

Proposte educative nell'era digitale.  
Solitudine, libertà E le nuove dipendenze nel  
mondo attuale. Quali risposte alla sfida  
educativa?

---

Dottorssa Elisa Malaguti  
psicologa psicoterapeuta  
mediatore familiare e scolastico  
insegnante

335 7113411

malaguti.elisa@yahoo.it

# Menù del mio intervento

- Parte teorica per esplorare la relazione educativa: ipotesi di disagio psicologico legato all'isolamento e alla dipendenza
- Quali strategie educative? Risposta operativa in linea con i bisogni di bambini e adolescenti



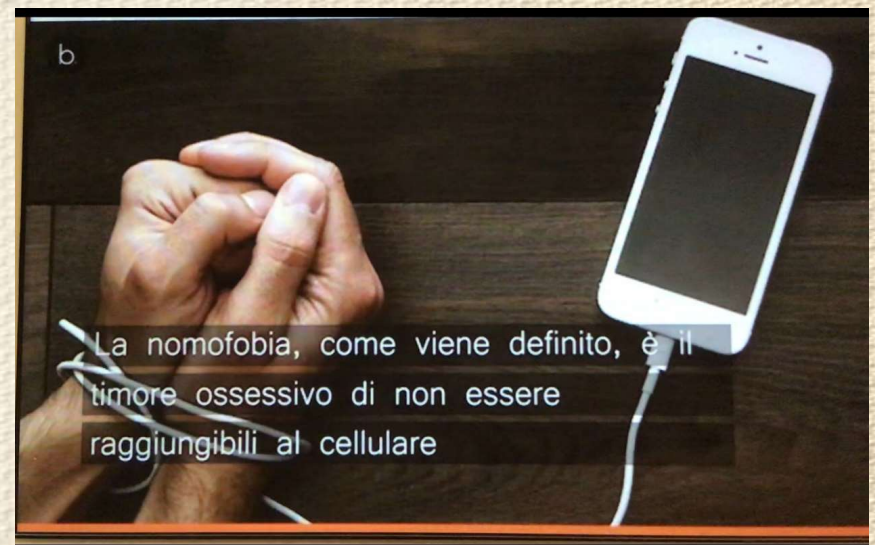
# La relazione educativa

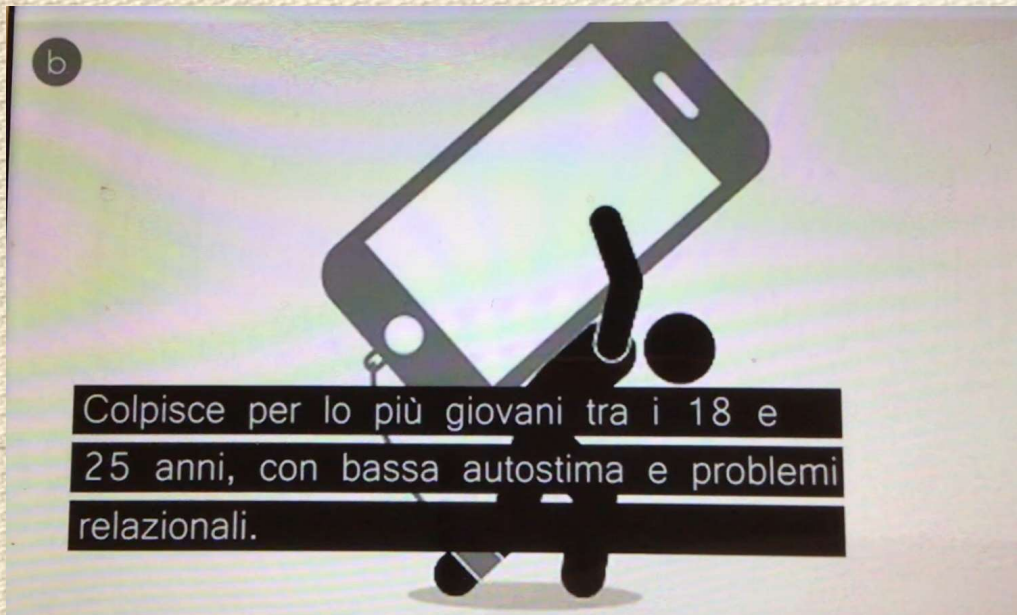
- La relazione educativa può essere alla base del benessere evolutivo
- Regola del benessere: accolgo e vedo il bisogno manifestato o velato e rispondo a quel bisogno

# Solitudine, libertà, nuove conquiste, isolamento

- L'era digitale porta con sé un nuovo linguaggio e una nuova sfida
- Bambini adolescenti camminano nella realtà virtuale con dimestichezza e parlano una lingua a volte sconosciuta
- Quale il confine del disagio?

