

Connessi a che?

(Montescaglioso, 02-02-2014)

Tratti di IPERidentità personale

Mi piace: giocare a calcio con mio figlio e andare in bicicletta con gli amici ; vedere in una discussione (soprattutto con mia moglie e mia figlia) qual è il punto più debole e provare a sostenerlo; ascoltare più che parlare, il crudo più che il cotto, leggere e scrivere più che far di conto; più chi esita che chi interrompe; Mozart, perché il nome mi richiama di più l'arte della musica; ridere un attimo prima di quel che si aspetta chi sta raccontando una barzelletta; il mandorlo quando è in fiore, perché vigila sulla primavera (cfr. Geremia, 1, 11-12); l'ulivo in tutte le stagioni : perché è sempre verde-grigio, è volutamente contorto, è secolare e religioso, è amato dalle colombe, mi ci arrampicavo da bambino e... per altri 108 motivi della mia storia personale.

Non mi piace: la salsa sulla pizza... e una scrivania in ordine; chi è sicuro che le cose stanno così; chi urla le sue ragioni usando le parole degli altri; chi dice solo quello che pensa e pensa solo quello che dice; chi sa mentire con tale perfezione che non se ne accorge nemmeno lui; chi sa preparare i suoi argomenti (e i lucidi!) così bene che diventa difficile non capirlo.

- La voix, l'esprit... ces mots-valise! (1995)
- giuseppe.mininni@uniba.it



Media psychology

- Il modello delle 4 i
 - Informare
 - Influenzare
 - Intrattenere
 - Internet-tenere
- Nuove responsabilità



Scout (da Wikipedia)

- [1 Scautismo](#)
 - [3 Astronautica](#)
- 2 [Ambito militare](#)
- 4 [Cinema, spettacolo ed editoria](#)
1. Gli *scout* sono persone appartenenti al [movimento scout](#), fondato da [Robert Baden-Powell](#).
 - Con il termine *scout* vengono indicati ragazzi a partire dagli 8 ai 18 anni circa.
 - Con la parola [scouting](#) si intendono tutte quelle tecniche che gli scout utilizzano nelle loro attività.

- [Scout](#) è anche il nome della testata giornalistica dell'[Associazione Guide e Scout Cattolici Italiani](#) (AGESCI).
 2. Durante la [prima guerra mondiale](#) il termine [Scout](#) era utilizzato dalla [britannica Royal Flying Corps](#) (e successivamente [Royal Air Force](#)) per definire una particolare tipologia di [velivolo militare](#).
 3. I [vettori Scout](#) sono quei razzi destinati a portare nello spazio sonde e satelliti a scopo esplorativo.
 4. Il *talent scout* è quella persona che ha la capacità di trovare grandi talenti tra i giovani artisti.
 - Il [Location scout](#) è invece colui che si occupa di ricercare i luoghi adatti per le riprese cinematografiche.

Nel mare del senso



- «Gli esseri umani vivono come pesci nel mare del senso.» (William James)
 - Integrati e apocalittici
 - La forza dell'Oceano...
 «dono di Dio»
- ... e il suo lamento



Connessi all'Altro!

- L'“insecuritas” del sé



- “Io mi chiamo Fabio e tu?”
- “Devi rispettare tua madre, HAI CAPITO?!!”
- “Ho bisogno di restare in contatto e di sapere cosa fanno gli amici così mi organizzo”

L'altro è anche il mezzo



- Quale formato di definizione del senso, l'intersoggettività stabilisce il primato del "noi" sull'"io"
- "Tutto ciò che mi riguarda, a cominciare dal mio nome, giunge nella mia coscienza dal mondo esterno attraverso le labbra degli altri (della madre, ecc.), con la loro intonazione, nella loro tonalità emotiva basata su valori. Io prendo coscienza di me, originariamente, attraverso gli altri: da essi ricevo le parole, le forme, la tonalità per formare l'originaria rappresentazione di me stesso" (Bachtin 1979: 355)
- Non solo strumenti [utenti], ma ambienti simbolici

In principio... era il bastone

- Costruttivismo semiotico: i media come interfaccia discorsivo-culturale



- Dall'alfabeto a Internet, gli esseri umani hanno potenziato in modo gigantesco la gamma di ambienti simbolici in cui riconoscersi reciprocamente, sfruttando le potenzialità proprie di ogni singola tecnologia e del loro inserirsi in una serie di incastri multipli.



