

## **CAPITOLO SECONDO**

### **PSICHIATRIA E PSICOLOGIA ALLE SOGLIE DEL TERZO MILLENNIO: PROBLEMATICHE CLINICHE EMERGENTI**

---

#### **E) INTERNET**

##### **LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE: IL CYBERSPAZIO COME RISORSA**

##### ***NEW FORMS OF THE JUVENILÈS DISCOMFORT: CYBERSPACE AS A RESOURCE***

**Gioacchino Lavanco e Stefania Cannizzaro**

*Dipartimento di Psicologia, Università degli Studi di Palermo*

---

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA**Riassunto**

Il concetto di *rete* è un concetto caro alle scienze sociali, ne è prova il fiorire di studi, applicazioni operative, modelli che ruotano attorno ad esso. Per sottolineare la complessità dei contatti umani il termine, disegnando tessuto di connessioni diversamente allacciate tra loro, nel nostro contributo è, in particolare, riferito all'insieme di relazioni tra le persone.

Il rapido sviluppo di tecnologie a supporto digitale inaugura nuovi universi reticolari di cui Internet ne rappresenta il prototipo su scala planetaria. Gli atteggiamenti umani nei confronti di un'innovazione tecnologica come questa sono, spesso, intrisi di *tecnofilia* e *tecnofobia* e del resto Internet sembra viaggiare lungo intrecci di senso diversi che rendono arbitraria ogni univoca interpretazione.

Il nostro contributo vuole proporre una riflessione sui risvolti dell'avvento del cyberspazio sull'uomo e, in particolare, prende in considerazione la fascia giovanile, interrogandosi sulla possibilità che Internet sia essa stessa generatrice di disagio giovanile o, al contrario, sia in grado di rappresentare una risorsa che può aiutare il contenimento delle forme di disagio, permettendo una possibile fuoriuscita dalla condizione di impotente emarginazione.

In entrambi i casi sarà utile muoversi in un'ottica di prevenzione che consideri, come obiettivo prioritario, quello di promozione del benessere e della qualità della vita e che guardi al modo in cui la tecnologia può arricchire l'individuo aumentando il suo *range* di risorse e sue capacità di *coping*.

La meta del raggiungimento di un benessere comunicativo non può e non deve essere di tipo individuale, ma deve muoversi parallelamente ad una collettiva crescita del sostegno della comunità che non escluda, bensì consideri, per affrontarli, i problemi di neo-analfabetismo, gap generazionale, disuguaglianza e nuove forme di emarginazione che l'avvento di Internet tende ad acutizzare.

Ciò significa considerare come accanto ai rischi psicopatologici connessi ad un uso improprio di Internet (e dunque riguardanti gli utenti del cyberspazio), non vadano trascurati anche i rischi di emarginazione e di disadattamento a cui sono esposti i non utenti, ovvero coloro che si trovano nella condizione di non potere usufruire liberamente del potenziale informativo e comunicativo e delle opportunità di socializzazione culturale di cui la rete telematica è portatrice.

Il cambiamento tecnologico, cioè, va inteso come possibilità collettiva di promozione della persona e della cittadinanza pro attiva, in un passaggio dalla logica dell'*antagonismo* (che implica vincenti e perdenti) alla logica del *protagonismo* (maggiormente aperta all'informazione e alla partecipazione consapevole).

**Parole chiave:** *disagio, rete, risorsa*

**Abstract**

The concept of net is one of those beloved by social sciences; it is proven by numerous studies, applications and models associated with it. In order to emphasise the complexity of the human contacts, the term, in this work refers to the whole range of relations between persons.

The fast development of technologies with digital support inaugurates new reticular universes of which Internet represents the prototype on a planetary scale. The human attitudes in relation with a technological innovation like this, are often dripping with *techno-filia* and *techno-phobia* and Internet seems to develop along plots of different meanings that make arbitrary every unambiguous interpretation.

This work intends to propose a reflection on the implications of the advent of the cyberspace on the individual and, in particular, it takes into consideration the juveniles world, considering the possibility that Internet is itself a creator of juveniles discomfort or,

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

---

on the contrary, it is in a position to represent a resource that can help the control of the discomfort, allowing a possible escape from the condition of impotent marginalization.

In both cases it will be useful to consider as the main objective the promotion of the welfare and the quality of the life and the way in which the technology can help the individual to increase his range of resources and his ability to coping.

The goal of the attainment of a communicative comfort cannot and does not have to be personal but it must happen simultaneously with a common increase of the support of the community that does not exclude, but considers, to tackle, the problems of neo-illiteracy, generational gap, inequality and new *forms of marginalization* that the advent of Internet is intensifying.

That means to consider, together with the psycho-pathological risks connected to an improper use of Internet (and therefore regarding the users of the cyberspace), the risks of marginalization and maladjustment to which the non-users are exposed; i.e. those people who find themselves in the condition for not being able to have free use to the informative and communicative potential and the opportunities of cultural socialisation of which the net is bearer.

The technological change has to be considered as a common possibility of promoting the person and the active citizenship, in a passage from the logic of the *antagonism* (that implies winning and losing) to the logic of the *protagonism* (more open to the information and the conscious participation).

**Keywords:** *discomfort, network, resource*

## 1. Introduzione

Alla diffusione del termine “disagio” nel linguaggio corrente non corrisponde sempre una chiarezza e unicità di significato. Spesso, infatti, il concetto di disagio è usato in modo generico e viene confusamente sovrapposto con quello di devianza, quando in realtà tra i due termini, apparentemente affini, esiste una delimitazione semantica.

Potremmo procedere per differenze: mentre il *disagio* è una condizione di *malessere soggettivamente percepito*, di privazione di qualcosa o di sofferenza in riferimento allo stato soggettivo dell’individuo disagiato, la *devianza* si esprime nell’adozione di comportamenti impropri che trasgrediscono la norma sociale. Ciò non esclude la possibilità che i due costrutti si leghino tra loro come tappe di un percorso che vede la condizione di disagio come possibile elemento che può accelerare l’assunzione di comportamenti devianti, i quali a loro volta possono generare una condizione di emarginazione.

In questo contributo tenteremo di “annodare” due temi paralleli nell’approccio al disagio giovanile. Da un lato il ruolo della dimensione del “rischio”; dall’altro le strategie di *empowerment* sociale che possono costruire percorsi per il superamento del disagio stesso in relazione alle potenzialità/pericolosità della “rete”.

L’attuale rapporto tra individuo, sistema familiare ed ambiente sociale sembra essere fondato su maggiori gradi di libertà (in quanto sembrano minori le norme che vincolano le scelte individuali), ma per fruire di questa maggiore libertà sono necessarie identità personali e sociali forti e, quindi, si creano condizioni di rischio quando non c’è adeguato equilibrio tra risorse (interne ed esterne) e bisogni da soddisfare (individuali e familiari). Ci sembra questo il terreno che proprio la connessione disagio-Internet propone.

## 2. Il disagio giovanile come problema aperto

Rapidi e frequenti cambiamenti tecnologici, economici e sociali hanno generato, negli ultimi decenni, grandi progressi, soprattutto nell’ambito della conoscenza scientifica, ma non hanno tradotto tutto questo in benessere sociale. Questi cambiamenti, infatti, richiedono sempre di più il bisogno di conoscenze, competenze, modalità relazionali, di un atteggiamento caratterizzato da fiducia nelle proprie qualità e capacità, autostima elevata, imprenditorialità, controllo della propria vita e degli eventi; caratteristiche che permettono all’individuo di porre in atto

---

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

comportamenti adeguati per far fronte alle proprie esigenze e a quelle dell'ambiente in cui opera.

La consapevolezza di possedere queste caratteristiche costituisce quella che potremmo definire *autocompetenza percepita*. L'autocompetenza percepita si configura come un insieme di elementi sia soggettivi, riguardanti alcune caratteristiche personali individuali, sia organizzativi, che riguardano aspetti legati alla realtà sociale, intesa come sistema di relazioni che producono un ambiente costruttivo, stimolante e collaborativo.

La percezione della propria competenza e della possibilità di esprimerla appaiono, quindi, come il risultato dell'interazione fra caratteristiche di personalità, percezione della realtà e delle condizioni di sviluppo che questa offre, ed hanno un ruolo centrale nello strutturarsi di situazioni di benessere o di disagio.

La presenza di fasce di emarginati, l'aumento del tasso di disoccupazione, fenomeni come tossicodipendenza, violenza, razzismo, la permanenza di aree funzionalmente analfabete, la mancanza di solidarietà, l'indifferenza verso la partecipazione sociale e politica, la svalutazione e la diffidenza verso le agenzie pubbliche sono, infatti, manifestazioni di un disagio che non può essere ristretto alla sfera soggettiva-individuale, ma che deve essere collocato nell'interfaccia tra individuo e comunità e che, quindi, richiede un approccio integrato al problema: dall'individuale al comunitario all'individuale.

Infatti, quando in una società è possibile individuare grosse quote di disagio e di sofferenza, abbiamo a che fare con un malessere collettivo, con una situazione di disagio sociale. Un intervento di tipo individuale non solo diventa troppo dispendioso, ma offre risultati poco visibili. Inoltre lascia aperta l'ansia del *rischio*, la paura cioè nell'affrontare scelte innovative, cambiamenti, trasformazioni.

Volendoci soffermare sul problema del disagio giovanile, e dunque su una condizione che può trasformarsi in devianza ed emarginazione, l'attenzione va primariamente rivolta alla natura del vissuto soggettivo del giovane disagiato che può non essere necessariamente connesso alla mancanza di qualcosa di oggettivo. Il disagio giovanile, infatti, ha a che fare, anche e soprattutto, con bisogni vitali insoddisfatti (bisogno di essere amati, bisogno di identità individuale e sociale, bisogno di sicurezza) e, manifestandosi in un disagio relazionale (relazione del soggetto con se stesso e con il proprio contesto sociale), riguarda la qualità della vita.

È a partire da tali considerazioni che riteniamo utile seguire Regoliosi (1998) nella proposta di tre definizioni di disagio:

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

- disagio come manifestazione di una “domanda non patologica (o non ancora patologica) inerente i problemi psicologici e affettivi, le difficoltà familiari e di relazione, le difficoltà scolastiche, il più generale malessere esistenziale connesso agli squilibri che il processo di costruzione dell’identità produce” (MELUCCI, FABBRINI, 1991).
- disagio inteso come “la manifestazione presso le nuove generazioni della difficoltà di assolvere ai compiti evolutivi che vengono loro richiesti dal contesto sociale per il conseguimento dell’identità personale e per l’acquisizione delle abilità necessarie alla soddisfacente gestione delle relazioni quotidiane” (NESERINI, RANCI, 1996).
- disagio come “radicale difficoltà a gestire la complessità e, all’interno di questa, a far fronte alle contraddizioni dei processi di socializzazione, di identificazione e di maturazione complessiva verso l’età adulta” (MILANESI, 1992).

