggio, espressione, Intrattenimento



Giostra emozionale

le esperienze digitali coinvolgono ma non stimolano a fare, diventano compulsive e abitudinarie



RUOLO GENITORI (ed educatori)

- conoscere i fenomeni digitali (ricucire il gap)
- accompagnare nell'uso
- dare regole
- dare l'esempio
- trasformare le esperienze digitali in esperienze relazionali, condivise, e proporzionate
- rinunciare alle “comodità digitali” in tante situazioni e azioni (ricordare, contare, scrivere, orientarsi, giocare ecc.)

Velocità e potere della tecnologia conducono a:

1. cercare emozioni facili, rapide, e in modo ripetuto >

compulsione /ossessione / **DIPENDENZE DIGITALI**

2. agire senza pensare alle conseguenze oppure scegliere di agire pur sapendo di fare qualcosa di pericoloso, ingiusto, distruttivo. Per se stessi e/o per gli altri

maleducazione /prevaricazione / **REATI DIGITALI**

Velocità e potere della tecnologia conducono a:

1. DIPENDENZE DIGITALI

alcune delle più diffuse sono:



DIPENDENZA DA INTERNET



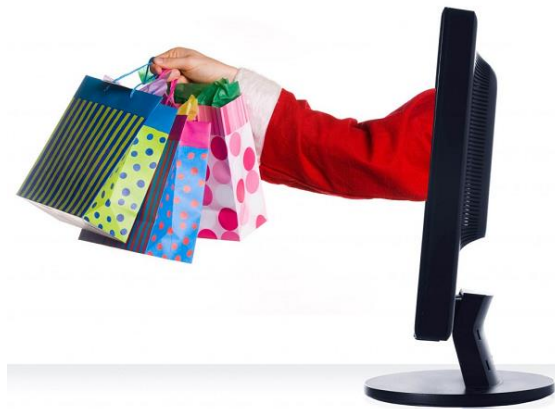
NOMOFOBIA



DIPENDENZA DA SOCIAL NETWORK



DIPENDENZA DA VIDEOGIOCHI



DIPENDENZA DA SHOPPING ONLINE



DIPENDENZA DA GIOCO D'AZZARD

Velocità e potere della tecnologia conducono a:

2. COMPORTAMENTI PERICOLOSI E REATI DIGITALI



CYBERBULLISMO



CYBERSTALKING



GOGNA MEDIATICA



SEXTING



HATING



GROOMING

NOMOFOBIA

termine di recente introduzione (nomophobia nel mondo anglosassone) che designa la paura incontrollata di rimanere sconnessi dalla rete di telefonia mobile. Si tratta dunque di una forma di ossessione o dipendenza nei confronti dello Smartphone.





HIKIKOMORI

HIKIKOMORI

Cioè auto-reclusione, stare chiusi in casa per evitare esperienze che fanno paura. Non causato ma favorito dall'abuso delle piattaforme informatiche usate come protesi di vita.

VAMPING

Usare dispositivi mobili (smartphone, tablet, console) a letto, rubando tempo e qualità al sonno. Il vamping deteriora l'attività notturna del cervello che tramite sonno REM e sonno NON-REM processa esperienze.



Attenzione divisa



**Dalle abitudini di multitasking alla distrazione cronica,
O peggio: uso compulsivo.**



Nessun effetto positivo? Ci sono senz'altro:

- stimoli e opportunità senza precedenti**
- alta e varia produttività**
- probabile bilanciamento nel nuovo modello di società digitale (a patto di conoscere effetti e contenere i quelli negativi)**
- identificati alcuni effetti positivi con l'utilizzo di videogiochi o realtà virtuale per didattica e azione su deficit (apprendimento, attenzione ecc.)**

EFFETTI E SEGNALI DI ABUSO

TRASCURARE
INTERESSI E
IMPEGNI

DIFFICOLTÀ
SCOLASTICHE
E LAVORATIVE

proBLEMI
RELAZION
ALI

CRISI DI
RABBIA
E
NERVOSISMO



ANSIA E
DIFFICOLTÀ
pSICOLOGICHE

ATTI ILLEGALI
E/O INGIUSTI

ASTINENZA
FORZATA
VISSUTA MALE

PROBLEMI DI
SALUTE
FISICI

CHIEDERE AIUTO E INFO

competenza territoriale degli ambulatori



Area
Vasta 3



AREA 3 è a MACERATA, CIVITANOVA MARCHE e CAMERINO. L'ambulatorio darà informazioni e aiuto a giovani fino ai 25 anni, o ai loro familiari, in ambito di dipendenze e abusi. Da quelli tradizionali legati ad **alcol e sostanze stupefacenti** a quelli emergenti legati a **tecnologia e web**.

Il servizio è gratuito, non è necessaria impegnativa.

Per prenotare colloqui o chiedere maggiori informazioni sono disponibili i profili social, numero whatsapp (solo messaggi) ed email.



ambulatorioarea3@gmail.com



IN COLLABORAZIONE CON



AREA 3

Il nuovo ambulatorio dedicato a giovani e dipendenze.



[ambulatorio area 3](mailto:ambulatorioarea3@gmail.com)

CHIEDERE AIUTO E INFO

NUOVI ABUSI E NUOVE DIPENDENZE

L'era digitale ha portato con sé stili di vita che favoriscono ansia e tensione. Che rischiano di renderci più isolati, meno capaci di costruire relazioni e futuro. L'uso ossessivo di smartphone, web, tecnologia può fornire risposte tanto coinvolgenti da un punto di vista emotivo quanto effimere, fino a farci scivolare nell'abuso o in vere e proprie dipendenze e ossessioni:

nomofobia, hikikomori, dipendenza da videogiochi, da porno, da acquisti online, da social network.



DIPENDENZE TRADIZIONALI

In questo nuovo scenario le sostanze che tradizionalmente colleghiamo alla dipendenza non sono sparite, anzi, possono inserirsi nei vissuti dei più giovani come ulteriore risposta impropria a disagi e ansia:

alcol, hashish, cocaina, eroina, crystal meth, smart drugs, allucinogeni.

A queste è da aggiungere un tipo di abuso che rappresenta un ponte con le nuove dipendenze digitali:

Il gioco d'azzardo patologico.



PERCHÉ UN AMBULATORIO PER I GIOVANI?

Perché adolescenti e giovani sono i più esposti ai pericoli legati ai nuovi stili di vita digitali ed è fondamentale fornire loro supporto, precoce e specifico.



INDIRIZZI E ORARI

Nei tre ambulatori di **AREA 3** troverai medici, psicologi e assistenti sociali in grado di fornire informazioni e percorsi personalizzati.

CAMERINO

Via E. Betti, 15/a (piano terra, stanza a sinistra)
Mercoledì, dalle 15.00 alle 18,00

MACERATA

Via Beniamino Gigli, 15 (Stanza 4)
Mercoledì dalle 14,30 alle 17,30

CIVITANOVA MARCHE

Via Abruzzo, s.n.c. (presso Poliambulatorio, stanza 15)
Mercoledì dalle 14,30 alle 17,30

In virtù delle norme anticovid è **obbligatorio accedere con prenotazione dell'appuntamento** che può essere fatta tramite whatsapp, social o email. L'accesso è gratuito e senza impegnativa. Per i minorenni è necessario l'accompagnamento di un genitore o di un tutore.