La mente del cieco...



trabocca dal cervello...

«Immaginiamo che io sia cieco e usi un bastone. Per camminare devo toccare le cose: tap, tap, tap. In quale punto del bastone incomincio io? Il mio sistema mentale finisce all'impugnatura del bastone? O finisce dove finisce la mia pelle? Incomincia a metà del bastone? Oppure sulla punta?» (Bateson 1972: 459)

...all'artefatto

- Il bastone è simbolo di una vasta gamma di strumenti con cui la specie umana media il suo rapporto con il mondo, soprattutto di quelle tecnologie sempre più complesse e versatili attivate nella comunicazione umana, perché esse generano veri e propri “*brain-frames*” di massa, capaci di organizzare l'esperienza collettiva del reale.

In principio... era il santino



- La costruzione mediatica dell'esperienza passa per il «cuore»: i media creano coinvolgimento emotivo (affezione, disaffezione, simpatia, rigetto, suggestione, ecc.)
- I media (specie la TV) producono forme di «**interazione parasociale**»: tendenza a stabilire legami con i propri personaggi. Questi simulacri di rapporti e di conversazioni hanno un valore compensatorio soprattutto per persone socialmente deprivate: individui isolati, anziani, marginali, «disturbati». Per "la gente normale" genera un nuovo tipo di legame affettivo e intimo, coltivato nella lontananza e nella estraneità fra i soggetti del rapporto.
- I media creano relazioni fittizie e sbilanciate.

new media: computer, cellulare, reti satellitari



- Internet evoca spesso un alone fiabesco, dovuto non solo alle sue forti suggestioni magiche, ma anche al rapido trascolorare in leggenda della sua pur recentissima storia. I suoi principali artefici ne hanno ricavato tesori da favola e si propongono ormai come figure mitiche dell'era postmoderna.
- Internet esalta tendenza di sensibilità postmoderna a orientare le persone verso forme di vita comunicativa ispirate a
 - deterritorializzazione
 - virtualizzazione
 - digitalizzazione
 - ipertestualità



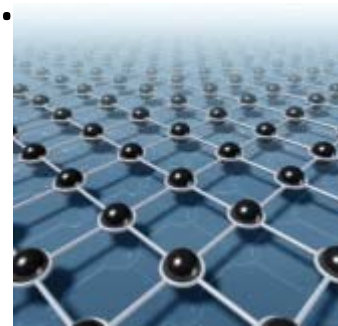
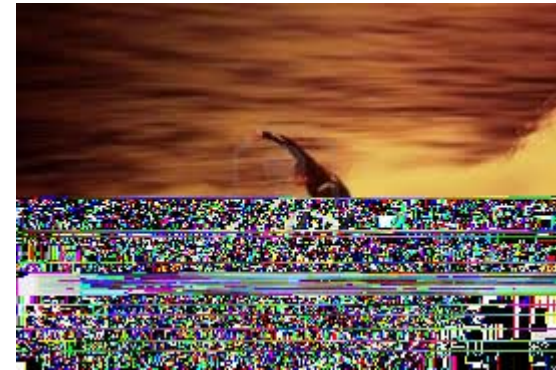
Il vortice supremo



- “Internet è il risultato di un’altra storia d’amore tra il telefono e il computer. Ma in questo caso è il figlio che, a differenza di Kronos, divora i genitori. E’ anche Scilla e Cariddi allo stesso tempo. Internet è il vortice supremo, il *maelstrom* che accoglie i naufragi e i frammenti delle industrie analogiche. E’ anche il canto della sirena. Nessuno può resistervi. **Internet è la mia mente diffusa nel mondo fuori dalla mia testa. Internet mi dà il mondo intero. E’ l’espansione psicologica della persona nella grandezza del pianeta**” (de Kerckhove 2000: 8-9).

