

**“PC-(DE)GENERATION
Viaggio nel mondo
del digitale
responsabile”**

Giovedì 8 novembre 2012

Dott.ssa Cristina Mastronardi

Il mondo dei NATIVI_DIGITALI



...in un universo digitale

Dipendenza

Dipendenza patologica



non deriva necessariamente
dall'assunzione di sostanze psicoattive
(sostanze stupefacenti o alcol)
ma può essere associata
anche ad attività
che non implicano alcun uso di sostanze


Dipendenze comportamentali o nuove dipendenze

- Gioco d'azzardo patologico
- Shopping compulsivo
- Dipendenza da lavoro
- Dipendenza dalla tecnologia
- Dipendenza dalle relazioni affettive
- Disturbi alimentari

...



Vecchie e nuove dipendenze: somialianze

- **Compulsività:** sensazione di impossibilità di resistere all'impulso di mettere in atto il comportamento
 - **Craving:** sensazione crescente di tensione immediatamente prima dell'inizio del comportamento
 - **Piacere o sollievo** durante la messa in atto del comportamento
 - Percezione di **perdita del controllo**
 - **Persistenza del comportamento** nonostante le conseguenze negative
- 

Vecchie e nuove dipendenze: somialianze

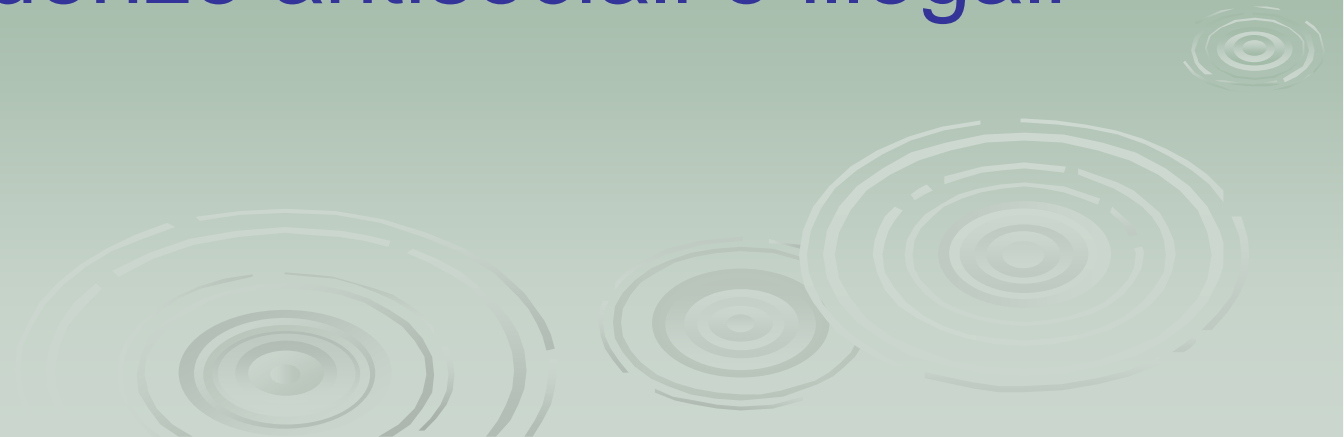
- **Dominanza** sull'attività del pensiero e sui sentimenti
- **Alterazioni del tono dell'umore**
- **Conflitto** con chi sta vicino
- **Ricadute** quando si tenta di smettere
- **Tolleranza:** bisogno di dosi sempre più elevate per raggiungere l'effetto desiderato e effetto diminuito con l'uso della stessa dose
- **Sintomi di astinenza**

Vecchie e nuove dipendenze: differenze

Dipendenze sociali o legali

vs.

Dipendenze antisociali o illegali



Vecchie e nuove dipendenze: differenze

- **Dipendenze sociali o legali:** droghe legali (tabacco, alcol, farmaci...) e attività socialmente accettate come mangiare, lavorare, fare acquisti, utilizzare Internet...
- **Dipendenze antisociali o illegali:** dipendenze da droghe (oppiacei, cocaina...) ed attività illegali come rubare, incendiare...