«Dal punto di vista psichiatrico, c'è stato un ampio dibattito sulla dipendenza da videogiochi. È sempre più difficile definirla tale, perché la Rete è diventata un ambiente nel quale si studia e si lavora, ma proprio l'area dei videogiochi viene guardata con maggiore sospetto», spiega Lancini. «Il manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali, il DSM-5, non l'ha classificata come nuova dipendenza ma l'ha collocata fra le aree che meritano attenzione. L'Organizzazione Mondiale della Sanità, l'OMS, invece, ha inserito la dipendenza da gioco digitale nell'International classification of diseases (Icd), spiegando che si tratta di "un modello di comportamento di gioco persistente o ricorrente (gioco digitale o videogame), che può essere online su Internet o offline e che prende il sopravvento sugli altri interessi della vita". Per la prima volta una parte della comunità scientifica l'ha classificata come forma di dipendenza patologica».





Colpisce per lo più giovani tra i 18 e 25 anni, con bassa autostima e problemi relazionali.



Chi ne è colpito può arrivare ad avere attacchi di panico, vertigini, tremore, mancanza di respiro e tachicardia.



- Recenti studi suggeriscono che il circuito cerebrale che media il desiderio indotto per i video giochi on-line sia simile a quello elicitato da stimoli correlati ad alcol e droghe. L'ipotesi è che il desiderio di giocare a videogiochi on-line, indotto attraverso stimolazione, attivi aree cerebrali comuni a quelle coinvolte dall'uso delle sostanze stupefacenti e psicotrope.
- Le persone affette da dipendenza da Internet, in modo analogo ad altre forme di dipendenza, sarebbero caratterizzate da un deficit del sistema dopaminergico a capo dei meccanismi di ricompense punizione.

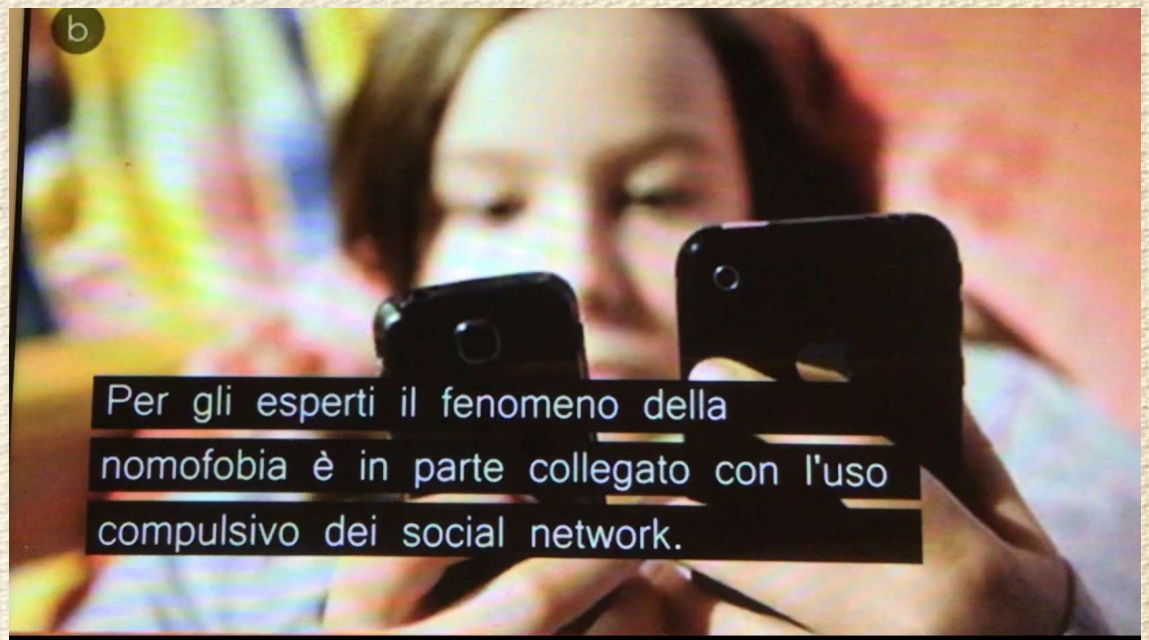


# Ipotesi di disagio psicologico

## Secondo Lancini

Perché molti ragazzi sono così interessati al gioco digitale?

