



Internet tra nuove normalità e nuove dipendenze

Tania Scodeggio – Tommaso Zanella

Ambienti reali e ambienti virtuali

- Fotografati, ripresi e immortalati da sempre
- Genitori e insegnanti hanno molti competitor
- Società dell'immagine, della popolarità, del successo
- Paranoicizzazione del mondo esterno: riduzione degli spazi di socializzazione e gioco spontanei
- Dalla socializzazione e dai giochi di strada alle «piazze virtuali» e ai videogiochi
- Sperimentazione, realizzazione dei compiti evolutivi, allenamento senza corpo

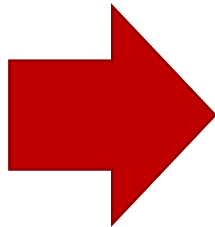
Adolescenti odierni

- Distinguere «nuove normalità» da «nuove dipendenze»
- Valutazione:
 - **Tempo/ore di connessione hanno scarso valore**
 - **Modalità di utilizzo:** relazioni on-line, giochi di ruolo senza contatto con altri, navigazione solitaria alla ricerca di informazioni
 - Quanto internet affianca la quotidianità scolastica e relazionale?
 - Significati affettivi e simbolici sottostanti all'utilizzo della rete
 - Sentimenti di **vergogna, tristezza e rabbia**, affrontati attraverso **moderne forme di intellettualizzazione**

Adolescenti odierni

- **DOLORE vs MENEFREGHISMO-SDRAIATI**
- Sofferenza legata alla fragilità narcisistica

- Crescita senza:
 - divertimento
 - passioni
 - progetto futuro



NOIA

- **Ritirati:** chiusi nella stanza anziché fuori a sperimentare la vita
- **Sovraesposti:** costretti a far mostra di sé o ad agire la rabbia che non riesce ad essere mentalizzata

Sovraesposizione virtuale

- Adolescenti che mettono in scena la propria fragilità narcisistica non ritirandosi socialmente, ma attraverso degli “agiti virtuali”:
- **Sexting**
- **Cyberbullismo**
 - Attaccare l'altro in rete, senza esporsi direttamente, per estroflettere la propria fragilità, agendola sui coetanei
- **Tentazioni estreme di internet**
 - Morire di polarità (selfie estremi, gruppi «pro-ana», selfharm, cutting, suicidio, Blue Whale)
- **Gaming e gioco d'azzardo**

Ritiro sociale in adolescenza

- Prevalentemente maschi ma in aumento le femmine
- Avvio alle scuole secondarie di primo grado ma spesso esordio nel primo anno delle scuole secondarie di secondo grado
- **Abbandono scolastico** e volontaria **autoreclusione domestica**, a seguito del **collo dell'ideale infantile** alle prese con le trasformazioni e i compiti evolutivi dell'adolescenza
- Ruolo chiave dello **sguardo di ritorno dei coetanei**

Ritiro sociale

- La condizione di ritiro sociale **può** accompagnarsi allo sviluppo di condotte d'abuso nell'utilizzo della rete
- **Non è internet che risucchia dentro le mura domestiche ma è uno strumento di contatto con il mondo esterno**
- Navigazione in rete come **unica possibilità di accesso al sapere** (ricerca di informazioni), di **simbolizzazione** (avatar, giochi di ruolo) e di **contatto mediato con gli altri**

Internet e ritiro sociale

- L'accesso all'ambiente virtuale consente di:
 - anestetizzare vissuti di **tristezza e solitudine**,
 - tenere a **distanza tollerabile** le relazioni con gli altri, le **angosce** e il **senso di inadeguatezza**
- Relazioni senza diretto contatto corporeo consentono all'immaginario di prendere parola, offrono un'opportunità all'ideale grandioso, sprezzante e vendicativo di esprimersi, ma comunque nella mediazione con la realtà e le potenzialità dello strumento tecnologico

Internet e ritiro sociale

- Internet come **difesa-riparo**, mediatore tra realtà e onnipotenza narcisistica: disperato tentativo di salvaguardare la vitalità e la preziosità di un **Sé fragile** e scongiurare un breakdown evolutivo
- Il mondo virtuale svolge una funzione simile a quella dell'**amico/compagno immaginario o del custode narcisistico**: adoperati allo scopo di proteggere lo sviluppo di una rappresentazione di sé accettabile, nei periodi di vulnerabilità collegati alle tensioni psichiche evolutive
- Custodi narcisistici soddisfano una necessità: **rendersi immuni dalla presa di contatto con i propri limiti**, non ancora psichicamente accettabili e integrabili
- Alleanza con il sintomo

La clinica del ritiro sociale: scelte virtuali

- **IncurSIONE nel bunker psichico dell'adolescente:**
 - favorire la descrizione di quanto avviene nella vita virtuale,
 - curiosità verso le scelte virtuali,
 - comprendere la crisi e lo stallo evolutivo, i dolorosi sentimenti sperimentati e le creative soluzioni adottate
- **Tramite gli ambienti virtuali che frequenta, la scelta di quello specifico argomento, videogioCO e avatar l'adolescente parla di sé**

La clinica del ritiro sociale

- Rispettare le difese: **home visiting** e relazione psicologica vs TSO
- **Gli amici virtuali sono reali**: favorire l'incontro in carne e ossa
- Come va in internet?
- Il **coinvolgimento dei genitori** e del **contesto** allargato
- Conseguire la **maturità**: quale scuola per chi non entra in classe
- Poche risorse da giocare bene e al momento giusto: ruolo dell'**educatore**

Testo
di
riferimento