Da tali definizioni emergono elementi che rinviano a quel comune denominatore costituito dalla *complessità* - complessità dei *compiti di sviluppo* e complessità *sociale* - a cui il giovane è chiamato a rispondere. Non si esclude, cioè, che nei giovani il disagio rappresenti una condizione fisiologica legata al naturale processo di crescita dell’individuo, tuttavia è da notare come esso si strutturi, assumendo una multiforme organizzazione, in riferimento alle difficoltà legate ai compiti di sviluppo, *qualora* le risorse individuali di cui dispone e le opportunità offertegli dal contesto di vita non risultino conformi e proporzionate rispetto ad una soddisfacente esperienza di crescita. Jackson (1997) ha individuato quattro bisogni sovraordinati diffusi in età giovanile:

- *bisogno di sostegno adattivo di tipo familiare* (o bisogno di senso di appartenenza);
- *bisogno di uno sviluppo del sé efficace nell’ambito di un senso di continuità personale*. Il raggiungimento dell’autostima, della soddisfazione del sé e delle proprie capacità va riferito al senso di autoefficacia (*self-efficacy*) descritto da Bandura (1982) ed è fondato sul senso di identità e di continuità personale;
- *bisogno di relazioni significative con i coetanei* (ovvero l’esigenza dell’adolescente di sentirsi parte di “contenitori gruppali” altri rispetto alla famiglia, al fine di soddisfare i bisogni evolutivi attingendo da nuove relazioni significative);

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

- *bisogno di sicurezza personale* (o bisogno di consapevolezza soggettiva, tipico della condizione giovanile e trasversale rispetto agli altri bisogni).

Nella sua articolata teoria dello sviluppo psicosociale, Erikson (1968), considera l'Io come l'istanza psichica che, dotata di una propria organizzazione, è capace di operare le mediazioni necessarie tra eventi esterni e realtà interna e di provvedere al consolidamento di una personalità coerente, continua e stabile nel tempo. L'Io e i suoi conflitti trovano il loro correlato psicodinamico nel Sé, punto di intersezione degli elementi psicosociali.

L'adolescenza costituisce allora quella tappa dello sviluppo in cui il manifestarsi di una crisi di identità rappresenta il segno del dilemma tra "identità e dispersione dell'identità". Il problema è qui rappresentato dalla ricostruzione e dal consolidamento della propria identità coerentemente con le esperienze precedenti e in conformità con le attese del contesto sociale.

L'esito dei compiti evolutivi che l'adolescente si trova ad affrontare è significativamente influenzato, oltre che dai tentativi di autonomia psicologica raggiunta dal soggetto, anche dall'ambiente sociale in cui l'adolescente è inserito, portatore sia di richieste che di risorse con cui rispondervi.

Il giovane adolescente si trova così a far fronte a delle condizioni di vita fondate sia su disposizioni e bisogni individuali, sia su opportunità, risorse e disponibilità che il contesto comunitario di vita gli offre.

Ne consegue che tanto il benessere, quanto il disagio, risultano essere espressione di un insieme complesso di interazioni tra assetto individuale e assetto comunitario.

Forrest Tyler (1998) ha indicato con il concetto di "competenza psicosociale individuale" (*individual psychological competence*) l'insieme di modalità con cui l'individuo edifica una percezione stabile di sé e del mondo al fine di orientarsi nella gestione ed organizzazione della propria vita. Questa configurazione comprende svariati fattori. Alcuni di questi sono individuali come la percezione dell'autoefficacia (*self-efficacy*), la percezione dell'orientamento (*self-world relationship*), la progettualità (*active planfulness*), altri sono, invece, fattori contestuali come sostegni e minacce sia fisiche che psicologiche. Inoltre tale competenza è fortemente influenzata dall'eredità culturale di cui ciascun individuo è portatore, dal proprio retaggio etnico e dalla propria identità all'interno di un dato gruppo sociale. Si nota, allora, come la

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

---

problematica del rischio psicosociale va affrontata tenendo conto dell'interazione tra le caratteristiche personali e quelle ambientali.

Del resto oggi il contesto sociale pone al giovane che cresce una capacità di adattamento ad eventi significativi e situazioni nuove che implica l'acquisizione delle necessarie competenze e, nel contempo, una certa flessibilità e una sicurezza di sé che in lui non è ancora ben definita e raggiunta.

La nostra società informatizzata, se apre nuove possibilità di crescita e progresso e suggerisce prospettive future, nel contempo pone nuove richieste di competenze. Queste ultime, laddove non sono sostenute da una armoniosa integrazione sociale, possono generare ansia, insicurezza e frustrazione nel giovane che dubita circa la proprie capacità di affrontare le difficoltà di tutti i giorni e di avere successo nelle situazioni sociali, con sensazioni di isolamento, elevate quote di noia e di incapacità appresa.

L'incontro con l'innovazione tecnologica può divenire fonte di disagio qualora il giovane non sia sostenuto da contesti relazionali adeguati o, al contrario può, ove i gruppi sociali in cui vive e opera gli forniscono i necessari supporti e gli adeguati *input*, essere fonte di un miglioramento della qualità della vita, di potenziamento del bagaglio conoscitivo, di valorizzazione e rafforzamento del sé.

### 3. Donald Duck Syndrome e disagio giovanile

Il disagio di cui intendiamo occuparci, conseguentemente, attiene ad una dimensione psicologica sottile e non sempre evidente, se vogliamo non inevitabilmente legata alle variabili di svantaggio sociale, culturale ed economico degli individui, ma piuttosto legata ad un insieme di fattori quali la mancanza di una mentalità e di una cultura partecipativa, la mancanza di iniziativa e di strategie attive per trovare una relazione soddisfacente, la demotivazione e la sfiducia nei confronti delle proprie possibilità di successo sociale.

Attraverso una serie di osservazioni ed esperienze svolte sul campo si è evidenziata la presenza dilagante di un atteggiamento che potremmo definire "passivo e disorientato" che appartiene ugualmente a gruppi di soggetti differenti fra loro per età e condizione socio economica. Tale atteggiamento si traduce sul piano pratico in una totale mancanza di iniziativa nei confronti del proprio futuro ed in una rinuncia in partenza. In questi soggetti è presente una forte mancanza di valori e di rappresentazioni positive connesse al mondo delle relazioni. Essi sono i

---



LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

maggiori portatori di bisogni affettivi e di prosocialità a causa di una serie di fattori che rendono difficile il passaggio da una condizione di attesa passiva alla condizione di ricerca attiva della propria dimensione sociale. Tali fattori di disagio consistono sia in caratteristiche di tipo psicologico e, dunque, anche in comportamento, sia in fattori esterni di influenzamento:

- ◆ la mancanza di una adeguata cultura,
- ◆ l'insicurezza e la sfiducia in se stessi e negli altri,
- ◆ la difficoltà nell'assunzione del rischio,
- ◆ la disuguaglianza socioeconomica,
- ◆ il basso tasso di crescita economica,
- ◆ il veloce cambiamento e la maggiore flessibilità del mondo del lavoro.

Tali fattori, a nostro parere, sono la causa di un disagio inteso come sensazione di malessere soggettivamente percepito, sentimento di sofferenza e di carenza di qualcosa, sensazione di impotenza rispetto alla propria vita ed al proprio ambiente da parte dell'individuo.

In riferimento a queste forme di disagio la psicologia di comunità parla di *empowerment*, cioè di quel processo che pone le persone, l'individuo o il gruppo in grado di accedere con maggiore consapevolezza alle risorse proprie della comunità in cui si è inseriti, al fine di realizzare i propri desideri nel rispetto di altre persone (ARCIDIACONO, GELLI, PUTTON, 1996). Promuovere l'*empowerment* attraverso interventi e strategie di rete si traduce, a livello individuale, in un potenziamento del senso di potere personale e in un aumento del livello di autostima derivante dalla consapevolezza di essere parte attiva di un contesto in cui la propria decisione influenza l'intera comunità.

Come abbiamo anticipato nel titolo del paragrafo, volendo cercare una metafora facilmente associabile e pregnante rispetto a tali atteggiamenti di disagio, soprattutto utile a noi per pensare interventi possibili, si potrebbe utilizzare l'immagine di un personaggio dell'universo dei fumetti: Paperino.

La metafora di Paperino nella sua semplicità descrittiva è in realtà un luogo di complessità in cui convergono determinati atteggiamenti e comportamenti, caratteristiche generali appartenenti a vari gruppi di individui che compongono il panorama che si presenta agli occhi di chi si occupa di orientamento e formazione.

Attraverso una serie di interviste realizzate con giovani ed adulti di entrambi i sessi, è stato possibile realizzare un identikit: pigro, disorientato, sfortunato, disordinato, fannullone, dipendente dalle persone e dagli eventi, irascibile, disoccupato, buono, ingenuo.

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

Paperino è stato descritto come un personaggio pigro e fannullone. Egli fatica a prendere l'iniziativa perché non conosce la sue vere capacità, non si stima e non conosce i suoi limiti, ma soprattutto vede il lavoro come un dovere, una costrizione. Il lavoro non gratifica e spesso si traduce in un fallimento. Alla base vi è una carenza di motivazione che scaturisce da negative rappresentazioni del lavoro stesso e si traduce anche in un atteggiamento di disorganizzazione di fronte ai compiti che porta a continui errori e frustrazioni.

Potremmo chiamare allora "sindrome di Paperino" l'adesione a questa forma rinunciataria e passiva di disagio sociale, una forma particolarmente diffusa fra i giovani e che ha trovato nel mondo della "rete" uno spazio di attivazione e di negoziazione.

#### 4. Internet tra tecnofilia e tecnofobia

L'innovazione tecnologica a cui si fa riferimento nell'era moderna è la diffusione di sistemi informatizzati, e a questi dobbiamo dedicare un breve sguardo.

