

# RELAZIONE

La diffusione planetaria delle reti telematiche e delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione rappresenta una rivoluzione tecnologica di vastissima portata che ha influenzato abitudini, costumi sociali, stili di vita invitando a riflettere su quali siano gli effetti psicologici dell'uso di strumenti tecnologici come computer, reti elettroniche, cellulare, televisione.

Questi strumenti, ad esempio il cellulare, spesso diventano vere e proprie "protesi umane" che moltissime persone tendono a percepire come un prolungamento di se stessi e da cui, difficilmente, riescono a separarsi.

Il nostro funzionamento psichico viene fortemente influenzato dalla possibilità di disporre di strumenti tecnologici capaci di funzionare da "amplificatori" emozionali, immaginativi, conoscitivi, relazionali, esperienziali; in altre parole, grazie ad Internet le capacità di interagire della nostra mente con la realtà, vengono enormemente aumentate; è interessante riflettere sul fatto che tali opportunità straordinarie sono essenzialmente dovute a due processi fondamentali sui quali si basa il funzionamento di Internet: Le nuove forme di dipendenza sembrano agevolate dall'innovazione tecnologica e dalla nuova civiltà che, se da una parte genera stress, sensazioni di vuoto e noia, dall'altra stimola la tendenza all'immediata gratificazione attraverso oggetti, strumenti e comportamenti.

Facendo un confronto tra le modalità di uso di una sostanza stupefacente e le modalità di uso della tecnologia, possiamo distinguere tre diverse situazioni di utilizzo: l'uso, l'abuso e la dipendenza. Nel caso dell'uso, il soggetto fa un utilizzo "normale" dello strumento tecnologico sapendone gestire il "consumo" e sapendolo "dosare", potendo interrompere l'attività ed il comportamento senza avere conseguenze rimarchevoli nella propria vita.

Nel caso dell'abuso, l'utilizzo dello strumento tecnologico è ricorrente ed intenso e l'uso ripetuto e continuativo avviene nonostante le significative conseguenze nella sfera del funzionamento personale ed interpersonale di vita del soggetto.

Nel caso della dipendenza, il soggetto non è più capace di controllare l'uso o il ricorso a quel dato comportamento con la comparsa di fenomeni tipici della dipendenza quali la tolleranza e l'astinenza.

## **Ostacoli all'uso dei nuovi media**

Non tutti possono avere accesso a queste tecnologie e possono godere dei benefici che esse ci mettono a disposizione. Vi sono anzi intere nazioni e consistenti fasce della popolazione mondiale che ancora ne sono escluse. Il divario digitale si aggiunge ad una lunga lista di ritardi presenti già sia nei paesi sviluppati che in quelli sottosviluppati e c'è il pericolo che la forbice del divario si allarghi sempre di più vista anche la velocità del progresso delle tecnologie informatiche. Alcune difficoltà nell'uso della rete possono dipendere anche dall'oggettiva complessità dell'uso delle periferiche e la mancanza di esperienza da parte dell'utente, ma

possono subentrare anche fatti soggettivi ed emotivi che sono in gran misura responsabili della mancanza di competenze di base in questo campo. L'esperienza di fallimenti personali e la conseguente insicurezza, la paura di essere esclusi, l'attitudine negativa verso queste tecniche da parte di persone che non le padroneggiano portano a una situazione sfavorevole a tali tecnologie. Aumentano le famiglie che possiedono un personal computer: il 27.2% di quelle italiane ne possiede uno. Ad usare il pc è il 30% della popolazione dai 3 anni in su, il 19% dei quali, dagli 11 anni in poi si collega ad internet. L'uso di pc e Internet è praticamente raddoppiato rispetto al 1995, con una crescita che ha visto come protagoniste soprattutto le donne. 611 utenti che utilizzano la rete Internet sono circa 9.000.000; (dati ISTAT).

