



## **INTERNET, MP3, CHAT: SCREEN-AGERS, UNA GENERAZIONE DAVANTI AL MONITOR?**

### **SOMMARIO**

- NAVIGATORI ADOLESCENTI
- ADULTI E TEEN-AGERS DI FRONTE ALLO SCHERMO: UN'INVERSIONE DI RUOLI?
- LE RAGIONI DI UNA FASCINAZIONE
- QUANDO SI RISCHIA DI AFFOGARE: ALCUNI PERICOLI LEGATI ALLA NAVIGAZIONE DEI MINORI

### **NAVIGATORI ADOLESCENTI**

Sembra esistere un'intesa particolare tra gli adolescenti e le tecnologie informatiche. Le motivazioni di questo speciale feeling sono profonde, e non si riducono al fatto che molti degli attuali teen-agers sono nati e cresciuti con un computer in casa, il quale è divenuto ormai per loro uno strumento familiare e irrinunciabile, come lo erano il telefono e la televisione per i loro genitori.

Fin dal 2000, anno in cui per la prima volta l'Istat ha rilevato l'uso di personal computer e Internet all'interno delle famiglie italiane, gli adolescenti hanno svolto un ruolo di primo piano. Fra loro, infatti, l'utilizzo di tali strumenti era già allora più diffuso rispetto a quanto accadeva per altre classi d'età. Nel 2000 solamente tra i 15 e i 24 anni la quota di utenti Internet superava il 35%, arrivando al 38,3% per i giovani di 20-24 anni. Questo ultimo "picco", relativo alla massima diffusione di cybernauti, risulta essersi progressivamente spostato verso età ancora più giovani: nel 2003, infatti, è la fascia di età 18-19 anni a registrare la massima percentuale di navigatori (63,6%). La quota di utilizzatori Internet sale rapidamente dai 6 ai 15 anni, e, dopo aver raggiunto l'apice in



corrispondenza dei diciotto anni, comincia a diminuire fino a raggiungere valori bassissimi fra gli anziani.

L'uso di Internet fra i teen-agers appare caratterizzato da una frequenza non intensissima ma piuttosto regolare (più della metà degli utenti Internet fra 15 e 19 anni si collega non tutti i giorni, ma almeno una volta alla settimana), e diffuso fra le ragazze quasi quanto fra i ragazzi.

Tra i navigatori di età compresa fra i 14 e i 17 anni, gran parte usa Internet per reperire informazioni, soprattutto per motivi di studio; il 33% si collega per spedire o ricevere e-mail, il 30,3% per ascoltare o scaricare musica, il 29,6% per giocare, e soltanto il 2,4% per chattare.

## **ADULTI E TEEN-AGERS DI FRONTE ALLO SCHERMO: UN' INVERSIONE DI RUOLI?**

Davanti al computer, bambini e adolescenti dimostrano una disinvoltura ed una bravura che spesso meravigliano gli adulti. Riprendendo un'espressione coniata dal sociologo americano Douglas Rushkoff, potremmo dire che i teenagers sono diventati "screen-agers": si appassionano ai vari tipi di schermo (cellulare, computer, cinema, Tv, videogiochi), ma, grazie all'informatica e alle forme di interattività, «sanno come controllare lo schermo, mentre i loro genitori si accontentano solo di guardarlo». Se consideriamo la dimestichezza nella navigazione sul web, in molti casi i ragazzi superano di gran lunga quella di genitori e insegnanti.

Più che di un salto generazionale, si potrebbe parlare di un vero e proprio capovolgimento di ruoli. Spesso è proprio la presenza di un figlio che spinge i genitori a dotarsi di beni tecnologici: la presenza in famiglia di figli, soprattutto se inseriti nel circuito scolastico, è un fattore che incide in maniera decisiva (assieme al titolo di studio, all'attività lavorativa e allo status economico dei componenti) sull'ingresso della piattaforma informatica in casa e sull'intensità del suo utilizzo.

A livello europeo, come dimostrano i dati Eurostat 2004, la connessione broadband è più diffusa nelle famiglie con figli a carico rispetto a quelle che non ne hanno; adottare la banda larga può significare passare da una fruizione superficiale di Internet (limitata alla ricerca di informazioni o all'invio di e-mail), ad un utilizzo più completo e maturo delle potenzialità offerte dalla Rete (accesso a contenuti digitali di nuova concezione, come musica, film, trasmissioni televisive).



In un certo senso, dunque, sono i ragazzi che “inseggano” agli adulti come avvicinarsi alla Rete e come utilizzarla, e non viceversa.