Invero l'avvento di una rete planetaria di telecomunicazioni, quale è Internet, mentre sembra realizzare l'idea di McLuhan (1964) di un "villaggio globale" abitato dai "cittadini del mondo", porta con sé nuovi interrogativi per la scienza psicologica che trovano il loro fulcro tematico nella dialettica *reale/virtuale*.

Ci troviamo dinanzi ad un'innovazione che sembra porsi ben oltre l'aspetto eminentemente tecnico e funzionale: la destrutturazione delle categorie temporali e spaziali, l'abbattimento delle frontiere fisiche e, in certi casi, delle barriere psicologiche, la creazione di "comunità altre" all'interno delle quali gli individui possono incontrarsi e comunicare, ridisegnano nuove geografie e nuovi significati per la strutturazione dell'identità individuale.

I fenomeni comunicativi emergenti dall'avvento della comunicazione in tempo reale stanno trasformando, con una considerevole velocità, diversi aspetti del nostro sistema di vita esercitando un'influenza anche sulla formazione e lo sviluppo delle strutture psichiche. I concetti di tempo, spazio, territorio, incontro sembrano sottoposti ad una complessa rivisitazione e trasformazione.

Bion (1966) ha usato il termine *cambiamento catastrofico* per indicare una congiunzione costante di fatti che può accadere in campi diversi, siano essi la mente, il gruppo, la società e che possono essere osservati

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

---

quando in essi emerge un'idea nuova. Quest'ultima ha, in seno, il potere di sconvolgere la struttura del campo nel quale si manifesta. Sebbene *violenza, invarianza e sovversione del sistema* richiamano alla mente una forza potenzialmente distruttiva, tuttavia, Bion li considerò non fatti catastrofici nel senso più comune del termine bensì aspetti inerenti a tutte le situazioni di crescita, momenti inevitabili di ogni processo di evoluzione.

Porgendo un fugace sguardo alla storia dell'umanità notiamo come l'ingresso di una nuova tecnologia ha sempre sollevato sensazioni e atteggiamenti tra loro contrastanti.

Così anche l'innovazione tecnologica, costituita dalle reti di comunicazione digitale, alimenta, oggi, un dibattito spesso acceso. La discussione procede su un terreno segnato da una crepa, più o meno netta e profonda, che separa i *tecnottimisti* dai *tecnopessimisti*, gli entusiasti sostenitori dagli scettici oppositori. Da una parte si schierano coloro che, sollecitati da un acceso entusiasmo, nutrono l'utopica convinzione che la novità tecnica comporterà un rinnovamento totale della qualità della comunicazione se non della vita intera.

Dall'altra parte si scorge chi, alimentato da un consistente scetticismo verso l'innovazione tecnologica, finisce per mostrarne un radicale rifiuto. Non ci preme qui osannare la salvezza o lamentare la perdizione dell'uomo nella tecnica e, dunque, optare, in termini ideologici, per l'una o l'altra alternativa offerta dalle suddette storiche e antinomiche posizioni, tra l'altro, oggi, ampiamente ricorrenti nella letteratura sul *new way of life* elettronico.

L'ambivalenza "storica", sollevata dall'ingresso di una novità tecnica ci rimanda sia al mondo proiettivo delle nostre emozioni, aspettative, paure, intenzioni, progetti sia all'impatto che, in un modo o nell'altro, la tecnologia esercita sulla nostra psiche ponendosi come nuova trama di significazione.

Adottare un vertice psicologico nell'analisi delle dinamiche attivate da una novità tecnica come *Internet*, significa semmai soffermarsi, sul significato cognitivo/affettivo che l'uomo attribuisce ad una qualsiasi novità e, in particolare, su questa sorta di ambivalenza che contraddistingue l'atteggiamento e il pensiero individuale dinanzi all'introduzione di un nuovo mezzo: grandi aspettative e accesi entusiasmi, segno forse di un'apertura consapevole o cieca di fronte al cambiamento e alle potenzialità dischiuse dallo strumento; ma anche un rifiuto, in alcuni casi forte, segno di una massiccia resistenza al cambiamento legata ad una manovra difensiva attivata di fronte al nuovo

---

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

e all'ignoto per lo smarrimento e la paura che esso sembra interiormente generare.

La comunità scientifica non può esimersi dal considerare i risvolti positivi e negativi e l'impatto delle nuove tecnologie sull'uomo e non può non avvertire l'esigenza di mantenere chiaro, al suo interno, l'obiettivo, reso esplicito dalla Psicologia di Comunità, di promozione del benessere (che è anche comunicativo) e della qualità della vita. E laddove tale comunità umana avvertisse al suo interno quote di *tecnofilia* e *tecnofobia* di fronte all'era telematica, dovrebbe, anziché colludere con esse o eluderle, elevarle ad oggetto di analisi.

Nel suo percorso alla *scoperta della complessità*, alla ricerca non dell'esautivo e del certo bensì dell'incerto e del possibile, Morin (1982) ritiene che tutti i fenomeni, anche quelli antagonisti, che interessano il "sistema", vanno considerati in modo da rendere conto di come "la diversità organizza l'unità che organizza la diversità".

Un pensiero siffatto e, dunque, complesso deve invece trovare tra tali posizioni troppo distanti uno spazio intermedio che dia ad Internet, tecnologia eterogenea e multidimensionale, letture più profonde in modo da poterne valutare, con un occhio attento e non miope, sia le potenzialità sia le sue possibili controindicazioni. Il punto non è quello di rincorrere una *password* che magicamente conduca all'*apertisesamo* di questioni complesse, bensì interrogarsi sulle reali possibilità e i cambiamenti che l'uso di Internet comporta.

Il contributo degli epistemologi della complessità costituisce, nel suo insieme, un avvertimento critico nei confronti delle semplificazioni e dei riduzionismi ed un invito ad apprezzare il progresso dell'attività investigativa oltre che sulla base dei problemi che vengono risolti, anche e soprattutto, sulla base dei problemi che vengono affrontati e degli interrogativi che vengono suscitati.

## 5. Per leggere il concetto di rete

Guardando ad Internet nella sua connotazione di *rete di reti*, ci troviamo in modo quasi naturale a soffermarci sul concetto stesso di rete ritenendolo un utile passaggio per approdare a nuovi orizzonti di riflessione.

Nell'ambito degli studi antropologici condotti sulla struttura sociale di una parrocchia norvegese, Barnes (cit. in Ferrario, 1992) definì la rete come un insieme di punti (rappresentati dalle persone) collegati da linee. Tale trama disegnava le interazioni esistenti tra i diversi soggetti.

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

Freud (1921) ha parlato, in *Psicologia delle masse e analisi dell'Io*, di “rete di legami libidici” e, sottolineando come la “psicologia individuale è anche, fin dall’inizio psicologia sociale”, ha postulato l’importanza del processo di identificazione per la mente umana.

Il termine rete oltre ad indicare realtà spaziali tangibili (si pensi alle reti stradali, ferroviarie, di telecomunicazioni) ha costituito un fertile terreno per il germinare di studi, applicazioni operative, modelli, nell’ambito delle scienze sociali. Qui per sottolineare la complessità dei contatti umani il concetto, disegnando una trama di maglie e un tessuto di connessioni diversamente allacciate tra loro, è stato in particolare riferito all’insieme di relazioni tra le persone.

L’immagine della trama di fili intrecciata rientra, indubbiamente, tra le metafore più penetranti e richiama alla nostra mente figure dalle più svariate sembianze: la rete salva e sostiene, trattiene e contiene, ma anche cattura ed imbrogliava, incastra ed avvolge, acchiappa ed irretisce.

La rete, allora, può essere un’ancora di salvezza, un sostegno (rete positiva, risorsa) così come raffigurare il più truce destino (rete vincolo, prigionia, trappola): può sorreggere e aiutare o ancora ispessirsi e infittirsi a tal punto da ostacolare o perfino danneggiare la libertà e l’autonomia dell’individuo. La rete, intreccio variegato, con le sue zone e di luce e di ombra.

In questa prospettiva, dunque, il termine stesso di rete con cui si designa Internet -*Interconnected networks*- contiene in sé una doppia valenza: la *Rete* con le sue potenzialità informative, cognitive, culturali, transculturali e di sviluppo delle valenze evolutive personali ed intersoggettive dell’essere umano; e nel contempo ragnatela, all’interno della quale, l’uomo, preda del ragnò virtuale, può rimanere imbrigliato, intrappolato ed inibito nelle proprie potenzialità trasformative.

Non si vuole con questo optare per l’idea di un determinismo tecnologico. Le tecnologie, considerate a sé, non determinano la qualità della vita, né segnano un suo precipitare tanto improvviso quanto pericoloso: sono *semplicemente* degli strumenti. Tuttavia, in quanto mediatori della comunicazione, e portatori di un potenziale intrinseco, non possono considerarsi neutrali rispetto alle complesse dinamiche che attivano. È in tal senso che ogni attribuzione univoca alla tecnica lascia sempre un margine di dubbio e di incertezza.

Questa considerazione, se si è dimostrata plausibile per i media tradizionali, riveste un’importanza ancora più pregnante per Internet, una tecnologia che palesa un passaggio concettuale significativo: da strumento a luogo di comunicazione, suscettibile di influenzare chi vi entra e di esserne da questi, a sua volta, influenzato.

## 6. Il cyberspazio come “Luogo altro”

Il termine *Realtà Virtuale* coniato alla fine degli anni Ottanta da Jaron Lanier indica una tecnica di simulazione che, grazie all’ausilio di speciali dispositivi e strumenti collegati ad un computer, consente all’utente di operare in modo *immediato* e *interattivo* in un ambiente virtuale e interagire con esso “come se” fosse reale con l’effetto di una sensazione soggettiva di immersione sensoriale.

Oggi, in relazione alle emergenti tecnologie dell’informazione e delle telecomunicazioni, Internet per l’appunto, si assiste alla strutturazione di una nuova forma di Realtà Virtuale intesa come nuovo dispositivo informativo nonché *media* di comunicazione. A tale insieme si suole dare il nome di *cyberspace*. Si parla a proposito di Internet di *realtà virtuali condivise* ovvero di una comunicazione tra individui che si realizza attraverso un “mondo virtuale condiviso” in un senso più debole rispetto alle simulazioni per immersione (LÉVY, 1997).

Persone geograficamente lontane possono mettersi in comunicazione condividendo il medesimo “spazio virtuale” per conversare, lavorare, giocare.