Metafore culturali sfidanti

- **navigare**: tra scoperta
e rischio
«a vista», «senza bussola»...
- **in rete**: tra supporto
e trappola



Non possiamo non dirci «un popolo di navigatori...»
“Tuttavia, sulla tua parola getterò le reti.” (Lc, 5, 5)
Reti che catturano e reti che irradiano
Da FaF a SaS (e Facebook?)

4 posizioni in spazio teorico complesso

tecnoutopici

- vedono Internet come una mappa sublime del cielo in terra (quasi le vertigini metafisiche della “noosfera”, alla Teilhard de Chardin). Quando si è sedotti dal pensiero della tecnica come artefice delle “magnifiche sorti e progressive”, gli ambienti della CMC configurano la fascinosa leggerezza di relazioni disincarnate, come se le persone riescano finalmente a comunicare in un linguaggio angelico; (“villaggio globale” di McLuhan : rete come “sistema nervoso del cielo”, rete che si autosalva/cura).



tecnodistopici

- Gli acuti intercettori dei pericoli della CMC, intesa come pratica di MUSH (Multiple-User-Shared-Hallucination), collegano Internet non solo allo spettro di un Panopticon elettronico, capace di annullare ogni pretesa di riservatezza e ogni residuo di libertà, ma anche alla profezia di un’umanità relegata in un “ospizio globale” governato da aneroidi, cioè quei robot cognitivi e coscienti in cui prenderà corpo l’attuale evoluzione postumana.





tecnoutilitaristici

- Internet è solo un "elettrodomestico" che consente di conseguire al meglio certi fini, ma non appena possibile conviene inquadrare la propria esperienza del mondo in base alle potenzialità (e ai limiti) della corporeità. La vita "in carne e ossa" – dall'amore all'istruzione, dallo shopping all'impegno politico-- è comunque preferibile ai baluginamenti attraverso le "finestre" spalancabili in rete.

VS



Tecnopluralisti (Lanham)

- Per la comunità anarco-democratica degli "idealisti sperimentali, la "vita in rete" ha un'autonomia psicosociale e morale, che dipende dalle libere volontà di partecipazione e di sperimentazione.
- Cyberspazio non è né un modello né un sostituto per la comunità corporea, ma una "zona franca", un'"area di sviluppo prossimale" per la società, una modalità di comunicazione più libera di quella sociopsicologicamente possibile in altri contesti.
- La rete consente un nuovo modo di essere io, considerato "più ricco" perché colma la frattura spirituale operata dalla modernità tra "fatto" (storia) e "finzione" (letteratura), tra esperienza e immaginazione.
- Nel cyberspazio ciò che io mi raffiguro (di essere) modella immediatamente il tipo di interazione sociale in cui posso chiamare altri a sperimentarsi/mi.

New media tra ecologia cognitiva e pragmatica culturale



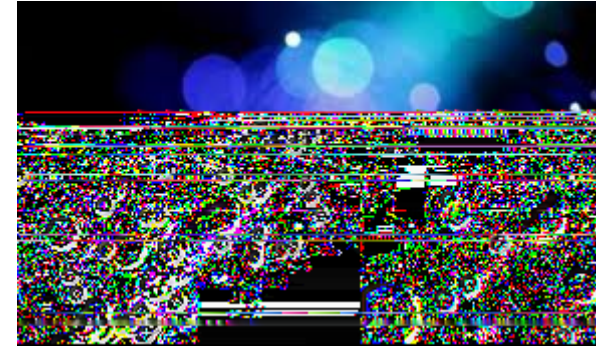
Il computer è il prototipo delle “psicotecnologie” (De Kerckhove)

- Computer “è ancora uno strumento, ma più nel senso di un’arpa (harpsichord) che di un martello” (Turkle 1995: 61).
- Informatizzazione comporta una trasformazione radicale delle pratiche culturali che finora hanno inquadrato l’elaborazione cognitiva della realtà da parte dell’uomo: “Non più apprendere, dunque, ma documentarsi, non più studiare ma consultare, non più organizzare il sapere intorno a concetti e idee di fondo, ma accumulare dati relativi a parole chiave” (Longo 1998: 22).