### **I maniaci delle Chat**

La chat è una forma di CMC (comunicazione mediata da computer) sincrona, dove vari soggetti scambiano messaggi di testo in tempo reale; ovviamente la comunicazione può essere tra due sole persone, oppure tra tutte le persone presenti in quel momento in un determinato canale. Si rende quindi obbligatorio l'uso della fantasia sia nel presentarsi agli altri utenti, sia nell'immaginarli. Ma ancora più intrigante risulta il fatto di poter dare di sé un'immagine diversa da quella effettiva, suscitando negli altri interesse e curiosità insperabili nella vita di tutti i giorni. Se per molte persone conoscere gente su internet, scambiare messaggi, scherzare può essere un piacevole momento di intrattenimento (che rimane tale), per altri diventa una delle poche, se non l'unica fonte da cui attingere piacere: il resto conta sempre meno e una persona già introversa e con scarsa capacità relazionale finisce, a causa della chat, per atrofizzarla del tutto. Il contatto con una persona in carne ed ossa potrebbe addirittura divenire fonte di ansia, e di conseguenza sarà evitato il più possibile. Ed è anche sbagliato pensare che questo genere di persone siano solamente single oppure persone che abitano da sole, infatti la maggior parte delle volte sono proprio i partner o uno dei familiari che le minacciano di ricorrere ad una terapia per smettere.

### **Comunicazioni in tempo reale.**

Una delle prime applicazioni di Internet è stata quella delle comunicazioni in tempo reale. I ricercatori che per primi hanno disegnato e costruito il sistema "parlavano" l'un l'altro con messaggi digitati, utilizzando un programma chiamato *talk*. Successivamente essi hanno sviluppato il modo di spedire messaggi-voce. Una delle maggiori attrattive dei servizi on-line, nazionali e internazionali, sono le c.d. cioè quei luoghi virtuali dove gli utenti si possono ritrovare per comunicare in tempo reale. Qualsiasi cosa un utente digiti è visibile immediatamente a ciascuno presente in quel canale o chat room.

### **Gli adolescenti e il mondo di Internet**

La connessione in rete con utenti sconosciuti è, per i ragazzi, un'avventura, può essere anche pericoloso, non tanto per incontrarsi "su internet", ma perché si possono avere appuntamenti reali. I giovani possono essere convinti a fare cose che alla loro età non sono convenienti. Inoltre, navigando si possono incontrare siti pornografici o trabocchetti di pedofili o comunque di persone male intenzionate.

Sembra importante sottolineare che da più ricerche emerge che gli adolescenti si collegano a Internet più per divertimento che per necessità, si tratta di uno svago che può diventare una vera e propria passione. I dati ISTAT dei 2003 rilevano che:

L'87% dei dodicenni e tredicenni italiani ha il computer in casa;

li 57,2% naviga in internet regolarmente;  
li 43,5% chatta abitualmente;  
II 71,4% naviga da solo;  
I! 70,9% naviga alla sera;  
li 44,4% chatta con chi capita;  
li 73,5% desidererebbe incontrare le persone conosciute in chat.

### **Tecnologie e Globalizzazione**

Chi ha inventato Internet probabilmente non era consapevole di quanto successo ed estensione avrebbe avuto la sua creazione e soprattutto di quanto profondamente essa avrebbe trasformato il mondo.

I primi a lavorare sull'idea che avrebbe portato successivamente alla nascita della Rete delle Reti sono stati i tecnici e gli scienziati dell'ARPA (Advanced Research Projects Agency) del Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti. Il loro obiettivo era di costruire un sistema di comunicazioni invulnerabile agli attacchi nucleari e per questa ragione *resero* la loro rete indipendente da centri di comando, ciascun nodo della rete poteva comunicare con gli altri in maniera indipendente quindi senza impiegare un centro di controllo. La disponibilità di tali tecnologie ha rappresentato infatti un elemento fondamentale per i grandi cambiamenti storico-economici che conosciamo con il nome di Globalizzazione. La Globalizzazione negli ultimi 30 anni ha subito una forte accelerazione proprio grazie all'esistenza delle tecnologie dell'informazione; tuttavia, il suo aspetto predominante rimane la liberalizzazione economica, che ha visto la diffusione internazionale del commercio, delle attività produttive e finanziarie e la crescente importanza delle grandi imprese transnazionali e delle istituzioni finanziarie internazionali.

