



Dipendenza *mediatica*

ENZA CORRENTE SUTERA

Nel gioco a *guardia e ladri*, o a calcio, o a battaglia navale, o a *mamme*, i nostri genitori inventavano, agivano con collera o entusiasmi, coinvolgendosi col pensiero, con le emozioni, col corpo: ci si arrabbiava, ci si sbucciavano le ginocchia cadendo o correndo... Il videogioco, al contrario, è un percorso frutto del costruito mentale di chi l'ha inventato e che si impone con veloce invasività di immagini, suoni e tempi: riflettiamo non solo sul corpo inchiodato per ore alla *console* e che non scarica la tensione nervosa accumulata, ma anche sul fatto che, essendo il gioco costruito con cambiamenti di scena e interruzioni in cui ci si immerge con l'illusione di essere protagonisti, succede che, bloccato e ammaliato dal bisogno compulsivo di procedere senza fermarsi, il giocatore va avanti fin verso quella sensazione di estraniamento dalla realtà circostante che può proseguire anche a gioco finito. Anche per la tensione fisica accumulata nascono irritazione e malumori; in più, "ubriacato" dal sentirsi eroe in modo semplice e quasi garantito, **è più faticoso confrontarsi con la vita reale**, perdendo sia il desiderio sia la capacità di agire in prima persona: crollano il rendimento a scuola, nello sport e le relazioni con gli amici.

E, passando all'uso del telefonino, possiamo parlare di abuso? Operazione facile e a basso costo, ci fa dare senso e valore a qualcosa o a qualche evento se registrato e

diffuso; attraverso questo marchingegno, sempre più sofisticato, ci sentiamo **io** insieme **collegato e differenziato** dal mondo, legato al gruppo di amici e immerso nel fascino tecnologico: di qua sentiamo rafforzati i legami amicali perché condividiamo esperienze, di là ci sentiamo padroni di uno strumento che ci collega potenzialmente al mondo intero. Ma le conseguenze sono quasi incontrollabili: la realtà può essere rivista, manipolata, oltrepassa il tempo e tutto appare possibile e lecito; importante non è vivere l'evento quanto filmarlo, manipolarlo, compiacersi per la sua diffusione. Ed è così che videoregistrare una masturbazione in classe, lo stupro su una compagna o la violenza sul disabile diventa spettacolo da diffondere, azzerà la sofferenza della vittima, non trattiene ma alimenta la violenza, deresponsabilizza e non condanna perché fa sentire eroi. **Finzione e realtà si mescolano**, mentre all'infinito le immagini si diffondono, oltre ogni limite di violenza e di decenza; tutto è lecito e, se scoperti e condannati, ci si difende perché tutto è solo un gioco. E poi ci sono i social, onnipresenti e onnipotenti, usati per condividere quanto si fa e si prova; sempre raggiungibile e sempre capace di poter raggiungere gli amici, il cellulare, oggi strumento fondamentale per tutti, dà a chi è giovanissimo la "prova" del superamento dell'isolamento: ecco perché oggi non è più pensabile non essere in possesso dei nuovi codici comunicativi mediatici perché è attraverso questi che si conferma la presenza nelle relazioni sociali.

È una infinita compulsiva attività di scambi fatti di trilli, e brevi o chilometrici messaggi infarciti di emoticon: da un lato disinvolti nel possesso di un sofisticato strumento tecnologico, da usare in modo originale e personale, dall'altro una conferma emotiva al prolungamento di sé nelle relazioni: più corposa è la lista memorizzata di amici, più ricca è percepita la propria vita. In tutto questo c'è il vantaggio che il telefonino può portare alla confidenza oltre il faccia a faccia sciogliendo la timidezza: ti posso dire di me senza doverti guardare negli occhi, ma, se manca correttezza nell'uso, si sfocia nell'abuso o in quella fragilità per cui, come ci racconta la cronaca, si può essere sedotti da malintenzionati che con promesse di autoricariche ci raggiungono per fini loschi. Suoni, immagini e input elettronici, che disorienterebbero gli adulti, affascinano, rischiando però di isolare proprio da chi sta accanto e perfino da quei compagni con cui si vorrebbe essere un tutt'uno.



La rivoluzione digitale è ambivalente: ci dà opportunità smisurate, ma anche nuove distorsioni; dunque né demonizzazioni né astratto entusiasmo: ma **occorre autoeducarci ad una vera assunzione di responsabilità**. Il mezzo digitale se usato scorrettamente può, infatti, condurre chi lo usa a vivere disagi di cui non coglie neanche i sintomi: come il

bambino “incantato” davanti al videogioco, oppure chi non dorme la notte per rispondere ai messaggi di quanti, svegli come lui, sono in questa trappola. Bisogna quindi avere consapevolezza per fronteggiare i rischi di questa moderna limitazione di libertà. Si sta accanto e si chatta, come se non si fosse più esseri umani a contatto fisico, ma esseri solitari sempre impegnati in relazioni “altre”, perché l’incontro virtuale è meno ansiogeno di quello reale: sempre meno riferito alla vicinanza fisica, al tono, al volto dell’altro in carne e ossa; si comunica cioè in modo desensibilizzato, anche se ricorriamo a mille emoticon!



Per questo i social portano in luce relazioni enfatizzate, con fonti di informazione diffuse ma non verificate, sempre a portata di... mano, ma senza averne il minimo controllo; interfaccia a cui affidiamo ciecamente oggetti (foto, film, scritti...), interessi, sentimenti. Ci si illude che la password faccia entrare in un mondo magico, personale, con accesso vietato all’adulto che controlla, ci si scambiano confidenze, si è spinti a osare, si affievoliscono le inibizioni, si camuffa la verità: se ne perde però il controllo e nasce la dipendenza. Ormai è risaputo che professionisti ad hoc, reti commerciali e quant’altro ne approfittano, carpendo dai motori di ricerca quanto noi immettiamo: il recente scandalo di Facebook ha fatto riflettere, ma non ha sminuito la nostra

voglia di fornire di noi alla rete sempre più informazioni, perché ci illudiamo di allargarci aprendoci al mondo... in realtà è il mondo a incunearsi nella nostra intimità e a farla da padrone. Rischi nuovi coinvolgono tutte le età, determinando conseguenze educative, sociali, legali e sanitarie. Proviamo a citarli: **dipendenza digitale**: dai videogiochi e dai social (c’è “dipendenza” quando c’è **compulsività** per incapacità a provare benessere se si è privi del comportamento di cui si abusa: mi piace ma non riesco a smettere anche se forse capisco che devo farlo); **cyberpedofilia, cyberbullismo, sexting**. (postare la propria immagine o il proprio linguaggio erotico); **disturbi fisici e psichici** (nella concentrazione o nel sonno, aumento di solitudini domestiche, posture inadeguate...). Alcuni sconfinano nel rischio del **reato** perseguibile penalmente per violazione della privacy, furto d’identità, adescamento, stalking.

Per commentare queste riflessioni ricorriamo ad una metafora: guidare un’automobile è una sensazione esaltante, ma dobbiamo avere competenza, altrimenti andiamo a sbattere contro un ostacolo anche piccolo: non solo competenza per saperla guidare, avendo la famosa patente, ma anche conoscenza di segnaletica stradale, divieti, regolamenti e... competenza nella nebbia, pioggia, neve, sul bagnato... Competenti potremmo guidare una 500 o una Ferrari, in strade secondarie o in autostrada: diversamente possiamo sentirci dei piloti, ma in realtà siamo solo degli stupidi incoscienti e giochiamo sia con la nostra vita sia con quella degli altri.