«Fino a qualche decennio fa, adolescenti e preadolescenti giocavano in strada: a 7 anni si tornava da scuola a piedi, con i compagni, a 13 si facevano battaglie nei cortili con cerbottane e fionde. Oggi è cambiata l'impostazione educativa delle famiglie: le aree di sperimentazione che una volta avvenivano fuori dal controllo degli adulti nelle piazze, oggi non esistono più, perché il mondo ci fa paura. Ed è la piazza virtuale a proporre quei giochi di combattimento che rappresentano momenti di sperimentazione. La linea che separa il comportamento disfunzionale da quello adattivo, in questo caso, è molto sottile».



Per gli esperti il fenomeno della nomofobia è in parte collegato con l'uso compulsivo dei social network.

Ma perché i ragazzi ne abusano?

«No. Alcuni ragazzi, di fronte alle difficoltà evolutive della crescita, proprio nel periodo in cui dovrebbero nascere socialmente, si “ritirano”, magari dopo un episodio di bullismo o una frase difficile da accettare, si chiudono in casa, perché magari si percepiscono come brutti, non presentabili. È un fenomeno che interessa soprattutto i maschi, che usano la sparizione per risolvere i loro problemi, è come se si suicidassero socialmente, sviluppano quasi una fobia verso la scuola e i rapporti con i compagni. Alcuni di loro, a quel punto instaurano relazione intensissima con Internet e i suoi giochi».

# Ipotesi patogenetica secondo Lorna Benjamin

---

Disturbo antisociale di  
personalità  
ASP

Bisogno di indipendenza, di opposizione al controllo degli altri considerati in genere con disprezzo

---

Disturbo evitante di  
personalità  
AVD

È presente una forte paura dell'umiliazione del rifiuto, la difesa diventa il distacco per evitare l'imbarazzo

---

Disturbo schizoide di  
personalità  
SOI

Sono presenti abilità sociali sottosviluppate e manca l'intimità

	ASP	AVD	SOI
EMANCIPARE			
AFFERMARE			
AMARE ATTIVAMENTE			
PROTEGGERE			
CONTROLLARE			
BIASIMARE			
ATTACCARE			
IGNORARE			
DIFFERENZIARSI			
RIVELARSI			
AMARSI REATTIVAMENTE			
FIDARSI			
SOTTOMETTERSI			
ADOMBRARSI			
RITIRARSI			
TRINCERARSI			
EMANCIPARSI			
AFFERMARSI			
AMARSI			
PROTEGGERSI			
CONTROLLARSI			
BIASIMARSI			
ATTACCARSI			
TRASCURARSI			

# Il ritiro e la dipendenza cosa coprono?

- R. è un ragazzo di 16 anni, frequenta il liceo artistico e i professori consigliano ai genitori un percorso di psicoterapia perché dal loro punto di vista R. ha un mondo dentro da tirar fuori. Nel lavoro con lui scopro che spesso parla con il signor X, un pezzo di carta da lui creato e ideato che gli serve per caricarsi di energia. Con lui decido di lavorare mentre disegna e scrive.





- Mi chiama la mamma di A. per chiedere un appuntamento per il figlio. Le spiego che solitamente prima di vedere i bambini io incontro i genitori. Mi dice che A. ha 27 anni. Dico alla signora che attendo una telefonata dal figlio per prendere un appuntamento.
- A. mi chiama e inizia il suo percorso di psicoterapia. Mi racconta che fuma regolarmente canne e che solo così si sente qualcuno, senza canne si sente vuoto. Nel suo DNA psicologico, il suo copione di vita, ha registrato che per far felice mamma deve fare ragioneria e non il liceo artistico. Il copione può essere cambiato... ora A. si è trasferito con la fidanzata e sta progettando di realizzare un agriturismo e suona la chitarra mentre canta anche se mamma dice che è stonato.

# Da un flusso di coscienza

Lasciati andare e perdi il controllo, lascia il tuo corpo fuori..

