



## ROVISTANDO NELLE PAGINE DEL RAPPORTO CISF 2017:

alla scoperta di modelli innovativi, dati interessanti, riflessioni oltre gli stereotipi...

### 4. Una nuova psicopatologia (Federico Tonioni)

Possiamo immaginare queste **nuove forme di psicopatologia** descrivendo tre livelli diversi di gravità clinica [...]. Il primo comprende il ritiro sociale web-mediato e l'uso compulsivo di videogiochi; il secondo è un livello più evoluto e comprende il cyber bullismo e le sue interazioni; il terzo, dove la competenza nelle relazioni e la gestione delle emozioni sono maggiori, comprende il poliabuso di sostanze e il gioco d'azzardo.

a) Il **ritiro sociale web-mediato** e l'uso compulsivo di **videogiochi** sono facce della stessa medaglia. Il ritiro sociale, che di solito comporta l'abbandono della scuola e la rinuncia a qualsiasi attività fisica compresi lo sport e la sessualità, è una sorta di paralisi nelle relazioni *dal vivo* causata dall'aggressività totalmente trattenuta e trasformata in rabbia. Abbiamo già detto come la rabbia interna venga vissuta come *una bomba pronta a esplodere* e quindi tutte le energie del soggetto devono essere impiegate per impedire questo evento [...]

b) Nel caso di ragazzi coinvolti in fenomeni di **cyberbullismo**, invece, l'aggressività, intesa come pulsione innata, è stata trattenuta o esacerbata attraverso rispecchiamenti emotivi opposti, ovvero attraverso genitori che, di fronte a un naturale gesto di aggressività, si sono mostrati troppo allarmati o troppo compiacenti. Nel primo caso un bambino impara a temere le propria aggressività e ha la tendenza a proiettarla all'esterno con la costruzione di un persecutore immaginario, in qualche modo atteso. Nel secondo caso un bambino impara a usare l'aggressività come unica modalità di entrare in relazione con gli altri, senza provare sensi di colpa [...]

c) [...] il **poliabuso** non è ancora una tossicodipendenza, ma una scorpacciata di droghe e alcool che può degenerare in comportamenti aggressivi o atteggiamenti sconsiderati. I due aspetti fondamentali del poliabuso sono la tendenza a usare sostanze diverse contemporaneamente o in sequenza senza sceglierne mai una sola e il desiderio di perdere il controllo in modo programmato, alternando stati di eccitazione a stati di sedazione. [...] Siamo abituati all'idea che in adolescenza farsi una canna o prendere una sbronza insieme potesse facilitare le relazioni tra coetanei. E in parte ancora oggi è così. Solo in parte però [...] soprattutto lo scopo e il significato di usare sostanze, **gioco d'azzardo** compreso, appaiono diversi da prima. I giovani non si avvicinano alle droghe per diventarne dipendenti, ma per cercare di crescere facendo esperienze. [...] l'idea di programmare consapevolmente un'esperienza di perdita di controllo evidenzia la difficoltà a vivere a pieno le emozioni che non sono prevedibili e che [...] sono parti integranti delle esperienze infantili e adolescenziali. ***I giovani coinvolti nel poliabuso, diversamente dai ritirati sociali e le vittime di cyber bullismo, hanno sufficiente competenza a vivere le relazioni con gli altri, ma con la necessità di alterare il proprio stato di coscienza*** programmando gli stati emotivi [...] Nel poliabuso, come nel gioco d'azzardo, gli adolescenti manipolano le emozioni perché è su quelle che non possono avere un controllo, sostituendole con stati di alterazione mentale che ne rappresentano un surrogato.

(Capitolo 2, *Famiglia e reti sociali: usi e abusi di internet nelle relazioni familiari e sociali*, par. 4, pp 233-241)