“Empowerment through connectivity !”

- Non è una mera “rivoluzione tecnologica”, ma una **riconfigurazione delle opportunità di mediazione culturale** a disposizione delle persone. La tecnologia si interpone tra il Sé e l’Altro non solo nell’informazione audiovisiva, ma anche nella prossimità più intima della sensazione tattile.
- La comprensione della realtà disponibile in rete rivela l’operatività di un’intelligenza che è insieme “**collettiva**” e “**connettiva**”.
- Interfaccia uomo-computer: macchine vive e uomini inerti?

L'ultimo dio, il "secondo io" (Turkle 1984)



- Le tecnologie comunicative ci appaiono sempre più come “**corpi intranei**”. Questo neologismo evoca l’impressione di attacco e di penetrazione psicologica che circola nel discorso sociale, nell’immaginario collettivo e perfino nella comprensione scientifica.
- I confini tra artificiale e naturale, meccanico e organico, inerte e vivo tendono a farsi più incerti.
- Le tecnologie comunicative ci appaiono come strumenti sempre più potenti della riproduzione sociale, per cui sostengono e insieme dissolvono l’esperienza di un parlare-pensare-sentire comune, sia scomponendo e ricomponendo appartenenze, sia perpetuando e rinnovando stereotipi.
- Le potenzialità psicosociali dei nuovi scenari comunicativi che si configurano nella diffusione (dei vissuti all’interno) delle reti telematiche derivano dal promettente intreccio tra simulazione, interattività, multimedialità e ipertestualità.

Confronto off/on line



- «Uses & Gratifications»: persone modellate dal web in base a ragioni del suo uso
- 3 usi comuni:
 - configurare identità sociale
 - Interazione
 - Formazione relazionale
- Formazione di relazioni è modulata da
 - Risorsa ambigua dell'anonimato
 - Mitigazione della prossimità fisica
 - Attrattività fisica
- Aumento del controllo personale sul tempo e sui ritmi delle interazioni interpersonali





bilancio



aspetti positivi

- Maggiore libertà nella costruzione identitaria e nell'ammissione di propensioni marginalizzate
- Superamento di potenziali barriere relazionali (distanza e /o attrazione fisica)
- Promozione di ponti a supporto di relazioni (sviluppo di interessi e valori condivisi, programmazione friendly).
- Cultura della partecipazione (Jenkins)

aspetti negativi

- Dipendenza
- Dilaga porno
- Causa depressione e isolamento sociale
- Individui trascurano le relazioni offline a favore di quelle online
- Rafforzamento di comunità con credenze sociali negative
- Overload cognitivo
- Frammentazione esperienziale
- Digitale abbatte la storia (on/off – acceso/spento) vale solo l'attimo
- Internet **informativo, non formativo**

E la faccia si fece schermo



- Il valore prototipico della comunicazione FaF scaturisce da alcune sue caratteristiche di base: naturalità, immediatezza, dinamicità e interattività.
- E' lo straordinario potere della parola a illuminare la faccia dell'uomo, così da renderla produttiva di senso per l'azione e per l'interazione.
- Il nuovo formato dell'interazione umana è la comunicazione Schermo a Schermo (SaS).

SaS mira a simulare sia la pienezza sensoriale che la versatilità cognitiva e la raffinatezza relazionale sperimentabili nel modulo FaF. Quando si realizza come SaS, la comunicazione umana riproduce tutta la gamma di opportunità e di rischi riconducibili all'interazione FaF. Benché in forme più o meno inedite, anche nell'interazione SaS, modulata dal ritmo basilare "acceso/spento", la parola «**eccentricamente centrale**».