Nuove dipendenze: aspetti critici

Le nuove dipendenze sono spesso associate a:

- **attività socialmente accettate** (navigare su Internet, guardare la televisione, giocare ai videogiochi...)
- **attività biologicamente primarie** (nutrirsi...)
- **attività funzionali al benessere psico-fisico** (esercizio fisico...)

Le dipendenze da tecnologie



Internet Addiction Disorder (IAD)

Si manifesta sotto varie forme, le più importanti delle quali sono:

- 1) **Cybersexual Addiction:** uso compulsivo di siti dedicati al sesso virtuale e alla pornografia
- 2) **Cyber-Relational Addiction:** tendenza ad instaurare relazioni amicali o amorose con persone incontrate on-line

3) **Net Compulsions:** i tre principali comportamenti compulsivi che si possono mettere in atto tramite Internet sono il gioco d'azzardo, la partecipazione ad aste on-line (eBay) e il commercio in rete. Essi hanno in comune la competizione, il rischio e il raggiungimento di un'eccitazione immediata

4) **Information Overload:** continua ricerca di informazioni in rete, fino a trovarsi intrappolati in un'enorme quantità di dati dei quali non si sa cosa fare

5) **Computer Addiction:** tendenza al coinvolgimento in giochi virtuali interattivi in cui il soggetto partecipa costruendosi un'identità fittizia. Sdoppiamento

Internet Addiction Disorder (IAD): le fasi

La dipendenza dalla rete passa attraverso diverse fasi:

- **fase iniziale o tossicofilica:** attenzione ossessiva per la mail box, incremento del tempo di permanenza on-line, intensa partecipazione a chat, collegamenti notturni e perdita di sonno
- **seconda fase o tossicomantica:** collegamenti così prolungati da compromettere la vita sociale, lavorativa e scolastica

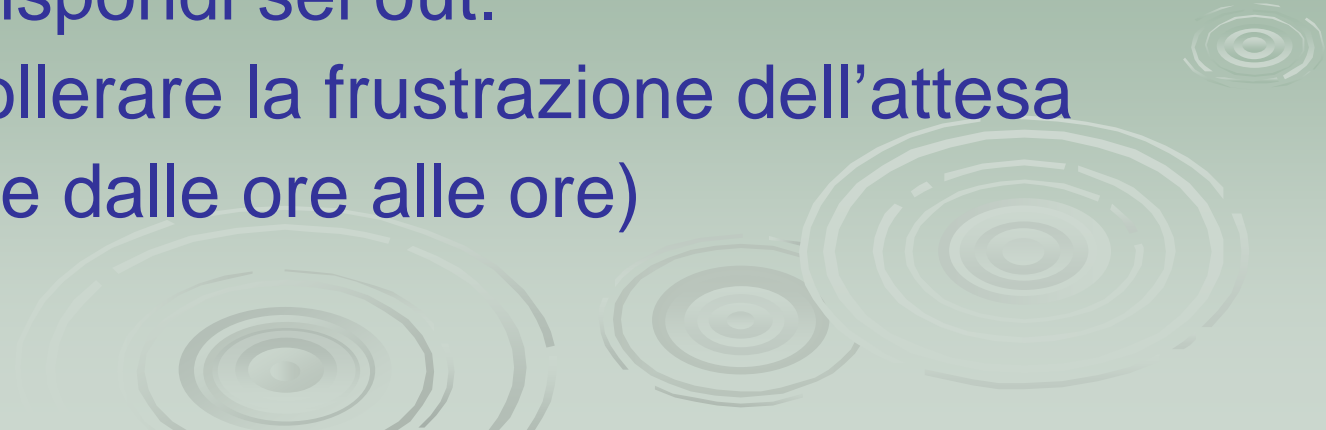
Il mondo virtuale: caratteristiche

“The Truman Show”: il rifiuto del controllo virtuale
VS.

“Il grande fratello”: la scelta del controllo virtuale

Controllo: “ti chiamo, ti vedo, ti seguo, ti posso chiamare in ogni momento, ti trovo, in ogni momento ci sei”, Se non rispondi sei out.

