

LA CONQUISTA DELL'IDENTITA' TRA REALE E VIRTUALE

DOTT. ANDREA PARATORE

Oggi i nostri ragazzi, la generazione dei "nativi digitali", la generazione Z (secondo alcuni sociologi), venuti al mondo in società multischermo, utilizzando interattivamente strumenti che favoriscono lo scambio sociale, l'espressione dell'emotività e la libertà di scegliere cosa essere e cosa fare, devono trovare la strada per poter coniugare armonicamente l'eredità delle conoscenze e delle esperienze "analogiche", mutuabili dalla storia millenaria dei padri, con l'eredità più innovative ma acerbe della cultura digitale e multimediale. Per quanto super moderna ed ipertecnologica, scientificamente progressista, la cultura digitale appare, nella sua precipitosa e multiforme genesi, priva di regole e norme condivise, indefinita e forse indefinibile nei passaggi, nei contenuti e nei confini. Il primo tra tutti quello tra il così detto "mondo reale" e "mondo virtuale".

Ahimè Internet è lo spazio virtuale in cui vige l'anomia. Il mondo in un click, dove troviamo tutto ed il contrario di tutto. Ogni scibile umano può esservi rovesciato dentro senza filtri, senza controllo, senza verifiche di attendibilità. Alla diffusione di massa dei dispositivi hi-tech e dei mezzi di comunicazione purtroppo non sta corrispondendo un'educazione di massa (per genitori e figli) sull'uso di tali strumenti. Mi auguro che il seminario di oggi possa aiutare tutti noi a comprendere meglio quali vantaggi e quali rischi possano proporsi alle nuove generazioni che nascono e crescono totalmente immerse nelle varie realtà offerte dal "web". Lungi da me demonizzare le nuove tecnologie, per quanto riconosca in me alcuni tratti tecnofobici, ma credo che una riflessione in merito alla complessità dei percorsi evolutivi che percorrono i nostri studenti al fine di giungere alla conquista di una identità stabile e di personalità armoniche sia necessaria per operare quella prevenzione primaria e quella promozione del benessere psicofisico che garantisce la realizzazione delle potenzialità di ciascuno.

Secondo alcuni autorevoli sondaggi il 68% degli utenti sul web esagera o mente quando documenta online un evento della propria vita; abbellire sui social network la propria realtà quotidiana nel tentativo di renderla più interessante sembra ormai un'abitudine diffusa.

Attenzione all'amnesia digitale, ossia al processo di rimozione degli eventi reali che può portare a convincersi che le cose siano effettivamente andate come le abbiamo "postate" su Twitter o Facebook.

Quali disagi psicologici, affettivi e relazionali possono pesare soprattutto sulle nuove generazioni, sulle personalità in costruzione, se lasciate da soli di fronte a scenari virtuali, capaci di soddisfare nell'immediatezza bisogni e desideri, di risolvere paure e debolezze, di realizzare virtualmente l'immagine ideale dell'io attraverso "avatar" perfettibili ed immortali?

Da anni nell'ambiente psichiatrico si discute se inserire nel DSM (il manuale diagnostico delle patologie psichiatriche) il quadro delle Dipendenze da Internet (IAD), le "new addiction", ovvero gioco, sesso ed internet, tutte quelle nuove forme di dipendenza in cui non è in gioco alcuna sostanza chimica che viene assunta, ma l'oggetto della dipendenza è un comportamento o attività lecita e socialmente accettata; ed è proprio questo connotato che rende difficile il controllo di un passaggio dalla normalità alla patologia.

Una cosa è certa, oggi i Sert registrano utenti non più come affetti da abuso di eroina, cocaina e sostanze stupefacenti ma soggetti appartenenti a tutte le estrazioni sociali che soffrono di ludopatie, perversioni sessuali e dipendenze da videoterminale. Con questo non voglio fare nessun terrorismo psicologico ma solo riflettere sul cambiamento epocale anche delle patologie che si stanno diffondendo. Questo per quanto riguarda le patologie del mondo adulto ma andando alle fenomenologie che possono colpire i soggetti più giovani troviamo cyberbulling, sexting, adescamenti di minori in rete, annichilimento delle identità reali o fittizie, ritiro sociale, dispersioni dell'identità e patologie narcisistiche.

Di fronte a tali pericoli e rischi derivanti da un'abuso del web credo che il mondo adulto debba ripristinare con forza una presenza attenta

ed un monitoraggio costante degli effetti che tale abuso potrebbe produrre nei giovani. Di contro la fuga verso il mondo virtuale è orientata dall'incapacità degli adulti di garantire ai ragazzi il volo verso l'età adulta, creando quel tessuto, quella rete di riferimenti concreti e reali che si realizza collegando la famiglia d'origine alla scuola, la scuola ai mezzi di comunicazione di massa e al territorio, alle Istituzioni. Se questa rete di ascolto, di accoglienza, di contenimento, di orientamento, se questo raccordo tra Puer e Senex non si realizzasse, le angosce esistenziali dei giovani sarebbero destinate a crescere e l'evasione massiva verso i pianeti virtuali del cyberspazio resterebbe per molti un modo per risolvere il conflitto. Non potendo realizzare un Io reale, scontrandosi con il mondo dei padri e risolvendo il tema edipico che caratterizza questa fase evolutiva, l'adolescente-virtuale rischia di rimanere imprigionato nella dimensione narcisistica (precludendosi l'opportunità di creare relazioni oggettuali, altro da sé).

Rispecchiandosi nel proprio Avatar, immagine ideale dell'Io, eterna e perfetta, inconsapevolmente morirà a se stesso, tuffandosi in una dimensione irreali nell'illusione e nella speranza di poter raggiungere così uno stato di appagante completezza.