Se tutto è iper



- Dall' "ipertesto all'"iperidentità":
un caleidoscopio enunciativo.
- L'analisi dei riferimenti al Sé in corpora sufficientemente estesi di CMC mostra che i soggetti interpretano il carattere "iper" della loro identità in termini di
 - varietà
 - molteplicità
 - fluidità di posizionamenti.
- L'iperidentità cui gli esseri umani accedono grazie alla CMC esige anzitutto una rinegoziazione del focus enunciativo in modo tale che la voce del Sé faccia risuonare anche la voce dell'Altro. Interessata com'è a legittimarsi come andirivieni tra vari percorsi di senso, l'iperidentità è intrinsecamente polifonica (Bachtin 1988), perché porta in sé molteplici tracce di ibridazione e/o di pendolarismo.

I (new) media possono avere fiducia di noi?



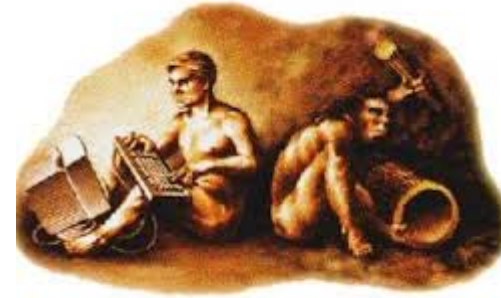
- I new media manifestano l'emergere di sempre più impellenti bisogni di connettività di fronte all'acuirsi dell'incertezza quale dimensione psicologica dominante nell'esistenza umana.
- Questa nuova situazione ha notevolmente accresciuto il potenziale di ambivalenza insito nella condizione umana e ha rilanciato le sfide della professionalità psicologica a livelli inediti di complessità, che sollecitano quelle pratiche di flessibilità cognitiva e di apertura culturale attivate nella «ricerca della significanza» tipica dell'habitus del dire metaforico.

Adolescenza e nuovi media



- Adolescenza: tempo dell'attesa e dell'illusione
- **Contesto sociale** di riferimento: paurose condizioni del Paese, con inversione di tendenza al benessere (scarsa attesa di miglioramento sociale / valoriale (staranno peggio di noi! – in Europa)
- Nuova cultura adolescenziale è interattiva: identità è DINAMICA
- Rimane la centralità del CORPO quale corrispettivo figurale dell'identità, ma in Internet ci sono solo SIMULACRI (corrispettivi figurativi/simbolici) del corpo e dell'altro.

Digital divide



- tra mondi: accesso a risorse mediatiche
- tra tempi: modalità di uso
- tra tipi di esperienza: digital native (1985 o 1996) vs digital immigrant (Prensky 2005)
- The MATRIX (1999): oggi si nasce da matrici (uteri): biologico e cibernetico
- Nativi: crescere, imparare, socializzare in ecosistema digitale



Generazione WEB



- 2010: 95,5 adolescenti (13-17 anni) è “in Internet”: in tale straordinario “contesto di vita” ognuno passa 50’ al giorno
- generazione di appartenenza è un soggetto psicologico con cui si identificano: rete di relazioni reali e virtuali
- non + ribellione/trasgressione, ma precoce vissuto di appartenenza generazionale (collettivo), legato al tempo libero: ESPRESSIONE di SE’
- metafora di adolescenza non è + TEMPESTA”, “crisi”, “rottura” ma TRANSIZIONE protratta, in continua sperimentazione di sé compiuta valorizzando relazioni familiari e amicali
- resta la SFIDA di definire il sé nella ri-significazione dell’esperienza

Fascino del WWWeb



- 1) “non luogo” o “terra di nessuno”
in cui si può essere “senza controllo” ma è garantita
 - Presenza: sensazione di essere in un mondo in cui si agisce [oltre spazio-tempo]
 - Presenza sociale: sensazione del Sé di «essere insieme» (mitsmat) e di interagire con altri (miteinander) [posizione attiva e interattiva]
 - Telepresenza: illusione percettiva di non mediazione
- 2) velocità (abbreviazioni) e sincretismo (condensazioni)
- 3) estendere info e intercettare + persone in relazioni
- 4) Autoespressione

Nuova figura di ATTACCAMENTO



- maggior parte dei giovani coltiva relazioni sociali adatte e funzionali: coltivare legami preesistenti e cercarne altri
- legami “online” sono + intimi/confidenziali xé persone sono + disponibili e percepiscono minor rischio di disapprovazione sociale (non conta l’aspetto fisico, che tanto preoccupa l’adolescente)
- + relazioni intime online per giovani “insicuri/evitanti”
- CONFIDENZIALITÀ di Internet (tutela di privacy / anonimato) lo rende adatto al bisogno di conoscenza su temi sensibili: salute, stress, alimentazione, HIV, alcol, contraccezione, gravidanza [MA 100% (12 adolescenti drogati) si dichiara influenzato da siti minimizzanti rischi droga!]