Importanza di tollerare la frustrazione dell’attesa
(sono disponibile dalle ore alle ore)



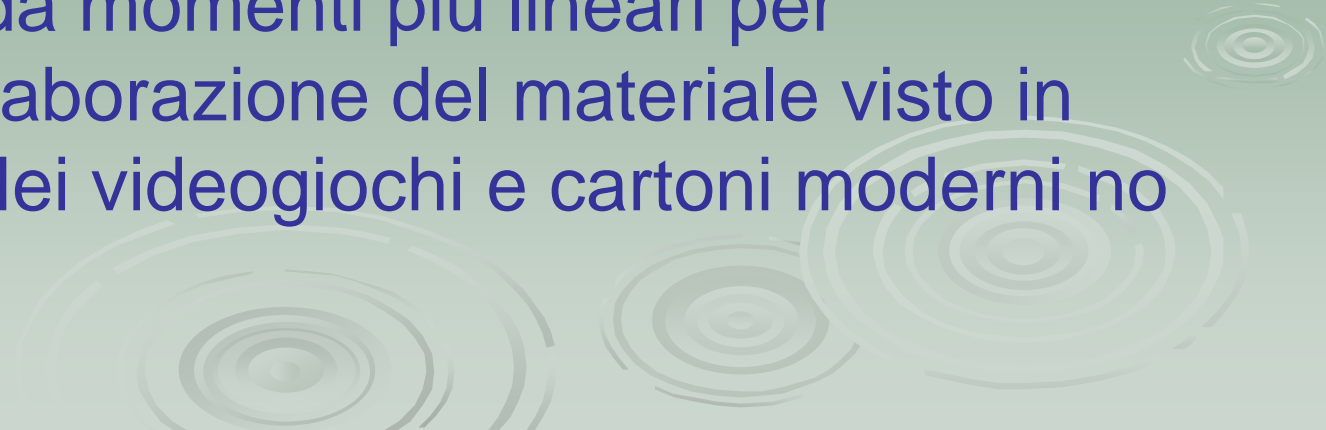
“Il piccolo principe: l’importanza dei riti

Immediatezza: maneggiando gli strumenti tecnologici si possono modificare le situazioni. Si può far morire ma anche far rinascere. No contatto con la vera sofferenza, con la fatica e senza i riti che creano legami affettivi



Velocità: manca il tempo per elaborare. Eccessivo interagire dove l'azione si sostituisce alla possibilità di riflettere e di elaborare internamente. Azione che non consente pause e che non lascia il tempo per operare il giusto distacco dall'eroe

Assenza di personaggi positivi (Lupin, Spiderman, Robin Hood...): nei vecchi cartoni animati i momenti di intensa violenza e animazione erano seguiti da momenti più lineari per permettere l'elaborazione del materiale visto in precedenza. Nei videogiochi e cartoni moderni no





Esempi di videogiochi

Second Life: si sceglie un avatar, sorta di corpo digitale. Si può comunicare con altri, lavorare, fare sesso... Moneta ufficiale: Linden. Si possono comperare seni, vagine, occhi, capelli...

Miss Bimbo: avatar femminile nudo da vestire. Si può andare in palestra, dal parrucchiere, si può comprare biancheria intima strabiliante e perfino ingurgitare pillole rosa dimagranti o ricorrere alla chirurgia estetica. Crediti a disposizione: Bimbo-dollar

Blog: versione moderna del vecchio diario segreto. No lucchetto. Segni di correzione.

Problemi di genitori



Rischi

**Grooming
on line**

Cyberbullismo

**Adescamento
on line**

Sexting



Fattori di protezione

Supervisione genitoriale:

regole, orari di rientro, conoscenza degli amici...

Coinvolgimento in attività extracurricolari

Forti legami con istituzioni

(associazioni sportive, religiose...)

Supporto genitoriale

Evitiamo comportamenti estremi tra
mancanza di controllo o ipercontrollo

**Grazie per l'attenzione
e
Buon Lavoro!**