È evidente che il gap generazionale di alfabetizzazione informatica limita notevolmente la possibilità, per gli adulti, di svolgere un’efficace attività di monitoraggio sui ragazzi. Chi non ha esperienza di navigazione web, difficilmente avrà un’idea dei rischi legati a tale attività e dei mezzi per ridurli.

## **LE RAGIONI DI UNA FASCINAZIONE**

La Rete, più che isolare i ragazzi, provoca una diminuzione del tempo dedicato agli altri media. Internet sottrae tempo alla televisione, oppure alla lettura di quotidiani, riviste e libri, agli sms e alle telefonate, alla radio. Meno numerosi sono invece i giovani che segnalano, a causa di Internet, una diminuzione del tempo trascorso in famiglia o fra amici, o all’aperto; un dato che comunque non deve essere sottovalutato.

Ma che cosa trovano i giovani in Internet, che gli altri media non offrono? Molti apprezzano la rapidità della Rete, la possibilità di ottenere ciò che si vuole quando lo si vuole, e considerano Internet uno stimolo per l’attività mentale, mentre continuano a preferire la televisione come fonte di informazione.

È naturale, inoltre, che sia la musica a dominare l’attività on line degli adolescenti: da sempre la passione per la musica si lega alla cultura giovanile, e ora, grazie ad Internet, i ragazzi hanno a disposizione uno strumento meno costoso e più comodo per ascoltare, scambiare e acquistare brani, saltando i passaggi canonici della grande distribuzione e del negozio al dettaglio.

I servizi di file sharing consentono di scambiare musica non soltanto con amici, ma anche con sconosciuti: diventa quindi possibile scrivere la propria musica e condividerla con milioni di persone, ma anche scaricare, quando e dove si vuole, brani musicali altrui.

Molti software di file sharing consentono inoltre agli utilizzatori di chattare con altri utenti: il fatto che le chat siano presenti anche sulle piattaforme di file sharing fa capire come, soprattutto per i giovani, musica e “chiacchiere” non siano fenomeni disgiunti, ma come al contrario le due passioni siano collegate fra loro all’interno della Rete.

La chat risponde al bisogno di comunicare, conoscere ed esprimersi, all’esigenza di sentirsi parte di un gruppo.



In chat ci si identifica tramite un nick name, uno pseudonimo che, pur rivelando qualcosa di sé consente anche di mantenere un certo anonimato, e magari di costruirsi maschere fittizie.

Poiché l'adolescente ha ancora un'identità fluida e spesso rifugge l'alta definizione di sé, trova corrispondente ai suoi desideri una comunicazione almeno parzialmente basata sull'anonimato. La possibilità di anonimato spinge alla disinibizione, all'abbassamento nel normale "imbarazzo sociale": ciò si può concretizzare per gli adolescenti in una sensazione liberatoria.

Internet amplifica la possibilità di sperimentare identità alternative, senza quelle conseguenze cui è soggetta la fase moratoria nel mondo reale. Se in Internet la situazione sfugge di mano, basta disconnettersi, e magari far scomparire l'identità fittizia creata. Il mondo virtuale diventa un laboratorio sperimentale, e le chat appaiono così come luoghi sicuri, dove poter acquisire fiducia nelle proprie capacità e incrementare l'autostima, dare espressione a tratti repressi di sé, esplorare nuove identità.

Ciò non toglie, però, che anche in Internet esistano forme di rischio. Se l'esperienza della Rete è, per certi versi, simile al gioco, i principali pericoli nascono quando si perdono il controllo e la consapevolezza del gioco, e i confini tra realtà e finzione si fanno indistinti: quando si privilegia il rapporto con una macchina a scapito delle relazioni con le persone reali, quando un pedofilo si intromette in una chat line di ragazzini fingendosi un tredicenne, quando un ragazzo scarica illegalmente musica come se fosse un gioco innocente.

## **QUANDO SI RISCHIA DI AFFOGARE: ALCUNI PERICOLI LEGATI ALLA NAVIGAZIONE DEI MINORI**

Lunghe permanenze davanti allo schermo possono causare problemi per la salute fisica: la colonna vertebrale rischia di soffrire quando si rimane troppo a lungo seduti, e l'assenza di movimento può causare mal di testa, stanchezza o mal di schiena. Possono insorgere problemi circolatori o visivi, come l'astenopia (sindrome da fatica visiva). Tali disturbi non risparmiano i soggetti che si trovano ancora nell'età dello sviluppo.

Non esistono solamente conseguenze di tipo fisico, infatti non possiamo sottovalutare i rischi psicologici che un uso eccessivo o distorto della Rete può comportare.