SITI PERSONALI



- “mi aiutano a far capire agli altri chi sono “
 (“è + facile”) e “posso crearle a modo mio”
- “una modalità alternativa di socializzazione”
- Rispondono al bisogno di MORATORIA SOCIALE in cui l’adolescente si colloca
- Danno forma (nella garanzia di anonimato) a tentativi di esplorare/rimodellare identità
- IDENTITA’ DIFFUSA e MULTIPLA (società “liquida): flessibilità, fluidità, complessità (prima sintomi di psicopatologia)

SOCIAL NETWORK



- comunità virtuale con L, interessi, valori, scopi, SF comuni proiettati nello spazio pubblico
- Benefici: relazionarsi online, allenandosi e ridefinendo autocontrollo, tolleranza, rispetto verso altri; allenarsi a esprimere sentimenti in modo adeguato; impegnarsi in pensiero critico e riflessioni comuni
- Rischi: cyberbullying, abuso di alcol e droghe, avvalorare crimini, terrorismo, omicidi, suicidi
- MA: non demonizzare il web per alcuni casi di utilizzo irresponsabile (40% mantiene privata pr homepage, solo 9% include nome intero)

INTERNET ADDICTION (IA)



- dominanza, modifica dell'umore, astinenza, tolleranza, ipercoinvolgimento (cut off è 39 ore settimana vs 9 "normali")
- sintomi: bollette telefoniche, uso notturno, uso per evadere dai problemi della vita quotidiana
- pratiche: usano di + MUDs e chat
- conseguenze: perdita di sonno / appetito, problemi di lavoro, isolamento sociale
- cautela in diagnosi di IA: ab-uso di new media è quasi fisiologico in adolescenza: prima dei 20 anni è difficile instaurare IA
- MA attenti a interferenza con la vita scolastica e relazionale (minor tempo dedicato a relazioni offline [xé è ritenuto socializzante!])

IA e personalità



- Internet è humus ideale per traduzione virtuale di disagi e problematiche esistenziali
- Eccessivo uso di Internet (cybersex, net compulsion, trading online, information overloading) può legarsi a preesistenti caratteristiche di personalità
- Pericolo principale è che Internet sia non 1, ma LA parte centrale della vita, non mezzo ma fine, così da non negoziare le difficoltà identitarie/relazionali del terreno incerto del reale

Internet “RIFUGIO DELLA MENTE”



- Stile di vita segnato da dipendenza e dal desiderio di preferire mondo onirico/fantastico al reale xé vi trionfa l’onnipotenza: si perde ogni limite (tutto ciò che è possibile è permesso)
- rischi di ISOLAMENTO e di DISTORSIONE del SENSO DI SE’, di RELAZIONI con altri, di PERDITA DEL CONTATTO VITALE con LA REALTA’ (+ grave per soggetti con struttura patologica di ptà)
- Dati controversi su nesso tra Internet, isolamento sociale e livelli di SOLITUDINE/DEPRESSIONE: ab-uso di Internet aumenta senso di solitudine O persone sole aumentano uso di Internet? [relazione inversamente proporzionale tra N di amici offline e tempo online]
- CERTO è che l’uso di Internet è NECESSARIO, che uso moderato MIGLIORA lo sviluppo cognitivo e sociale, che i MASCHI si dichiarano soggettivamente + SOLI.