Il virtuale qui assume il significato dell’*essere on-line*, essere collegati “alla grande rete”. In questo contesto, la *Realtà Virtuale* è “l’ambiente comunicativo generato dai media telematici, connubio di informatica e telecomunicazioni, in crescente connessione reticolare” (MAZZOLI, BOCCIA ARTIERI, 1995).

Internet, infatti, se è in primo luogo una rete fisica di computer connessi a vari livelli in tutto il mondo, è anche un luogo non fisico, *realvirtuale*, entro il quale milioni di utenti possono, quotidianamente, interagire secondo diverse modalità.

Lévy (1997), ponendo una particolare attenzione allo studio degli usi sociali delle nuove tecnologie, ha proposto una definizione di *cyberspace* che dà il senso di quanto più sopra detto. Infatti, sottolinea come esso “non designa soltanto l’infrastruttura materiale della comunicazione digitale, ma anche l’oceanico universo di informazioni che ospita, insieme agli esseri umani che ci navigano e lo alimentano” (*ivi*).

Porgendo lo sguardo sul fattore umano e sul paesaggio sociale interattivo che si delinea nello spazio telematico, il *cyberspace* si configura in modo più suggestivo come “uno spazio rizomatico, che connette virtualmente ogni terminale umano a ogni altro terminale umano, simultaneamente, in una forma che è quella della rete” (BERARDI, 1995).

Secondo De Kerckhove (1997), studioso delle ricadute neurosociali e delle modificazioni antropologiche legate alle nuove tecnologie, la

---

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

virtualità delle reti si compone di *connettività*, *ipertestualità* ed *interattività* e dal loro all'intreccio emergono potenzialità e opportunità prima impensabili.

La *connettività* si riferisce alla possibilità di accesso ad un numero praticamente illimitato di informazioni, ad un sapere che per sua stessa natura è caratterizzato da dinamicità e multidirezionalità.

Il secondo elemento costitutivo della virtualità è l'*ipertestualità* intesa come l'accesso, immediato e intuitivo, a "tutte le cose che hanno un rapporto tra loro" (*ibidem*). L'*ipertesto* (in inglese *hyperlink*) è un testo articolato e non in sequenza (linearità cartacea, struttura lineare) con collegamenti (*link*) diretti tra parole sottolineate e i concetti ad esse associati. La novità dell'*ipertesto* è il fatto di costituire un *medium* che abbandona la linearità a favore di una struttura reticolare, per cui il lettore può, attraverso un percorso personale e soggettivo, esplorare una rete di informazioni secondo le alternative desiderate.

Infine, il terzo e, a parere di De Kerckhove (1997), il più importante elemento della grammatica della virtualità, è costituito dall'*interattività*. In tale prospettiva, Internet si configura come un dispositivo comunicativo originale rispetto agli altri media quali la stampa, la radio e la televisione, ma anche il telefono e la posta.

La televisione, infatti, pur coinvolgendo differenti modalità percettive, è comunque basata su un modello verticale, discendente e unidirezionale, con un centro di emissione e una moltitudine di ricettori periferici, secondo il principio dell'*uno a tutti* e senza un'effettiva comunicazione a doppio senso.

Il telefono, basato invece su un modello orizzontale, consente sì, una comunicazione bidirezionale, ma con contatti puntuali del tipo *uno a uno*.

Le reti telematiche dischiudono, invece, un nuovo universo comunicativo in quanto media in cui la comunicazione segue il principio del *tutti a tutti*: ogni punto nodale può essere così contemporaneamente emittente e ricevente del messaggio (LÉVY, 1997).

È proprio tale ricchezza interattiva che costituisce un elemento innovativo rispetto ai *mass media* tradizionali. L'aspetto, tra gli altri interessante, della *interattività* è dettato dall'osservazione del passaggio dalla *one-way* (potevo solo ricevere), in cui l'informazione accolta dal fruitore era fornita unilateralmente e asimmetricamente dall'emittente, ad una sorta di *my way* (la mia capacità di intervenire) "con la possibilità di una pluralità ed uno scambio di punti di vista e nel contempo la

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

possibilità di partecipare alla costruzione di quel paesaggio variegato che è Internet stessa” (DEKERCKHOVE, 1997).

Un esempio, a tal proposito, ci viene offerto dai *Newsgroup* all’interno dei quali i messaggi inviati possono essere letti da tutti i visitatori, i quali possono, a loro volta, rispondervi.

Si apre, rispetto al passato, dunque la possibilità di un “maggiore coinvolgimento psichico” nei termini di un intervento “meno passivo” e insieme la possibilità di optare per scelte, non pre-programmate, potenzialmente illimitate (MALDONADO, 1997).

Internet apre, quindi, uno spazio altro, sentito come possibilità di vivere un’esperienza che si connota per il fatto di essere *mediata* anziché *immediata*, identificando un nuovo rapporto con lo spazio. La rete telematica, infatti, non è solo uno strumento di ricerca e di studio o una grande ed eclettica biblioteca digitale, ma anche un laboratorio reticolare, una peculiare ed originale trama comunicativa all’interno della quale è possibile sperimentare nuove modalità di interazione.

I contatti comunicativi a distanza, in tempo reale, sono sempre più svincolati dalle dimensioni, spaziali e temporali, tradizionalmente concepite: un utente telematico sa di poter essere potenzialmente in contatto con chiunque sia collegato alla rete indipendentemente dai limiti spaziali e temporali e indipendentemente dalla sua reale identità.

Il processo di *mediazione tecnologica della comunicazione* vede i soggetti *interfacciarsi* grazie a reti di computer connessi tra loro costituendo, insieme ad essi, i punti nodali di una rete più ampia e complessa (MAZZOLI, BOCCIA, ARTIERI, 1995).

La comunicazione acquista una nuova valenza, non a caso si parla di *comunicazione mediata da computer* e di *interazione tecnologica*. In tale scenario le forme di comunicazione emergenti, in relazione alle possibilità interattive e connettive offerte da Internet, assumono delle caratteristiche qualitativamente differenti rispetto alla normale relazione interpersonale fisica.

Il giovane dispone in Internet di una serie di servizi per informarsi e per comunicare. Guardando al potenziale informativo di Internet, il *WWW* (*World Wide Web*) si configura come un sistema che, attraverso la definizione e l’adozione dell’*ipertesto*, consente di rendere più facile e agevole la navigazione su Internet. Per quanto riguarda, invece, le possibilità comunicative bisogna notare come ogni sistema presenta le sue peculiarità funzionali e interattive. Ciò significa che, a seconda del diverso tipo di *software* impiegato per comunicare, emergono tipi specifici di modalità interattive configurando la possibilità di sperimentare comunicazioni di diversa natura. Guardando alla



LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

dimensione temporale della comunicazione telematica, si nota come alcuni sistemi presenti in Internet permettono la conversazione tra soggetti che interagiscono contemporaneamente mentre altri consentono la comunicazione tra soggetti in tempi non simultanei.

Si parla, infatti, di sistemi per la comunicazione immediata, o *sincrona* (*videoconferenze, Internet relay chat, Mud*) in cui gli interlocutori condividono *contemporaneamente e in tempo reale* lo stesso ambiente di interazione e sistemi per la comunicazione differita, o *asincrona* (*E-mail, Newsgroup, Mailing list*) in cui gli utenti inviano e ricevono messaggi in tempi diversi. (RIVA, GALIMBERTI, MANTOVANI, 1997). In seno a Internet, dunque, le varie *nicchie di comunicazione*, specificate dai diversi tipi di tecnologie usate, tracciano i confini dalle duttili ed eterogenee caratteristiche.

Un elemento significativo rilevabile nell'interazione telematica è che alla mediazione della relazione interpersonale corrisponde una perdita dell'immediatezza della comunicazione *face to face*. Se è vero, infatti, che nella comunicazione umana interagiscono aspetti comunicativi e metacomunicativi, di contenuto e di relazione, la comunicazione nelle reti elettroniche si caratterizza per la perdita della dimensione corporea: la possibilità di comunicazione attraverso Internet, seppure in senso lato avvicina soggetti lontani, tuttavia avviene all'insegna della lontananza corporea. Watzlawick e altri teorici della *Scuola di Palo Alto* (WAZLAWICK, BEAVIN, JACKSON, 1967) ci hanno offerto un'arguta analisi della *pragmatica della comunicazione* umana, considerandola un elemento vitale della relazione interpersonale e postulando una coincidente sovrapposizione tra comunicazione e comportamento.

Infatti, “i dati della pragmatica non sono soltanto le parole, le loro configurazioni e i loro significati (che sono i dati della sintassi e della semantica), ma anche i fatti non verbali concomitanti come pure il linguaggio del corpo. Alle azioni del comportamento personale occorre inoltre aggiungere quei segni di comunicazione inerenti al contesto in cui ha luogo la comunicazione. È chiaro dunque che, in questa prospettiva, tutto il comportamento, e non soltanto il discorso, è comunicazione, e tutta la comunicazione – compresi i segni del contesto interpersonale – influenza il comportamento” (WAZLAWICK, BEAVIN, JACKSON, 1967).

I suddetti autori rilevano come ogni comunicazione consta di due aspetti reciprocamente complementari presenti in tutti i messaggi, l'aspetto di “contenuto” e quello di “relazione”, l'uno maggiormente trasmesso

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

attraverso il modulo numerico (comunicazione verbale), l'altro attraverso il modulo analogico (comunicazione non verbale).

Considerando lo scambio comunicativo, si nota come le componenti verbali e non verbali formano un sistema congiunto e complesso di strumenti strettamente interconnessi.

La comunicazione attraverso ed in Internet (*medium* ed ambiente di comunicazione), trovando un suo elemento cardine nell'*interattività*, svincola il rapporto interpersonale dalla modalità comunicativa di tipo *vis a vis*.

Vengono a mancare quegli indicatori e quelle componenti corporeo-referenziali e paralinguistiche dell'interazione (direbbe Watzlawick analogiche) che nella comunicazione *vis a vis* consentono di ricondurre alla identità personale del soggetto emittente. Gli stati d'animo, le sfumature di significato, i dettagli rilevatori dell'identità di una persona, che nella normale comunicazione vengono trasmessi dal tono della voce, dall'abbigliamento, dall' mimica facciale, dalla postura, dall'espressività, nella comunicazione telematica non trovano una loro espressione concreta (MAZZOLI, BOCCIA, ARTIERI, 1995).