Psichiatri e psicologi sono arrivati a parlare di “Internet Related Psychopatology”, una vera e propria malattia da abuso di computer e di telematica. Se è vero che i disturbi da abuso, nelle loro varie manifestazioni, possono trovare terreno fertile quasi esclusivamente in soggetti predisposti, che presentano una pregressa situazione psicologica “a rischio”, è altrettanto vero che tale situazione psicologica non si può considerare rarissima in una società in cui la solitudine e l’alienazione coinvolgono sempre più individui o in fasi particolarmente difficili della vita come, ad esempio, l’adolescenza.

I disturbi da abuso possono manifestarsi come eccessivo coinvolgimento di tipo ritualistico con il computer e le sue applicazioni, relazione di tipo ossessivo-compulsivo con le esperienze e le realtà virtuali, senso di onnipotenza legato alla convinzione di avere il controllo totale del mezzo, apatia di fronte alle difficoltà della vita quotidiana, tendenza fobica di rifiuto nei confronti della vita sociale, tendenza a sovrapporre e sostituire sempre più i rapporti reali con rapporti virtuali o immaginari, difficoltà a comunicare con sistemi diversi da quelli offerti da Internet, sensazione di inadeguatezza nei rapporti faccia a faccia con le persone, perdita del contatto con la realtà, indebolimento progressivo dei confini dell’Io e sostituzione dell’identità personale con una nuova identità virtuale, sensazione di essere irreali o di vivere completamente identificato nel cyberspazio.

Il mezzo informatico può rappresentare un catalizzatore di un disagio preesistente, in grado di acuirlo o di farlo manifestare per la prima volta.

Sono state individuate diverse tipologie di disturbi, dall’Information Overload Addiction (ricerca estenuante di informazioni) al Compulsive on line Gambling (il gioco d’azzardo compulsivo tramite casinò virtuali o siti per scommettitori) e al MUD’s Addiction (dipendenza dai giochi di ruolo on line),

mentre con Internet Addiction Disorder (IAD) si definisce, in generale, la dipendenza psicologica dal web.

Si parla in questi casi di “nuove dipendenze”: forme che, pur non prevedendo l’uso di alcuna sostanza chimica ma l’esercizio di un’attività lecita, come è appunto l’uso di Internet, provocano situazioni di dipendenza psicologica con una sintomatologia simile a quella riscontrabile in soggetti dipendenti da sostanze psicoattive.

Anche la IAD implica sintomi quali la tolleranza (occorre aumentare il tempo trascorso in Rete per raggiungere lo stesso piacere), l’astinenza (se si sospende l’uso di Internet compaiono determinati



sintomi) e la smania di collegarsi in Rete per non correre il rischio della sofferenza psichica, che si può manifestare in irascibilità, depressione, angoscia ed insonnia.

Gli adolescenti, proprio perché ancora coinvolti nel processo di costruzione della propria identità, sono non soltanto particolarmente attratti dalla possibilità di sperimentare il mondo virtuale, ma anche particolarmente fragili e vulnerabili di fronte ad esso.

Nei casi più gravi (e più rari), poi, si può verificare, a causa di un abuso sistematico, la “Trance Dissociativa da Videoterminale”, una condizione involontaria di trance con alterazione dello stato di coscienza e perdita del senso abituale dell’identità personale, che può essere sostituita o meno da un’identità alternativa che influenza quella abituale.

Vi sono poi forme di dipendenza legate più strettamente alle chat, come la Cybersexual Addiction (non soltanto la fruizione ossessiva di materiale pornografico on line, ma anche l’eccessivo coinvolgimento in relazioni erotiche via chat e e-mail), o, soprattutto, la Cyber Relationship Addiction (dipendenza da cyber-relazioni), una vera e propria “Chat mania”: essa interessa infatti tutti quegli individui che privilegiano le relazioni on line, escludendo progressivamente i rapporti interpersonali della vita reale, e lo strumento che agevola maggiormente la diffusione di tale disturbo è proprio la chat.

In chat è possibile raggiungere, nell’arco di pochi scambi di battute, relazioni intense ed intime, ed instaurare forme consolatorie di comunicazione: ci si può sfogare e parlare dei propri problemi, ci si sente un altro (o un’altra), generalmente molto migliore. Chi ha rapporti interpersonali insoddisfacenti nella vita reale, ma trova in chat riscatto, sicurezza, comprensione, tende facilmente a vedere nel mondo virtuale l’ambiente vero, gli amici veri, il proprio vero io. Fra le dipendenze da abuso di Internet, è proprio la Cyber Relationship Addiction la più diffusa, soprattutto fra i giovani. Per alcune sue caratteristiche, come l’anonimato o la delocalizzazione, Internet rende più agevole commettere alcuni tipi di reati; fra gli impieghi criminali della Rete, il fenomeno della pedo-pornografia on line è certamente uno dei più gravi.

