

“Internet genera mostri? Arene virtuali e violenze reali”

Dr. Michele Ribolsi

Martin Heidegger ne “L’Abbandono” aveva già intravisto non solo il rischio di una trasformazione del mondo in un dominio della tecnica, ma della incapacità dell’uomo di far fronte a questo mutamento, una sorta di vera e propria “impreparazione” a fare fronte, a padroneggiare questi radicali cambiamenti. La società moderna ha a lungo coltivato l’illusione che la tecnica sia “uno strumento neutro” di cui potersi servire. Più recentemente numerosi autori hanno messo in guardia da questa illusione, mostrando come come la tecnica in quanto tale sia in grado di modificare, plasmare il contesto nel quale viviamo. Persino la nostra capacità di provare emozioni, la nostra memoria, i nostri desideri sono sempre più veicolati dallo strumento tecnologico. Al fine di definire questo connubio, questo intreccio sempre più inestricabile tra la post-modernità e la tecnologia, il famoso sociologo contemporaneo Zygmunt Bauman ha coniato il termine di **“Società tecnoliquida”**. Questo tipo di società ha delle caratteristiche fondamentali che la contraddistinguono: la promessa dell’onnipotenza, la velocità, il narcisismo digitale, la ricerca di emozioni forti. La nostra società è ormai una Società Tecnoliquida nella misura in cui i legami sociali tradizionali (familiari, lavorativi, “di classe”, etc..) sono sempre più polverizzati e frammentati e gli imperativi del “divenire convulso”, garantito dalle promesse illusorie della tecnologia, acquisiscono un carattere sempre più fondamentale. Anche il sapere ormai è digitale e si può ricercare/consumare in rete. È un sapere per definizione mutevole e soggetto a continua modifica, non ha le caratteristiche di un sapere consolidato. La società tecnologica ha talmente modificato radicalmente i nostri assetti sociali che oggi le nuove generazioni, immerse come sono nella post modernità tecnoliquida, sono in tutti i sensi dei nativi digitali, ovvero nativi cresciuti ed educati all’interno di un contesto in cui la comunicazione tecnologica non è un’alternativa, è la regola. I migranti digitali hanno dovuto cercare un adattamento, talora difficile, alla rivoluzione digitale, i nativi digitali hanno imparato direttamente la comunicazione tecnologica come strumento linguistico primario. Una delle caratteristiche delle Società Tecnoliquida è il **narcisismo digitale** è. Se nel mito di Ovidio, Narciso rimane incantato a mirare la sua immagine nello specchio d’acqua fino a rimanerne “intrappolato” e lasciarsi morire struggendosi di dolore per l’impossibilità di raggiungere il suo oggetto d’amore, oggi, in una modalità per molti aspetti analoga, i nativi digitali, ormai sempre più disinteressati alla società reale e ai legami che in essa si costruiscono, cercano di apparire e di esibirsi sul web con propri scritti, foto, video e messaggi. I social networks sono divenuti così il nuovo specchio nel quale cercare il proprio alter ego o la propria immagine riflessa.

La Società Tecnoliquida riguarda innanzitutto il mondo degli adolescenti. I dati **ISTAT** del 2011 riguardo l’utilizzo di Internet da parte degli adolescenti mostrano un quadro sostanzialmente impressionante. La grande maggioranza degli adolescenti si connette ad Internet per motivi ludici, una percentuale minore riguarda invece coloro che utilizzano la rete per motivi “culturali”. Il Rapporto EURISPES/TELEFONO AZZURRO 2010 denota invece quanto è diffuso l’utilizzo dei social networks, e in particolare delle chat, veri e propri luoghi di incontri virtuali.

Le prestigiose riviste “New England Journal of Medicine” e “Nature” hanno recentemente dedicato un editoriale al tema dei **videogiochi**, e alla loro influenza sul comportamento. Gli autori hanno segnalato come l’utilizzo di videogiochi violenti non solo contribuisce a modificare i costumi e le culture (o sub-culture) sociali, ma può essere direttamente responsabile, in quanto fattore di rischio, del possibile manifestarsi di comportamenti anti-sociali in senso propriamente psicopatologico. Gli autori di questo

articolo non hanno dubbi sulle modificazioni sia percettive che cognitive nel cervello degli adolescenti indotte da una esposizione prolungata a videogiochi con immagini violenti. Al riguardo, è bene ricordare come durante la infanzia e la prima parte dell'adolescenza si sviluppano gran parte della intera riserva delle connessioni sinaptiche di cui il nostro cervello disporrà durante l'intero arco della vita. Ciò fa sì che questi anni fondamentali siano particolarmente "plastici", nel bene e nel male, a tutti gli stimoli che giungono dall'ambiente esterno.