Tuttavia, nel tentativo di inserire nel messaggio una dimensione illocutiva e patemica e per supplire alla mancanza del canale comunicativo non verbale, molti *cybernauti* ricorrono alle cosiddette *emoticons*. Si tratta di una serie di "faccine," dette anche *smileys* (da *smile*, sorriso) ovvero simboli composti con i caratteri della tastiera che, intercalando la forma testuale, tentano di trasmettere stati d'animo nei messaggi elettronici.

L'espressione delle emozioni attraverso lo strumento elettronico avviene dunque per immagini, per vere e proprie icone (nel senso sia grafico che simbolico). La lista delle *emoticons* è in continua crescita e non è universalmente riconosciuta. Altre convenzioni riguardano le abbreviazioni (come ad esempio IRL, *in real life*, nella vita quotidiana; F2F, *faccia a faccia*). Accanto agli *smileys* la comunicazione in rete si caratterizza per la genesi di pratiche e regole di uno stile comportamentale, comunicativo ed etico. Ciò si palesa nell'adozione di una sorta di *galateo della rete*, la cosiddetta *netiquette* (neologismo anglofrancese derivante dalla contrazione di *net* ed *etiquette*, ovvero *etichetta di rete*): una serie di regole comportamentali che gli utenti sono tenuti ad osservare nei diversi sistemi di comunicazione telematica. Alcune regole sono generali e di elementare educazione, altre di ogni gruppo di discussione.

Rispetto alla tradizionale comunicazione scritta si apre una dimensione comunicativa che sembra disegnare una sua specifica temporalità e una

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

non meno specifica geografia. Se è vero che si va verso l'uso di telecamere che consentono la reciproca visualizzazione degli interlocutori, è anche vero che la maggior parte della comunicazione è ancora di tipo testuale. O meglio, potremmo dire che emerge nel complesso un'interazione comunicativa, mediata da una forma, che non è quella orale né quella soltanto scritta bensì del *parlatoscritto* o della *oralità scritta* (CARLINI, 1999).

La velocità con cui si realizza il processo comunicativo, l'adozione di opzioni stilistiche iconiche, la genesi di un nuovo esperanto telematico, la possibilità di un incontro senza il corpo, rappresentano solo alcuni dei cambiamenti che è possibile osservare nella comunicazione in Internet e ci spingono a chiederci, in modo provocatorio, se forse ci troviamo di fronte alla necessità di definire un nuovo paradigma comunicativo e adoperarci nella descrizione di una *pragmatica della comunicazione elettronica*.

## 7. Internet tra potenzialità e rischi

Questo sguardo sulla comunicazione telematica, per molti versi fugace, ci invita a soffermarci sulla considerazione che la comunicazione è, oggi, un fatto sempre più complesso. Diversi moduli comunicativi sembrano affiancarsi l'uno all'altro ampliando lo spettro della comunicazione nel suo complesso.

Recentemente, soprattutto in connessione con l'esplosione di Internet, diversi psicologi e psichiatri hanno cominciato ad interessarsi a questo fenomeno e in particolare ai risvolti che il nuovo modo di essere con gli altri, inaugurato dai contatti telematici fra due o più soggetti, può avere nella vita dell'individuo.

Le interpretazioni della valenza della comunicazione mediata da computer sono tra loro contraddittorie ed evidenziano una doppia faccia della medaglia.

Il virtuale sembra, cioè, viaggiare lungo una traiettoria, a volte ambivalente ed incerta, che vede il soggetto "navigare" tra potenziamento della *capacità simbolopoietica* (scambi di conoscenze, scoperta delle differenze, condivisione comunicativa) e *rischi di autoreferenzialità* (chiusura ed isolamento).

Se guardiamo al giovane e al suo processo di crescita, la possibilità di fare esperienza di più mondi può contribuire ad arricchire il suo percorso evolutivo in termini di senso, apertura all'altro, conoscenza, ampliando le sue potenzialità cognitive, creative e comunicative. Egli potrebbe così

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

---

usufruire di nuovi ambienti vitali e trovarsi restituita una nuova consapevolezza che può ampliare il suo potenziale reale con un miglioramento complessivo della qualità della vita. Ciò porrebbe Internet sul versante dell'apertura comunicativa interpersonale, delle opportunità di incontro, di scambio di idee e di esperienze di vita. La rete cioè potrebbe costituirsi per il giovane come *un sistema di sostegno informale* che, coniugandosi con quelli già presenti nel suo sistema di vita, può arricchire il suo bagaglio di risorse. Le illimitate potenzialità connettive del cyberspazio prefigurano la creazione di un luogo di crescita, di confronto, di sapere dove la comunicazione tra i soggetti può avvenire in modo altamente democratico: il sesso, l'età, la razza, la nazionalità, la condizione sociale, le gerarchie vengono smussate nei loro aspetti più spigolosi e possono perdere quel loro valore "pregiudiziale" per dare vita ad una comunicazione piena e libera. La rete può configurarsi in questo senso come una risorsa che può contribuire a fare uscire l'individuo dalla sua solitudine e che, per la quota di eccitamento che sembra infondergli, finisce per svolgere una "azione antidepressiva" (SIRACUSANO, PECCARISI, 1997).

L'immediatezza, la caduta di ruoli convenzionali, la libertà di espressione, il mascheramento della propria identità, la disinibizione, costituiscono elementi di rinforzo per la partecipazione alle comunità virtuali, all'interno delle quali si crea un gruppo dinamico di sostegno sociale che in taluni giovani, soprattutto per coloro che nella vita quotidiana sono interpersonalmente impoveriti, può rispondere alla soddisfazione di bisogni negati nella vita reale. Dunque questi giovani potrebbero usare Internet come supporto per potenziare quella base relazionale e quell'appoggio sociale che risulta carente nel loro ambiente di vita. La variabile anonimato, insieme alla scomparsa di riferimenti corporei (espressione facciale, tono della voce, contatto visivo, gestualità) e alla simulazione dell'identità, rende la comunicazione elettronica meno minacciosa e più controllabile dando la sensazione al soggetto di sentirsi meno inibito e maggiormente a proprio agio nell'esprimere ed esporre le proprie idee e i propri pensieri.

In rete, infatti, l'identità può essere simulata e un individuo può, rivestendo identità diverse, sperimentare la condizione pirandelliana dell'uno, nessuno, centomila.

In relazione alla simulazione dell'identità in rete, Turkle (1995), psicologa del *Massachusetts Institute of Technology*, sottolinea come "la perdita di identità sociale consente di ricostruire un sé ideale al posto di un deficitario senso di sé". Nel *cyberspace*, infatti, ogni utente può

---

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

rimuovere le costrizioni imposte dalla vita reale e sperimentare una mutata percezione di sé.

Ciò apre a nuove riflessioni sul modo di concepire l'identità dato che, come ha sottolineato Rheingold (1993), la concezione tradizionale di identità sembra lasciare il posto alla creazione di multiple identità simultaneamente esperibili in differenti luoghi virtuali.

Turkle (1995) è indubbiamente l'autrice che si è maggiormente occupata del tema dell'identità in rete e della *Life on the screen*, titolo di un suo libro di ampio successo. Muovendosi dal pensiero lacaniano e da quello degli studiosi francesi strutturalisti e postmoderni, fa ruotare il suo impianto argomentativo sull'idea che l'era postmoderna diffusa sancisce oramai la concezione di una "provvisorietà sociale del soggetto". Alla concezione di un Io forte, che si muove lungo un percorso coerente sorretto da principi stabili, va sostituita la concezione dell'identità composta da Sé deboli che possono vestirsi di più soggettività, essendo protagonisti di relazioni e biografie alternative, liberi da vincoli di coerenza e staticità.

Il concetto di Sé, multiplo e decentrato trova, secondo l'autrice, il suo oggetto evocativo in Internet e in particolare in quelle comunità virtuali, come i *Mud*, dove gli utenti sperimentano differenti ruoli confrontandosi con la percezione della propria identità in termini di molteplicità.

Nella sua analisi sulle nuove identità e relazioni sociali che emergono in rete, Turkle si è avvalsa di testimonianze di numerosi *netizen* (cittadini della rete) e di un'ampia esperienza di osservatrice partecipante del comportamento nell'uso di diversi programmi attivi in Internet, soprattutto dei giochi di ruolo.

Principalmente si è interrogata su cosa accade alle nostre identità alternative telematiche, focalizzando la sua attenzione sul concetto di "frantumazione dell'io nella rete". Le esperienze che si realizzano nel *cyberspace* ci inducono ad affrontare la questione di "cosa vogliamo significare come identità". L'autrice sottolinea come nelle reti di computer così come nella vita reale, i soggetti sperimentano diversi ruoli e saggiano la propria identità in termini di molteplicità. "Sui Mud un singolo può essere molti e molti possono essere uno" (TURKLE, 1995). Internet consente di vivere in modo più concreto e profondo questa molteplicità; la flessibilità dell'identità si eleva così nel *cyberspace* ad una potenza maggiore cosicché, "le persone arrivano a vedere se stesse come l'insieme delle loro presenze distribuite su tutte le finestre aperte sullo schermo" (TURKLE, 1995). In questa prospettiva, navigare nelle comunità *on-line* non è un'esperienza di ritiro e alienazione quanto un'esperienza stimolante e un buon allenamento per incanalare energie

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

da utilizzare poi nella vita reale. La strada da percorrere è, allora, di “rendere la vita reale più permeabile al *cyberspace* e viceversa” a patto di saper distinguere la *real life* dalla *virtual life* (*ivi*).

Secondo Turkle, i *Mud* costituiscono “il gioco dell’identità nel cyberspazio”: l’interattività della rete, la creazione di un personaggio online, l’anonimato, la formazione di identità parallele sono tutti elementi che contribuiscono a delineare uno spazio per esprimere parti sommerse o inesplorate della propria soggettività. Le comunità virtuali possono in tal senso svolgere il ruolo di “moratoria psicosociale”, momento indicato da Erikson, di grande sperimentazione nello sviluppo dell’identità adolescenziale (TURKLE, 1995).