Se consideriamo la possibilità per i minori di entrare in contatto con pedofili, secondo quanto documentato anche dall’esperienza investigativa delle Forze di polizia specializzate, sono proprio le chat il settore di Internet in cui si manifestano i maggiori rischi. Una chat, infatti, anche se implica la mediazione di un computer tra i due interlocutori, consente di instaurare rapporti comunicativi estremamente intimi e di nascondere la propria reale identità.



Possono essere così neutralizzati alcuni di quei fattori (come l'età) che normalmente intervengono a limitare o selezionare le comunicazioni dirette tra minori e adulti. Quindi, se è vero che i pedofili sono sempre esistiti, la chat può però semplificare la fase di contatto iniziale del pedofilo con la possibile vittima, consentire forme di molestia verbale e tentativi di incontro fuori dalla Rete.

Se il pericolo maggiore per un bambino o un adolescente che chatta è incontrare nel mondo reale l'adulto che lo ha contattato in chat room, non si deve sottovalutare nemmeno la presenza in Rete di materiale potenzialmente traumatico, come immagini a contenuto violento o pedo-pornografico la cui visione può provocare disagio o alterazioni della salute psicologica del minore.

Esistono molti siti a contenuto pornografico, razzista o violento che utilizzano, per segnalarsi, parole chiave insospettabili, per cui può succedere ai ragazzi di imbattersi in immagini perturbanti, messaggi equivoci, offerte pericolose, utilizzando semplici motori di ricerca. Cercando immagini di cartoni animati, cantanti e attori, è possibile trovare involontariamente immagini di tipo pornografico, dal momento che queste vengono spesso mascherate da file più "innocenti" e nomi ingannevoli.

Accanto a pericoli evidenti come pedofilia e pornografia, la Rete può veicolarne anche altri, più subdoli, che rischiano di passare inosservati ma potrebbero rivelarsi ancora più dannosi: il mito dell'arricchimento facile e del denaro come unico strumento di affermazione sociale, l'esaltazione della

violenza e della crudeltà, la disinformazione, l'istigazione all'odio o al razzismo, la pubblicità di tabacco e alcool, ma anche i siti che raccolgono e vendono informazioni private sulle famiglie, che utilizzano strategie di marketing interattivo rivolte ai bambini più piccoli.

Inoltre, per ingenuità o inconsapevolezza, un bambino o un ragazzo che navighi da solo, può essere, rispetto ad un adulto, più vulnerabile di fronte al pericolo di essere vittima di truffe, così come di installare virus informatici nascosti. Esistono sistemi di pagamento con carta di credito che addebitano al cliente somme maggiori di quelle dichiarate, oppure servizi on line che promettono suonerie o loghi gratis, ma che, dopo aver fatto scaricare all'ignaro utente un "software di connessione", compongono numeri telefonici in grado di far lievitare la bolletta.

Attraverso i software di file sharing, in particolare, si rischia di compromettere la privacy e la sicurezza del computer: il pericolo maggiore sono i cosiddetti spyware, piccoli programmi scaricati con musica e video o inclusi direttamente nei software per il P2P, che sono talvolta in grado di carpire informazioni sensibili dal computer, come password e numeri di carta di credito, e



comunicarle a terzi (chi ha creato e controlla quegli spyware). Può accadere poi che, inavvertitamente, vengano condivisi sui sistemi peer-to-peer anche file personali e documenti riservati. Inoltre i computer connessi alla rete P2P sono vulnerabili all'attacco di virus, ai tentativi di controllo da parte di terzi e allo spamming pubblicitario indesiderato.

I giovani internauti possono poi rappresentare un pericolo per gli altri, e per i genitori che ne sono responsabili, commettendo crimini con il computer, ad esempio violando le leggi sul diritto d'autore.

Distribuire contenuti propri è consentito, e sul web è possibile scaricare legalmente molti brani musicali, a pagamento o gratuiti; ma la quasi totalità della musica e dei film presenti nelle reti di file sharing è protetta dal diritto d'autore, e quindi chi la mette a disposizione commette un atto illegale. Non è da escludere che la semplicità di utilizzo di tali tecnologie, e l'ampia diffusione del fenomeno del download illegale, possano essere correlate, dal punto di vista psico-criminologico, ad un certo affievolimento del senso della legalità, soprattutto fra i giovani.

Negli utenti di Internet, è stata effettivamente riscontrata una certa alterazione della "percezione del crimine": la presenza del mezzo informatico e dell'ambiente virtuale tra l'esecutore di un'azione illegale e la vittima potrebbe infatti ridurre la percezione della gravità dell'atto illegale così come quella del rischio di essere scoperti e denunciati.