La domanda è sempre una

Non trovo una destinazione in questo bel mondo, la mia casa dov'è? Gira tutto intorno al sole che mi ha abbagliato senza neanche averlo ammirato, uno schiaffo non è mortale e se tutto vale troverò altro da fare per godermi le giornate mentre scende la notte come vuole

Guardo il mare e poi ricomincio a vedere ma sono troppo lontano e allora vado più vicino

Voglio annegare in un mare di certezze, portami via che qui non sto bene.

Non provare mai a capirmi non sono quello che pensi.

# Alla scrittura creativa

Portami vicino al sole e perdi il controllo, fuori non trovo una destinazione, lontano sto bene.

11-01-2019



# Quali bisogni emergono?

- Bisogno di struttura (Come? Con chi?)
- Bisogno di contenimento (Quando?)
- Bisogno di protezione (Quali?)
- Bisogno di spazio e quiete (i luoghi di benessere )
- Bisogno di relazione (reale non solo virtuale)
- Bisogno di stimoli (opzioni, alternative)

# Psicopatologia quando?

- La rete può inserirsi in questi spazi psicologici deficitari come le sostanze psicotiche si inseriscono in un mondo di disagio e di sofferenza psichica, un mondo che non di rado costituisce il terreno predisponente della dipendenza patologica, producendo un processo di disconnessione del soggetto dalla realtà e dalle relazioni che lo circonda quindi in uso in controllato sul sito di Internet può seriamente aggravare psicopatologici pre esistenti ed è in grado di introdurre una dispersione dei confini del sè
- Dove c'è abuso, progressivamente si genera una tendenza di base a travalicare i propri limiti, a diventare incapaci di attendere di riflettere, a disperdere il senso della propria identità e a ritirarsi socialmente in un mondo con chiuso, dove livello emotivo delle relazioni e vissuto parzialmente o totalmente distorto. Nella rete, il corpo fisicamente inteso diventa assente e con esso tutta la comunicazione non verbale, che è veicolato dal corpo stesso. La mancanza di una vera presenza fisica diminuisce la possibilità di accesso a tutta una serie di informazioni fondamentali nell'interazione tra due individui. (Tonioni F, 2011)

Quali le risposte ai  
bisogni?

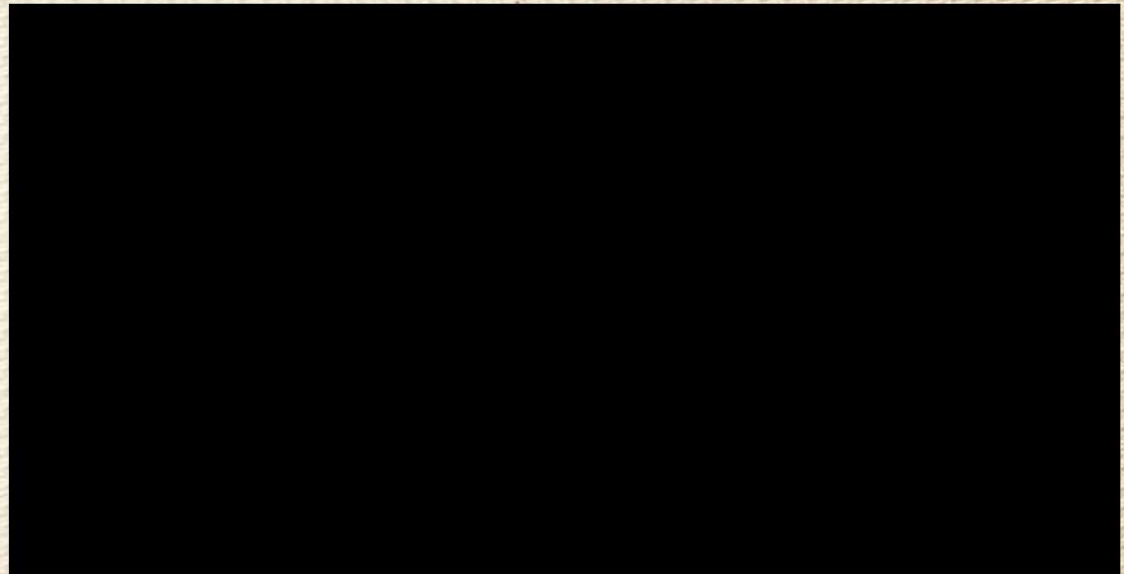
fornire una  
prospettiva di  
successo



Una soluzione drastica, come sottrarre il videogioco ai ragazzi che ci passano troppe ore, potrebbe essere efficace?

