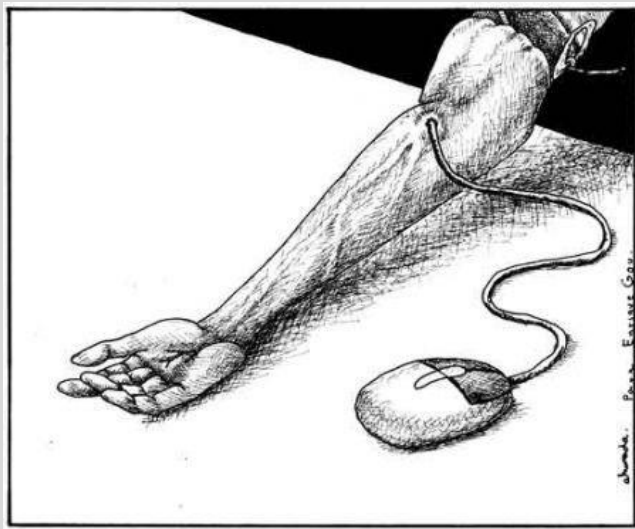


## **Tecnodipendenza e digitomania. Drogati dalla rete?**

di Anna Irene Cesarano



Lo sviluppo epocale dei cosiddetti New Media, che ormai sappiamo tutti cosa sono, le enormi potenzialità e risorse da essi apportate, sembra abbiano generato, fra le innumerevoli conseguenze di questa rivoluzione, l'emergere di forme specifiche di tecno-dipendenza, soprattutto nei confronti dell'uso della Rete. Il fenomeno è definito 'Internet Addiction Disorder'.

Al momento di questo disturbo si conosce poco, e infatti all'interno della comunità scientifica non vi è un accordo su una definizione univoca di tale patologia, né di eventuali terapie. Ma su una cosa sembra esserci accordo tra gli studiosi del problema, e cioè il fatto che si ritiene internet-dipendente colui che fa uso della rete, non perché stimolato da motivi professionali o di ricerca o di svago per il tempo libero, ma anzi perché diretto da un impulso incontrollabile di utilizzare la rete per il maggior tempo possibile. Tale disturbo non compare ancora nel Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali - DSM IV, ma lo sarà quasi sicuramente nel DSM V, attinente ai Disturbi del Controllo degli Impulsi, infatti per alcuni andrebbe classificato come "Disturbo del Controllo degli impulsi non classificato altrove", similmente al gioco d'azzardo patologico. Nuove forme di dipendenza si diffondono con il web e la rete e nuove modalità di utilizzazione degli attuali strumenti digitali trovano applicazione, in seguito a ciò.

Ma vediamo nel dettaglio questi disturbi.

In Italia è alla fine degli anni '90 che si inizia a parlare di 'Internet related Psychopathology', nella quale possiamo far confluire diverse *addiction* o disturbi ad esempio: la ludopatia on line ovvero il gioco d'azzardo patologico, la Cyber Relationship Addiction, ovvero la tendenza a stabilire in maniera compulsiva relazioni affettivo/amicali in luoghi virtuali. Ed è in questo genere di contesto che si manifesta il più delle volte il fenomeno del cyber-anonimous e cyber-travestitismo, dove i protagonisti si nascondono e abusano delle innumerevoli possibilità offerte dall'anonimato in

Rete, per vestire di volta in volta panni sempre diversi e soprattutto fittizi assumendo cyber-identità in relazione all'età ed al sesso. Ancora gravissimo soprattutto tra gli adolescenti il fenomeno del cyber-sesso e delle pratiche ad esso connesso, favorite dai servizi offerti da Internet come chat, posta elettronica, video-conferenze che garantiscono un certo grado di trasgressione e disinibizione; altro disturbo legato al web il MUDA o Muds Addiction, ovvero una forma di dipendenza dovuta all'abuso di giochi di ruolo in Rete e alla esasperata condivisione sul Web di realtà virtuali e parallele quali Second Life. O ancora quello che si chiama Overload Addiction, ovvero eccesso di informazioni che si manifesta con la ricerca irrefrenabile, compulsiva, continua ed inutile di informazioni sul web.

Queste diverse forme di tecno-dipendenza presentano dei tratti comuni, che colpiscono maggiormente adolescenti e giovani adulti con personalità con tratti ossessivo - compulsivo (fascia d'età 15-40 anni), con problemi di isolamento, familiari, psichiatrici, di solitudine, difficoltà nello stabilire relazioni. Infatti l'individuo nello sviluppare tale patologia, attraverso l'uso smodato degli strumenti digitali e della rete, si aliena completamente dalla realtà immergendosi in una nuova, ovvero quella virtuale e conseguentemente sentendosi parte di essa. Nella fase acuta del disturbo, l'utilizzo di internet è talmente pervasivo da compromettere la vita socio- affettiva- lavorativa del soggetto, che risulta dipendente allo stesso modo delle sostanze psicotrope, (tale dipendenza presenta delle analogie con quella da sostanza), infatti la realtà virtuale offre una fonte di gratificazione immediatamente e continuamente accessibile ad individui che nella realtà fisica presentano svariati problemi. Bisogna mantenere desta l'attenzione sui nuovi problemi cogenti e attuali che la moderna società ci pone e soprattutto le sfide a cui ci sottopone. Educatori, genitori, insegnanti, studiosi, cercare di non focalizzare l'attenzione solo sulle novità delle nuove tecnologie ma anche e soprattutto sulle nuove criticità legate all'uso di esse.