Dunque, siamo ormai alle soglie di una frontiera del tutto nuova e finora inesplorata della psicopatologia: "**la Psico – Tecno –Patologia**", ovvero un campo clinico all'interno del quale tradizionali manifestazioni di sviluppo psicopatologico acquisiscono nuove forme e traiettorie in seguito al connubio con la tecnologia. Un esempio di Psico-Tecno-Patologia è rappresentato dal fenomeno degli hikikomori. Il governo del Giappone utilizza il termine hikikomori per coloro che si rifiutano di lasciare le proprie abitazioni e lì si isolano navigando spesso su internet per un periodo superiore ai sei mesi. Il termine fu coniato dallo psichiatra Tamaki Saitō, quando cominciò a rendersi conto della similarità sintomatologica di un numero sempre crescente di adolescenti che mostravano letargia, incomunicabilità e isolamento totale.

Alcuni ricercatori hanno definito gli adolescenti nei paesi sviluppati come "*Trapped in the Net*" – intrappolati nella rete, denunciando **l'Internet Addiction** non solo come un nuovo disturbo psicopatologico, ma come una possibile epidemia del 21° secolo. Ad oggi, secondo stime della letteratura i tassi di prevalenza della Dipendenza da Internet raggiungono il 4-15 % degli adolescenti. L'Internet Addiction si manifesta in modo estremamente frequente in comorbidità con altre condizioni psichiatriche. In particolare, Depressione, Uso di Sostanze e ADHD costituiscono più della metà delle comorbidità psichiatriche. Un numero rilevante di pazienti con Internet Addiction presenta inoltre una sintomatologia di tipo ossessivo – compulsivo o di ansia sociale. Numerosi studi recenti hanno inoltre rilevato come l'impulsività sia uno dei correlati dimensionali psicopatologici più determinanti nello sviluppo di Psico-Tecno-Patologie. In particolare, è stato osservato come il *gambling* (gioco d'azzardo patologico), che negli adolescenti viene messo in atto prevalentemente sul web, sia direttamente proporzionale alle misure di impulsività presenti in questa fascia di popolazione.

Alcuni autori hanno cercato di affrontare il problema dell'Internet Addiction in una modalità più complessa. Sia la psicopatologia dello sviluppo che la ricerca in ambito psicoterapico hanno evidenziato come negli adolescenti lo sviluppo del sé sia incompleto, spesso è graduale, talvolta procede con delle interruzioni che in parte possono essere spiegate in funzione del contesto familiare e sociale. Dunque, la domanda da porsi è: l'Internet Addiction è una conseguenza di questo **mancato sviluppo del sé**, o è piuttosto il tentativo di esplorare, tramite il virtuale, una possibile identità ancora tutta da costruire?

Al riguardo esistono due possibilità: la prima è che gli adolescenti, proprio a causa di questo difetto di sviluppo del sé, di questa difficoltà a costruire una propria identità "*reale*", trascorra del tempo all'interno della rete senza una meta ben precisa, in balia di una qualsiasi suggestione ludica o di intrattenimento. La seconda possibilità, al contrario, è che gli adolescenti utilizzino internet per ricercare una propria identità, anche se virtuale, che passi attraverso la grande massa di informazioni e conoscenze che è possibile reperire nella rete. In un articolo apparso sull' "*American Journal of Psychiatry*", **Glen O. Gabbard**, tra i più rinomati psicoanalisti americani contemporanei, ha studiato il caso di un ragazzo di 18 anni, appena diplomatosi, che passa 12-16 ore al giorno su Internet. Per questo, non dorme e non ha mai avuto una

fidanzata. Per ovvie ragioni di spazio, non possiamo riportare l'intero articolo, nel viene fornita una ampia descrizione del caso, del contesto familiare e sociale del paziente, della sua storia infantile e scolastica, delle sue modalità di porsi in relazione all'altro. È interessante tuttavia la conclusione di Gabbard, il quale evidenzia la possibilità che lo spazio virtuale si costituisca come un sostituto dello spazio analitico transizionale, nel quale integrare, in una forma protetta dagli urti del reale, parti scisse di sé che necessitano di essere integrate. In sintesi, lo spazio virtuale acquisisce un valore terapeutico nella misura in cui consente una integrazione dell'Io e la possibilità di esplorare una nuova identità di sé che riscatti i vissuti di inadeguatezza del paziente nella vita reale.

Per concludere alcuni quesiti: Le "nuove tecnologie" aiutano a sviluppare la mente o finiscono per appiattirla? Favoriscono la psico(tecno)patologia o al contrario possono renderci più evoluti? Favoriscono la comunicazione e l'informazione oppure inducono una cultura acritica con una eccedenza di nozioni?