«No: il videogioco è un sintomo. Un segnale delle loro difficoltà psichiche, una sorta di difesa in cui trovano rifugio. Internet ha determinato i cambiamenti sociali che possono avere contribuito al sintomo, ma non possiamo pensare che sia la causa della disconnessione, che dipende da altre sofferenze. È una semplificazione adulta quella di pensare di risolvere la malattia eliminando il sintomo. La colpa dell'anoressia è forse l'abbondanza di cibo nella società? No: la ragazza anoressica ha un problema affettivo, per cui decide di privarsi degli alimenti. Il meccanismo è lo stesso. Bisogna indagare che cosa l'adolescente ci vuole dire nascondendosi nei suoi videogiochi. Toglierli non farebbe che scatenare angoscia e sofferenze ancora maggiori».

# Video Mengoni come risposta creativa alla sfida educativa



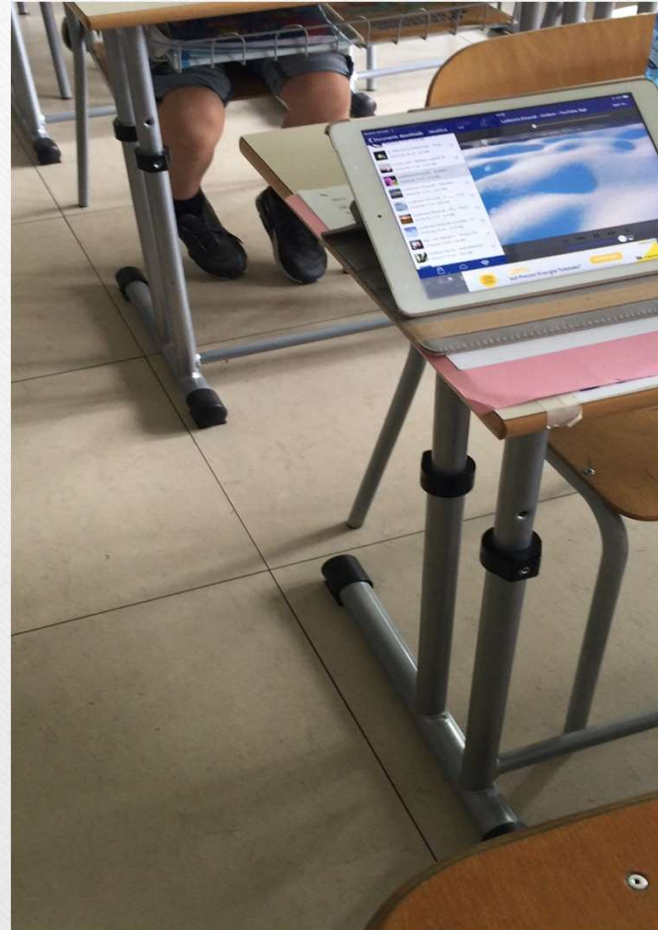


# Mindset del docente e prospettiva di successo nello studente

- Mindset statico evidenzia gli errori
- Mindset dinamico sfrutta gli errori come opportunità
- Mettere le mani in pasta nel linguaggio di rete per conoscere e dare struttura dall'interno
- Whatsapp per un giorno in classe con il docente amministratore?
- Dentro la realtà virtuale in classe per un'ora a settimana?
- La pagina Facebook con il docente amministratore? ...
- La pagina della famiglia su facebook??

La scrittura creativa come mezzo per dar voce

La creatività parla  
la lingua della  
spontaneità e la  
spontaneità è  
parente stretta  
della concretezza...



# Fantasia tra le mani



- Prepariamo i bastoni per difenderci dagli animali che usciranno dalle sabbie mobili?

# Bibliografia e sitografia

- Benjamin L. S., *Diagnosi interpersonale e trattamento dei disturbi di personalità*, LAS, Roma, 1999.
- Lancini M., *Abbiamo bisogno di genitori autorevoli. Aiutare gli adolescenti a diventare adulti*, Mondadori. Milano, 2017.
- Stewart I., Joines V., *L'analisi Transazionale, guida alla psicologia dei rapporti umani*, Garzanti, Milano, 1987.
- Tonioni F., *Quando internet diventa una droga*, Einaudi Editore, Torino, 2011.
- <https://www.youtube.com/watch?v=z6piAJjsY70>
- <https://www.youtube.com/watch?v=xujQqNC05fk>
- <https://www.youtube.com/watch?v=fK8LrzzC4-8>