Queste considerazioni inducono a notare come indubbiamente Internet aumenta il *range* delle nostre relazioni sociali aggiungendo elementi nuovi e diversi e, inoltre, la possibilità di accesso ad una mole praticamente infinita di informazioni può, laddove supportato da una adeguata capacità selettiva, arricchire il bagaglio di conoscenze del giovane offrendogli stimoli di approfondimento, apprendimento e riflessione. Dall’altro versante proposto: quali i rischi legati ad Internet? Si evidenzia il pericolo, per il giovane, di un sbarramento nel rapporto con il mondo reale e la possibilità della chiusura in un “mondo virtuale” con l’ingresso e l’abitazione solitaria e, più permanente che transitoria, in un universo simulato e simulacrale, in cui la conoscenza e l’esperienza si compiono ed esauriscono al suo stesso interno. I rischi sono quelli di contrazione dei rapporti, di cadute nell’autoreferenzialità, nella pura evasione comunicativa e nell’ampliamento della tendenza alla chiusura. Rischi che diventano più effettivi qualora i sistemi informatizzati tendono a soppiantare gli altri canali comunicativi.

La rete può costituirsi allora come un *rischio* configurandosi come un luogo comunicativo di forma *a-relazionale*, una rete rifugio (trincea) che ricalca il disagio e “l’esperienza emotiva della spinta continua” (SIRACUSANO, PECCARISI, 1997).

Quest’ultima caratterizza la condizione oscillatoria dell’adolescente, la sua corsa sul filo del rasoio, tra la vita e la morte “privilegiando un piacere fornito da quello stato eccitatorio afinalistico che viene a crearsi nell’intervallo di spazio e di tempo delimitato dalle sensazioni di perdita totale o di totale ed immediato recupero di Sé e dell’oggetto” (*ivi*).

Il *cyberspace* può allora divenire “un luogo ove superare le difficoltà interpersonali: lo schermo diventa una difesa contro la noia e la solitudine, con il crearsi di una modalità di comunicazione *a-relazionale* che potenzialmente è eccitamento”. Questo eccitamento si caratterizza non per l’acquisizione di una condizione di equilibrio in cui prevale

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

l'appagamento del desiderio, bensì per la possibilità di vivere una condizione di assoluta onnipotenza in una dimensione impersonale, dove si ha l'occasione di superare sé stessi e i propri limiti (SIRACUSANO, PECCARISI, 1997).

Le ricerche condotte sulla dipendenza da Internet sottolineano la necessità di considerare accanto all'elemento prettamente "quantitativo" dell'uso di Internet (tempo trascorso a navigare in rete) anche e soprattutto il rapporto tra Internet e il soggetto che lo usa. Ciò significa considerare con attenzione il significato e l'importanza, da un punto di vista psicologico, che lo strumento sembra rivestire per il giovane e guardare, dunque, all'intreccio tra quelle che sono le caratteristiche e le potenzialità della rete e le caratteristiche di personalità e i bisogni soggettivi e intersoggettivi dell'individuo che la utilizza. Si pongono, in tal senso, una serie di questioni che riguardano la sfera psicologica del soggetto nel suo rapporto con lo strumento e con le possibilità comunicative che questo gli mette a disposizione.

Quali sono cioè le spinte motivazionali, i bisogni, le dinamiche psicologiche, gli elementi di rinforzo propri della comunicazione virtuale che possono sollecitare il giovane a ricercarla fino ad abusarne? Esiste una corrispondenza tra le potenzialità della rete e della comunicazione possibile in rete e i bisogni del giovane? Cosa il giovane cerca e trova, o è convinto di trovare, nei suoi viaggi all'interno delle *comunità virtuali* che affollano Internet e in che modo la partecipazione a questi luoghi altri ridisegna nuovi modi di concepire l'identità? È il Cyberspazio uno spazio di integrazione e arricchimento oppure uno spazio sostitutivo, una alternativa rispetto al proprio ambiente di vita?

Le risposte a queste domande non devono escludere la possibilità che, nella strutturazione di una dipendenza da Internet, esista un legame complesso tra fattori inerenti all'*interattività* (destrutturazione categorie spazio temporali), bisogni soggettivi (gratificazione di bisogni insoddisfatti nella vita reale) e fattori di personalità predisponenti.

Carotenuto, riflettendo sull'isolamento del fruitore del computer e sulla qualità della sua esperienza e dei suoi contatti umani, avverte sulle "conseguenze devastanti dell'esistenza virtuale nella realtà virtuale", dei rapporti telematici, reali e fittizi al contempo, con la possibilità dell'emergere di stati psicopatologici di alterazione della coscienza, quali la depersonalizzazione e la derealizzazione (CAROTENUTO, 1996).

Se si pensa a quei soggetti che delusi dai rapporti interpersonali reali cercano un rifugio nelle "solitudini di Internet", bisogna tenere presente che: "la percezione del proprio Sé coeso nello spazio, continuo nel tempo, unitario nelle sue caratteristiche fondamentali, si struttura solo

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

---

nel confronto con l'altro, nello scambio costante che rinforza il confine tra ciò che è dentro e ciò che è fuori. L'isolamento fa saltare la definizione dell'identità che nasce dalla relazione; perdendo l'altro, l'individuo perde se stesso, il sentimento di sé, della propria integrità, della propria, essenziale, progettualità". I rapporti che si possono intrattenere nella rete, in tal senso, non potranno essere mai sostitutivi di quelli vissuti nella concretezza poiché, come sostiene l'autore, la dimensione psicologica di un individuo esiste in quanto *in relazione reale* con la dimensione psicologica di altri individui e in quanto la crescita della personalità dipende molto dai fattori emotivi che scaturiscono dal "vero" rapporto interpersonale (*ivi*).

Come sottolinea Villamira (1997) Internet e, in particolare, la simulazione di identità in rete, sembra porsi su un doppio registro. Da un lato può essere, per un individuo, qualcosa di terapeutico in quanto offre la possibilità di colmare i possibili vuoti della sua vita affettiva e professionale. Bollorino (1996) a tal proposito menziona i casi di grave autismo o di isolamento affettivo. Dall'altro lato può, invece, rappresentare uno strumento che facilita il manifestarsi di situazioni patologiche e/o lo sviluppo di patologie già esistenti.

In questa prospettiva ricerche future potrebbero contribuire a comprendere con maggiore chiarezza se la possibilità di sviluppare una dipendenza da Internet è solo una precoce preoccupazione dai toni allarmistici oppure un rischio reale che va prevenuto e, in quest'ultimo caso, verificare se sia Internet in sé e per sé ad essere fonte di dipendenza o se, invece, è la sofferenza del singolo che può trovare in un uso improprio della rete telematica una sua manifestazione concreta.

Bisogna notare come il recente nonché rapido sviluppo di una tecnologia come Internet seppure avvenuta all'insegna della globalizzazione del progresso, non si è tradotta sempre in benessere sociale.

Accanto ai rischi psicopatologici connessi ad un uso improprio di Internet (dunque, riguardanti gli utenti del cyberspazio), non vanno trascurati anche i rischi di emarginazione e di disadattamento a cui sono esposti i non utenti, ovvero coloro che si trovano nella condizione di non potere usufruire liberamente del potenziale informativo e comunicativo e delle opportunità di socializzazione culturale di cui la rete telematica è portatrice. Ci chiediamo: e quando l'impatto tecnologico diventa vissuto di esclusione o avanzamento di nuove povertà? Ovvero si concretizza nell'individuo nell'exasperazione di quote di pensiero *tecnofobiche* e *tecnofiliche* che non possono che essere estremizzate poiché attraversate da una non voluta, ma comunque

---



---

sperimentata, “indifferenza” nei confronti di una innovazione che non lo riguarda se non “per differenza”?

## 8. L'intervento possibile

Sembrano cioè porsi nuove opposizioni fra cui l'imposizione di un esteso *sentimento di privazione*, che spinge chi è fuori della logica informatizzata e telematica ad identificarsi con un bisogno insoddisfatto contro l'affermazione di *sentimento di abbondanza* (LAVANCO, 1997). I problemi di neo-alfabetizzazione derivano non solo dall'esclusione di fette grosse della popolazione umana nell'uso delle nuove tecnologie, data la scarsa possibilità di accesso, ma anche dalla diffusione di un nuovo vocabolario gergale del linguaggio della “società informatizzata” che tende a mostrarci familiari termini e concetti con cui non sempre molte persone hanno un'adeguata dimestichezza.

Il rischio di non possedere e padroneggiare i nuovi alfabeti è di rimanere in una condizione di marginalità e transitare fuori dallo sviluppo socio-culturale sollecitato dagli avanzamenti tecnologici. Occorrerebbe allora chiedersi se il “bisogno di iniziazione alla inter(net)connessione” rappresenti una domanda sociale di benessere comunicativo. L'innovazione, infatti, per corrispondere ad un soggettivo e collettivo cambiamento richiede, come prerogativa di partecipazione, l'acquisizione di un bagaglio di conoscenze, competenze, capacità.

Il disagio, che vede una sua manifestazione nella presenza di fasce di emarginati che, anziché sviluppare competenze sollecitate dai nuovi alfabeti informatizzati, permangono in aree funzionalmente analfabete, non può essere ricondotto solo alla sfera soggettivo-individuale, ma deve invece essere collocato nell'interfaccia tra individuale e collettivo, tra soggettivo e sociale. Il problema del disagio cioè necessita, per la sua stessa natura, di un approccio integrato che tenga conto di come l'individuale si interseca con il sociale e di come il sociale ritorna all'individuale.

È necessario, allora, lavorare sulle dinamiche comunitarie che si ipotizza possano costruire il disagio, attuando strategie d'intervento che non siano costrette all'interno di un approccio riabilitativo-individuale, ma che siano inserite all'interno di un più ampio tentativo di comprendere e migliorare la qualità dei rapporti uomo-ambiente.

L'obiettivo generale di queste strategie sarà quello di favorire lo sviluppo di capacità e risorse personali, congiunto con la possibilità di promuovere la competenza e la capacità delle organizzazioni sociali a

---

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

sostenere gli individui, ovvero di sviluppare la competenza della comunità nel suo insieme, partendo dal presupposto che solo dalla convergente promozione delle capacità dei singoli individui e delle risorse presenti nel sociale si può realizzare il miglioramento della qualità della vita.

Promuovere lo sviluppo delle risorse e delle competenze sia dei singoli che della comunità nel suo insieme, coltivare e coinvolgere l'energia, l'iniziativa e il "potere" delle persone, accrescere il coinvolgimento e la partecipazione dei cittadini nei processi decisionali collettivi, vuol dire attivare strategie di *empowerment*.

Di fronte alle varie manifestazioni di rifiuto da parte dei genitori, i meccanismi di condotta sociale e di controllo non vengono interiorizzati, il processo di identificazione viene danneggiato e la vita emotiva dell'adolescente resta orientata in senso egocentrico, per cui l'aggressività - non riuscendo a rivolgersi verso l'interno e a contribuire alla formazione di meccanismi interiori di autocontrollo - viene manifestata attraverso comportamenti antisociali.

