

## CUPRINS

<b>Prefață</b> .....	<b>9</b>
<b>Argument</b> .....	<b>13</b>
CAPITOLUL 1	
<b>Tehnologia digitală – fața nevăzută</b> .....	<b>25</b>
CAPITOLUL 2	
<b>Dependența de computer și/sau de smartphone –     de la alinare la alienare</b> .....	<b>79</b>
CAPITOLUL 3	
<b>Dependența de Internet – evadare periculoasă     din realitate în lumea virtuală</b> .....	<b>107</b>
CAPITOLUL 4	
<b>Dependența de jocuri video – joc sau maladie?</b> .....	<b>141</b>
CAPITOLUL 5	
<b>Dependența de mediile de socializare – între     comunicare și pierdere de timp</b> .....	<b>165</b>
CAPITOLUL 6	
<b>Prevenția dependenței digitale – posibilă sau     doar o fata morgana?</b> .....	<b>183</b>
CAPITOLUL 7	
<b>În loc de concluzii</b> .....	<b>207</b>
<b>BIBLIOGRAFIE</b> .....	<b>219</b>
<b>ANEXA</b> .....	<b>243</b>

## CONTENTS

<b>Preface</b> .....	9
<b>Argument</b> .....	13
Chapter 1.	
<b>Digital technology - the unseen face</b> .....	25
Chapter 2.	
<b>Computer and/or smartphone addiction - from     alignment to alienation</b> .....	79
Chapter 3.	
<b>Internet addiction - a dangerous escape     from reality into the virtual world</b> .....	107
Chapter 4.	
<b>Addiction to video games - game or illness?</b> .....	141
Chapter 5.	
<b>Dependence on social media - communication or wasting time.</b>	165
Chapter 6.	
<b>Digital addiction prevention - possible or just Morgana Girl?</b> ...	183
Chapter 7.	
<b>Instead of conclusions</b> .....	207
<b>Bibliography</b> .....	219
<b>Annex</b> .....	243