Le interconnessioni tra tutti i Paesi del mondo, anche quelli meno avanzati economicamente, è oggi una realtà che non incide esclusivamente sugli aspetti economici ma anche su quelli sociali e culturali. La Globalizzazione ha inoltre impoverito ulteriormente tanti luoghi; si sono per questa ragione progressivamente rafforzati i flussi migratori dai paesi più poveri verso quelli più ricchi. Anche in Italia la presenza di persone che arrivano alla ricerca di un futuro migliore per se stessi e per le proprie famiglie è in continua crescita. Chi arriva nel nostro paese quasi sempre lascia situazioni di forte disagio economico e sociale e vede nell'emigrazione l'unica possibilità di sperare in una esistenza dignitosa.

### **L'uso di Internet ed i suoi pericoli**

I ragazzi tra i 13 ed i 25 anni si avvalgono di una specifica potenzialità della Rete: la utilizzano come un potente strumento di socializzazione. I giovani navigatori si ritrovano in Rete per comunicare tra di loro, in appuntamenti virtuali all'interno di siti costruiti e gestiti da loro stessi. I ragazzi che frequentano ancora gli Istituti scolastici ed i giovani universitari hanno possibilità di accesso al mezzo maggiori rispetto ai giovani lavoratori. Percepiscono la Rete come un luogo di comunicazione interpersonale, una sorta di "grande giornale" da sfogliare per seguire i propri interessi soprattutto attraverso lo scambio di materiale relativo allo studio, al divertimento e all'organizzazione delle proprie attività. In particolare la fascia di giovani che si trovano nel periodo definito "adolescenza", utilizza Internet per:

- 1) Sperimentare ed esplorare la propria identità
- 2) Gratificare bisogni di intimità ed appartenenza

3) *Gestire la vita al di fuori delle mura domestiche in un processo di separazione suscettibile ai portarli verso l'età adulte*

4) *Ridurre stati di frustrazione mediante rielaborazione o acting out*

5) *Acquisire nuove competenze informatiche* 6}

*Trovare informazioni*

7) *Cercare contatti temporanei e di divertimento*

8) *Sperimentare l'identità sociale*

9) *Accostarsi e forme di sessualità virtuale*

### **Violenze, aggressività, bullismo: quali relazioni?**

Sempre più frequentemente vengono portati all'attenzione del pubblico, attraverso i *mass-media*, episodi di violenze e di comportamenti antisociali i cui protagonisti sono ragazzini e adolescenti.

I termini che si sentono sempre più spesso ripetere, in questi casi, sono: violenze, aggressività, abusi, bullismo, prepotenze, ecc. come se fossero sinonimi e, quindi, intercambiabili per descrivere questo o quell'episodio violento. In realtà ciascuno di questi concetti si riferisce a fenomeni che, pur essendo spesso associati, sono però di natura diverse e la loro più precisa definizione costituisce un prerequisito per qualunque intervento operativo. Come concetto generale si potrebbe dire che quello di violenza è il contenitore più ampio, che si applica sia agli individui sia alle realtà sociali, relativamente alle quali descrive molteplici fenomeni quali guerre, lotte fra gruppi, genocidi, passati o attuali.

### **Cos'è esattamente il "bullismo"?**

Con il termine di bullismo (*bullying*) si indica il fenomeno delle prepotenze, delle prevaricazioni e delle violenze agite, a scuola o in altri contesti di socializzazione, individualmente o in gruppo, da parte di alcuni ragazzi nei confronti di altri ragazzi.

È una forma di aggressività proattiva, cioè non in risposta ad attacchi, che si manifesta in molti modi: in forma diretta, con aggressioni fisiche o verbali, o come danni alle cose della vittima, o loro sottrazione. Esiste anche una forma di aggressività indiretta, che agisce sul sistema delle relazioni interpersonali significative, attraverso un sistematico isolamento sociale, maldicenze, dicerie, ecc. nei confronti di una specifica persona, che si trova esclusa dalle normali relazioni socio-affettive e segnalata in modo negativo.