I gruppi adolescenziali sono delle strutture informali in continua trasformazione e con un'importante funzione di connessione tra la "comunicazione impersonale", che si svolge in sistemi sociali di grandi dimensioni, fondati sull'irrelevanza comunicativa dello specifico personale (sistema politico, sistema economico), e la "comunicazione interpersonale" che si svolge in sistemi nei quali la massima rilevanza comunicativa è attribuita agli aspetti soggettivi (interpersonali) dell'individuo.

La comunicazione nel gruppo informale dei pari è interpersonale, ma solo moderatamente intima se confrontata con quella familiare o con quella amorosa, e funge da supporto allo sviluppo del senso di identità e di autonomia personale.

Se nel gruppo prevalgono fenomeni comunicativi basati sull'irrelevanza della comunicazione interpersonale, sulla superficialità, sulla mancanza del senso di appartenenza, si possono creare le condizioni per conflitti relazionali e fenomeni di "bullismo" del tutto negativi per una corretta socializzazione e del tutto analoghi ai percorsi comunicativo-relazionali prima individuati nel processo di sviluppo interpersonale della famiglia in corrispondenza dell'adolescenza.

Nella comunicazione interpersonale i tentativi di confronto acquistano un significato in base alla comprensione e alla reazione degli altri. Si può arrivare a nuove forme di comunicazione in base al riconoscimento reciproco dell'altro e a modalità di relazione più rispondenti alla nuova fase del ciclo vitale o ad escalation simmetriche sempre più distruttive.

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

Il costrutto di *empowerment* esprime la possibilità di sviluppare un senso di potenza, una capacità di essere, una capacità di scoprirsi delle potenzialità, dove “farsi potenti” significa essere consapevoli delle proprie capacità, pensarsi come risorsa.

Il potere che si sviluppa attraverso il processo di *empowerment* è definibile come un potere interno, intrinseco alla persona, come valorizzazione di quelle potenzialità e di quelle capacità che rendono l'individuo capace di essere soggetto attivo e protagonista della propria vita e della propria comunità.

All'interno di quest'ottica “politico-emancipatoria” il potere è “positivo”, è creativo; il potere è capacità di azione, capacità di generare, mobilitare e utilizzare le risorse, individuali e sociali, indispensabili per mantenere o far evolvere i sistemi sociali, nei quali gli individui diventano attori impegnati. L'ottica di *empowerment* implica una presa di posizione forte sul concetto di potere e sulla sua ricollocazione all'interno del contesto.

Intervenire sul contesto risulta fondamentale soprattutto quando si individua in esso un fattore che colloca l'individuo in un ruolo passivo e privo di potere (*powerless*), un contesto che ha innescato nell'individuo una progressiva perdita della stima di sé, di negazione delle proprie risorse.

Gli interventi centrati sull'*empowerment*, quindi, hanno a che fare con la redistribuzione del potere, nel senso di riappropriazione di un ruolo attivo da parte dell'individuo. Questo processo ha come risultato anche una implementazione delle risorse del contesto, infatti individui *empowered* contribuiscono a rendere più competenti anche i gruppi e le reti a cui partecipano, questi a loro volta diventano setting ambientali che offrono nuovi stimoli alle persone che li frequentano. Si crea così una spirale positiva tra potenziamento personale e creazione di una comunità o rete di sistemi competente, che può offrire ulteriori occasioni di contare e partecipare ai loro membri. Adottare un'ottica di *empowerment* personale e sociale insieme richiede un mutamento culturale. Non si opera più in un sistema a somma zero, in cui qualcuno deve perdere o vincere, ma in uno in cui l'accrescimento del potere dei singoli accresce il potere del gruppo.

## 9. Internet come spazio mentale e rete di significazione

La rete telematica è ricca di ambivalenze. Oltre a quelle considerate se ne possono menzionare altre. È ad una di queste che Caronia (1997) fa riferimento quando indica con il concetto di *nomadismo psichico* uno dei paradossi della rete: da una parte il massimo dell'immobilità, il corpo fermo sulla sedia, solo le mani che si muovono sulla tastiera e gli occhi che scorrono il monitor; dall'altra il massimo della mobilità, la possibilità di entrare in contatto, nella stessa *manciata di minuti*, con persone e situazioni lontanissime nello spazio fisico, ma presenti tutte insieme nello spazio virtuale della comunicazione telematica. Il *nomade telematico* "si sposta" da un sito all'altro del *WWW*, da un *Newsgroup* all'altro, "si muove" tra le stanze di un *Mud*, "naviga" in rete, "balza" da un *link* all'altro di documento ipertestuale, "fa surf" sull'onda generata dal flusso dell'informazione (dati, notizie, affetti, sentimenti che si presentano nella rete) quasi che la mobilità della mente avesse un peso maggiore rispetto alla posizione, fissa, del corpo (CARONIA, 1997).

Il versante della defisicizzazione del corporeo (comunicazione svincolata dai suoi aspetti corporei) e della dematerializzazione del reale (creazione di *comunità aspatiali*) spinge a guardare al cyberspazio come un esteso spazio mentale in cui le connessioni assumono la forma di rete: pensieri, rappresentazioni del mondo e degli eventi cariche di significato costituiscono il fulcro di tali connessioni. Una rete di significazione siffatta è suscettibile di veicolare significati diversi e di generare quote sature e insature di pensiero.

Il *cyberspace*, in questa ottica, più che configurarsi come una rete infrastrutturale, si delinea come una rete mentale collettiva strutturante la mente individuale, *una rete di significazione* che, insieme ad altre, può rappresentare un polo identificatorio per la mente umana.

Ci chiediamo: può Internet, in quanto rete suscettibile di consentire la condivisione di mondi virtuali e di universi di significato di grande complessità, avere una forza intenzionante tale da produrre una *gruppalità virtuale* che può abitare la mente individuale?

In quanto rete di significazione insatura, Internet può costituire uno "spazio transizionale" che lascia all'individuo, sulla base di una discontinuità, la possibilità di autorappresentarsi mentalmente e di trasformare simbolicamente i significati di cui essa è portatrice.

Il soggetto potrà allora dare senso all'ignoto, al nuovo e sperimentare il mondo vissuto in maniera personale e originale valorizzando la propria autenticità e la propria alterità con la possibilità di una nascita

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

perennemente aperta, in cui i dati veicolati vengono risignificati in modo soggettivo e originale.

In tal senso la rete telematica individua uno spazio di navigazione e di confronto, una *polis* intersoggettiva e intrapsichica capace di sollecitare il pluralismo conoscitivo, la ploidimensionalità temporale, la progettualità, la diversità come valore e il cambiamento come possibilità di crescita psichica.

Un siffatto spazio mentale lascia margini ampi di spazio ad un *pensiero riflessivo* che permette l'elaborazione soggettiva, la creatività, la progettualità, il confronto.

Configurandosi, invece, come una rete di pensiero satura, Internet rischia di inibire e soffocare la capacità simbolopoietica dell'individuo. La qualità satura della rete virtuale è così potenzialmente psicopatogena in quanto confonde e cattura il pensiero all'interno di "realtà non pensabili", impedendo la trasformazione degli eventi in *inventi* e sviluppandosi secondo il principio dogmatico del "tu non puoi essere diverso da come vieni pensato", "tu non hai autonomia mentale al di fuori questo mondo (virtuale)".

Una rete satura, cioè, non offre all'individuo uno spazio mentale autonomo che gli consenta di *pensarsi altro* rispetto alla matrice stessa e, trasmettendo un pensiero monistico e dogmatico, finisce per alimentare dicotomie valoriali che replicano sole forme di *attaccamento*, ostili alla trasformazione. I confini tra mondo interno ed esterno, reale e virtuale divengono allora instabili coltivando un fertile terreno per una patologia.

L'eccesso di forza intenzionante e la saturazione dei significati comunicativi e relazionali tende sia a proporre, tra reale e virtuale, una logica sostitutiva e dicotomica (codici opposti, sì/no, reale/virtuale) anziché dialettica e integrativa, sia a veicolare trame comportamentali e parametri di pensiero immutabili che possono costringere l'individuo in una ripetitiva circolarità.

## 10. Prevenzione e promozione

È necessario, quindi, in un'ottica di promozione del benessere e della qualità della vita guardare ai modi attraverso cui il giovane può, attraverso un processo di appropriazione consapevole della tecnologia, "dialogare" con le quote insature della rete telematica e renderle disponibili al fine di cogliere le potenzialità di cui essa è portatrice.

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

Ciò significa essere capace di fare fronte (da *to cope*) ai cambiamenti tecnologici in modo da non esserne sopraffatti, ma, al contrario, cercare di trovare in essi nuove risorse che possono andare a rafforzare le *capacità di coping* già esistenti. Per far questo bisogna valorizzare e promuovere un pensiero positivo e riflessivo che stimoli la capacità critica del giovane di fronte agli eventi in modo da riconcepirli e significarli nel rispetto della propria autentica soggettività.

La *salvaguardia della capacità critica e simbolopoietica* dell'individuo evita di innescare un pericoloso e incolmabile dislivello tra *virtual life* e *real life*, in quanto dà all'individuo stesso la possibilità di usufruire di spazi mentali flessibili in cui la propria esperienza nella realtà virtuale può essere rielaborata e riattraversata da un pensiero critico.

La *simbolopoiesi*, che è capacità creativa, può essere favorita o inibita da una matrice di pensiero sociale e familiare, che può stimolare o ostacolare l'apprendere dall'esperienza e il conoscere simbolico.

Winnicott ha affermato che la creatività “appartiene alla maniera che l'individuo ha di incontrarsi con la realtà esterna”, ma sottolinea che “è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il Sé” (WINNICOTT, 1971).

Lo sviluppo di un più potente senso di sé, il pensarsi come risorsa aprono le porte al potenziamento e alla creatività, ed in tal senso sono legati non all'onnipotenza solitaria dinanzi allo schermo di un computer, bensì allo sviluppo di conoscenze, al rafforzamento della capacità di autonomia mentale, all'apertura, all'alterità. Tali elementi possono favorire la visione del cyberspazio come uno “spazio altro” in cui è possibile sperimentare nuovi modi di stare insieme e diverse possibilità di rivisitazione e ricostruzione della propria gruppaltà (ORLANDO, 1998).