La parola + cliccata: SEX

- Per sue caratteristiche, Internet è contesto adatto a cercare info, soddisfare fantasie...
- Rischio: esposizione NON DESIDERATA , vittimizzazione online
- “Approcciate” di +: ragazze, di etnia nera, con relaz. intima online, con esperienze di abuso offline; l’anonimato è + importante per F in Self-disclosure sessuale online
- “curiosità porno”: M (53%) + di F (27%) e persone “sensation seeking”, tendenti a depressione, insoddisfatte della vita e con scarse relazioni sociali; non correlano né con controllo genitoriale né con religiosità; ma si registra correlazione inversa con l’avere una relazione reale
- molte DISTORSIONI e SOTTOSTIME x delicatezza/intimità del topic



COMUNITÀ VIRTUALI di RILEVANZA SPECIFICA



- Siti pro-SIB (Self-Injury Behaviour): nel 2006 + di 500
- Giovani con problemi di autoferimento intenzionale: autolesionismo, automutilazione, violenza autoinflitt
- 37% dichiara effetti + (cresce autostima percepita, supporto a sforzi compiuti x ridurre gesti autolesion; 7% dichiara rischio di aumento di autolesionismo
- rischio “EFFETTO NORMALIZZANTE”: credere che ciò che si condivide con comunità virtuale sia “normale” / “giustificato”
- siti AMBIVALENTI: possono portare a riconoscimento del danno, ma sono profondamente suggestivi e non aiutano a cercare veri motivi

COMUNITÀ VIRTUALI di RILEVANZA SPECIFICA



- siti pro-ANA: supporto a virtuosità dell'anoressia nervosa: non disturbo, ma “filosofia di vita”: invito a boicottare la “presa in cura”
- ricerca 2007: effetti di 1 singola esposizione su ragazze: diminuisce autostima e autoefficacia percepita e cresce l'insoddisfazione per il proprio corpo
- Siti pro-Ana: esempi di contesti virtuali disadattivi
- Internet è santuario per persone con interessi e pratiche poco accettabili (pedofilia), che diffondono contro-culture su salute e malattia: temi fondamentali da affrontare in ottica preventiva a livello psico-educativo

Media che cambiano paure che restano



- Internet è spazio illimitato, complesso e multiforme, utilizzabile in vari modi; contiene varie opportunità di esplorare le multiple identità e alto potenziale di attualizzazione effettiva. MA comporta un indebolimento della capacità umana di sognare, illudersi, immaginare; inoltre amplifica solitudini e paure di relazioni che sembrano realizzabili solo se schermate dal filtro tecnologico.
- Il cambiamento è già avvenuto: Internet è un «altro mondo» (si può solo viverlo o rimanerne fuori), ma per i giovani l'attività online dovrebbe essere moderata, discussa e supervisionata.

Essere adolescenti oggi



- Per adolescenti compito di sviluppo è l'AUTONOMIA (costruzione identità): “community” è fattore di protezione/SPONDA che rende meno distruttiva...
- **Lotta emancipatoria non è più cruenta e non è più individuale** (“i miei amici di Facebook”)
- **Paradosso attraente** del L: tecnologico, sincretico, contratto, ma arruffato, surriscaldato, interrotto
- Passaggio intergenerazionale è **meno aggressivo**, ma con **codici meno condivisi!**

Rischio DELUSIONE



- Crescita ps. basata su **AFISICITA'**: identificazione (basata su identità CORPOREA) con comunità virtuale
- Attesa del futuro con nuove modalità che ingigantiscono l'**Illusione di onnipotenza** (derivava da trasformazione corporea) ora deriva da IO COLLETTIVO. Uscire da tale illusione può essere disperante.
- Gran parte dei processi di apprendimento è FUORI da agenzie di formazione (fallimento del sistema scolastico): PATOLOGIA (dipendenza) da Internet è nello **scambio** di REALTA'/FINZIONE



Che fare



- I genitori hanno accesso alla vita online dei figli? Ha senso regolamentare con restrizioni l'uso di Internet? Come monitorare senza invadere la privacy?
- Non è prudente affidarsi solo al senso di responsabilità degli adolescenti nella gestione della loro vita online. Non dovrebbero avere la sensazione di essere psicologicamente soli nelle esperienze virtuali.
- Tutte le figure educative dovrebbero avviare un DIALOGO per co-costruire i significati che gli adolescenti assegnano alla loro vita online.