L'*autocompetenza percepita* (percezione della propria competenza e della possibilità di esprimerla) può essere allora intesa come un insieme di elementi di tipo individuale e sociale, o meglio ancora, come il risultato dell'interazione complessa tra caratteristiche individuali, percezione della realtà sociale e delle condizioni di sviluppo che questa offre.

Il disagio è un malessere collettivo ed è, dunque, necessario operare sulle dinamiche comunitarie e attuare strategie di intervento in una prospettiva non riabilitativo-individuale, bensì di comprensione e miglioramento della qualità dei rapporti uomo-ambiente.

L'obiettivo prioritario delle strategie di *empowerment* è quello di favorire la convergente promozione di sviluppo delle capacità dei singoli

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

e delle risorse di sostegno del sociale. Lo sviluppo di competenze personali non può che essere pensato in un'ottica che guardi allo sviluppo della comunità nel suo insieme. Si innesca così un feedback positivo tra potenziamento personale e creazione di *comunità competenti* che possono offrire ai loro membri occasioni di crescita e partecipazione.

Il pensarsi come risorsa significa anche percepirsi come detentori di un "potere". Il potere che si sviluppa attraverso il processo di *empowerment* non va però inteso nella sua accezione negativa, bensì come un potere interno che si traduce in una maggiore consapevolezza delle proprie potenzialità, della capacità di generare, utilizzare, mobilitare le risorse, individuali e sociali, e nella fiducia di *potere essere* un protagonista attivo e un attore impegnato della propria vita e della propria comunità.

La logica dell'*antagonismo*, che corrisponde all'idea di un sistema somma zero centrata su un potere unilaterale nella vita dei giovani e che implica vincenti e perdenti, va sostituita con la logica del *protagonismo*, in cui l'accrescimento del potere dei singoli accresce il potere della comunità e che, dunque, tiene conto delle modalità (fra cui la connessione fra le varie agenzie sociali) attraverso cui potenziare e promuovere le risorse dei singoli e delle organizzazioni.

Davanti al disincanto del mondo moderno è necessario che il giovane rafforzi e potenzi le capacità di comprensione, di scelta e di senso critico per saper capire, orientarsi e agire da protagonista attivo di un'interpretazione creativa della virtualità della propria esperienza in rete data la possibilità di padroneggiare attivamente la propria vita. Ciò include l'attivazione di fattori di contesto che accrescono le opportunità di sviluppo individuale sollecitando la crescita del pluralismo e l'esistenza di risorse comunitarie accessibili.

Il cambiamento tecnologico può così essere interpretato come possibilità collettiva di promozione della persona e della cittadinanza pro attiva. Si tratta di guardare a contesti in cui organizzazioni e persone interagiscono per rafforzare e potenziare la vita della comunità nel rispondere ai bisogni e problemi dei propri membri e nel fornire ai sistemi naturali di supporto sociale occasioni per prosperare e crescere.

Se si pensa che in molte situazioni di disagio si riscontra uno scarso senso dell'autostima, apatia, passività, impotenza, percezione di uno scarso senso dell'autoefficacia, la tendenza ad abbandonarsi alla propria impotenza, a rinunciare ad ogni iniziativa personale, la mancanza di dominio degli eventi, tutti elementi che contribuiscono alla cristallizzazione di precario senso di identità, allora si pone l'esigenza di

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

---

mirare a liberare i soggetti da una *passività appresa* lavorando sulle loro elaborazioni cognitive, sui processi di attribuzione, valutazione e prefigurazione del futuro, sulle loro capacità di *copying*.

**Bibliografia**

ARCIDIACONO C., *Psicologia clinica e di comunità*, Magma, Napoli 1996

ARCIDIACONO C., GELLI B. R., PUTTON A., SIGNANI F., *Psicologia di comunità oggi*, Magma, Napoli 1996

ARCIDIACONO C., GELLI B., PUTTON A., *Empowerment sociale. Il futuro della solidarietà: modelli di psicologia di comunità*, Franco Angeli, Milano 1996

BANDURA A., “Self-Efficacy Mechanism in Human Agency”, *American Psychologist*, 2, 1982

BERARDI F., *Neuromagma. Lavoro cognitivo e infoproduzione*, Castelvechi, Roma 1995

BION W.R., “Catastrophic Change”, in *Scientific Bulletin of a British Psychoanalytical Society*, 5, 1966

BUZZI C., CAVALLI A., DE LILLO A., (a cura di), *Giovani verso il duemila. Quarto rapporto IARD sulla condizione giovanile in Italia*, Il Mulino, Bologna 1997

CARLINI F., *Lo stile del Web*, Einaudi, Torino 1999

CAVALLI A., DE LILLO A., (a cura di), *Giovani anni 90. Terzo rapporto Iard sulla condizione giovanile in Italia*, Il Mulino, Bologna 1993

DI MARIA F., DI NUOVO S., *Identità e dogmatismo. Sull'origine della 'mentalità chiusa'*, Franco Angeli, Milano 1988

---



LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

---

ERIKSON E., (1968), *Identity, Young and Crisis*, New York, Norton.  
(trad. it. *Gioventù e crisi di identità*, Armando, Roma 1974).

FERRARIO F., *Il lavoro di rete nel servizio sociale*, La Nuova Italia Scientifica, Roma 1992

FREUD S., (1921), *Psicologia delle masse e analisi dell'Io*, in *Opere*, vol. IX, Boringhieri, Torino 1977.

JACKSON S., “Risorse sociali e bisogni soggettivi degli adolescenti: una prospettiva basata sulle ricerche”, in Zani B., Pombeni L.M. (a cura di), *L'adolescenza: bisogni soggettivi e risorse sociali*, Il Ponte Vecchio, Bologna 1997

LAVANCO G., “L'adolescente multimediale”, in Zani B., Pombeni L.M. (a cura di), *L'adolescenza: bisogni soggettivi e risorse sociali*, Il Ponte Vecchio, Bologna 1997

LAVANCO G., OLIVERI A., (a cura di), *Identità vaganti. Dalla ricerca all'intervento: nuove forme del disagio giovanile*, Quaderni di ES/2, Palermo 1998

LEVINE M., PERKINS D., *Principles of Community Psychology*, Oxford University Press, New York 1987

LÉVY P., (1997), *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe*, Éditions Odile Jacob (trad. it. *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 1999)

MALDONADO T., *Critica della ragione informatica*, Feltrinelli, Milano 1997

MAZZOLI G., BOCCIA ARTIERI G., *L'ambigua frontiera del virtuale. Uomini e tecnologie a confronto*, Angeli, Milano 1995

MCLUHAN M., (1964), *Undesterning Media*, McGraw-Hill Book Company, New York (trad. it. *Strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1967)

MORIN E., (1982), *Science avec conscience*, Fayard, Paris (trad. it. *Scienza con coscienza*, Angeli, Milano 1988)

---

LE NUOVE FORME DEL DISAGIO GIOVANILE:  
IL CYBERSPAZIO COME RISORSA

---

PICCARDO C., *Empowerment. Strategie di sviluppo organizzativo centrate sulla persona*, Raffaello Cortina editore, Milano 1995

REGOLIOSI L., *La prevenzione del disagio giovanile*, Carocci Editore, Roma 1998

RHEINGOLD H., (1993), *The Virtual community. Homesteading on Electronic Frontier*, Addison-Wesley, New York (trad. it. *Comunità virtuali, parlare, incontrarsi, vivere nel cyberspazio*, Sperling & Kupfer, Milano, 1994).

RIVA G., GALIMBERTI C., MANTOVANI G., “La comunicazione virtuale: un’analisi del legame tra psicologia sociale e nuovi ambienti di comunicazione”, in Quadrio A., Venini, L. *La comunicazione nei processi sociali e organizzativi*, Angeli, Milano 1997

ROKEACH M., *The Open and the Closed Mind*, Basic Books, New York 1960

SIRACUSANO, A., PECCARISI, C., “Internet addiction disorder: note critiche”, in *Bollettino di aggiornamento in neuropsicofarmacologia*, n.62, Anno XIII, 1997

TURKLE S., (1995), *Life on the screen, Identity in the Age of the Internet*, Simon and Schuster, New York (trad. it. *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell’epoca di Internet*, Apogeo, Milano 1997)

TYLER F.B., “Setting urbani, violenza giovanile e comunità prosociali” in Lavanco G., Oliveri A. (a cura di), *Identità vaganti. Dalla ricerca all’intervento: nuove forme del disagio giovanile*, Quaderni di ES/2, Palermo 1998

WATZLAWICK P., BEAVIN J.H., JACKSON D.D., (1967), *Pragmatic of human communication. A study of interactional patterns, pathologies, and paradoxes*, Norton & Co, New York (trad. it. *Pragmatica della comunicazione umana*, Astrolabio-Ubaldini, Roma, 1971)

WINNICOTT D., (1971), *Playing and Reality*, London, Tavistock Publications (trad.it. *Gioco e realtà*, Armando, Roma 1981)

---

**Riferimenti in rete:**

BERARDI F., (1995), *Il reale e il virtuale*, Mediamente.

<http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/b/berardi.htm>

BOLLORINO F., (1996), *Malati di Internet*, Internet News.

<http://inews.tecnet.it/articoli/settembre96/attualità9608a.html>

CARONIA A., (1997), *Nomadi staziali: I. Nomadismo psichico*, Mediamente.

<http://www.mediamente.rai.it/home/tv2rete/mm9/98/9/111014/e9/1112.htm>

CAROTENUTO A., (1996), *Attenzione c'è un rischio: ci si può credere onnipotenti*, Telèma, 5.

<http://fub.it/telema/TELEMA5/Caroten 5.html>

DE KERCKHOVE D., (1997), *A chi ha paura rispondo: è un'occasione fantastica*, Telèma, 8.

<http://fub.it/telema/TELEMA8/DeKerck8.html>

MALDONADO T., (1997), *Web: se c'è una ragnatela deve esserci un ragno*, Mediamente.

<http://www.mediamenta.rai.it/home/bibliote/intervis/m/maldonad.htm>

ORLANDO P., *Illusione gruppale nella comunità virtuali: nuove attese, nuovi legami nella società mediatica*, Psychomedia.

<http://psycomedia.it/pm/telecomm/telematic/orlando.htm>

VILLAMIRA M., (1997), *Comunicazione e territorio*, Mediamente.

<http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/v/villamir.htm>

---