

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MODENA E REGGIO EMILIA
FACOLTÀ DI MEDICINA E CHIRURGIA
Dipartimento Neuroscienze, TCR
Scuola di Specializzazione in Psichiatria
Direttore: Chiar.mo Prof. Gian Paolo Guaraldi

Le nuove tecnologie possono essere fonte di “trauma”?

‘Trauma e sue conseguenze’

‘Nuovi orizzonti della bioetica’

Prof Gian Paolo Guaraldi

Dott. Enrico Tedeschini

19 Novembre 2008

ADOLESCENZA E VULNERABILITÀ AI TRAUMI

L'organizzazione psichica è sottoposta alla ***pressione pulsionale*** derivante dalla maturazione corporea.

Il distacco psicologico dalle figure genitoriali comporta una ***fragilità dell'organizzazione dell'io***, che può sfociare in una vera crisi di identità.

Si può verificare una ***riattivazione dei traumi infantili*** per effetto dei traumi adolescenziali

Sintomi ed esperienze dissociative tendono a ridursi dopo i 20 anni, le strategie difensive tendono a diventare più efficienti ed adattive, comportando una ***minore distorsione della realtà***

(Calamari e Pini, 2003; Novick e Novick, 2001; Steiner et al., 2001)

SVILUPPO NEUROCOGNITIVO IN ADOLESCENZA

Esigenza di una maggiore regolazione affettiva e comportamentale poiché gli adulti svolgono in parte il ruolo svolto durante l'infanzia

Lo sviluppo tipico è caratterizzato da una coordinazione delle capacità intellettive, emozionali e comportamentali che maturano a velocità diverse, comportando una maggiore vulnerabilità

La maturazione cerebrale prosegue durante tutta l'adolescenza, come ad esempio il cambiamento del rapporto fra sostanza bianca e sostanza grigia cerebrale

(Giedd, 1999; Sowell 2001, 2002)

SVILUPPO NEUROCOGNITIVO IN ADOLESCENZA

Cambiamenti della struttura e della funzione cerebrale specialmente nelle regioni e nei sistemi associati all'inibizione delle risposte, alla percezione e valutazione del rischio e del reward (gratificazione/ricompensa) e alla regolazione emotiva

Lo sviluppo cognitivo in adolescenza determina l'acquisizione di un'organizzazione mentale più conscia, autodiretta ed autoregolata

(Keating, 2004)

SVILUPPO NEUROCOGNITIVO IN ADOLESCENZA

L'aumento della vulnerabilità ai problemi nella regolazione degli affetti e dei comportamenti può aiutare a spiegare il potenziale incremento delle condotte a rischio e dei problemi emozionali

(Steinberg, 2005)

SVILUPPO NEUROCOGNITIVO IN ADOLESCENZA

Si può supporre che la ricerca di sensazioni, la ricerca di novità e il correre rischi siano parte integrante del processo di separazione individuazione e spingano l'adolescente a separarsi dalla famiglia e a ricercare situazioni nuove nel contesto extrafamiliare, quale espressione del processo di sperimentazione

Si è a lungo ritenuto che i comportamenti a rischio siano legati ad insufficienti capacità cognitive, mentre si è anche messo in evidenza che i comportamenti a rischio si verificano nonostante gli adolescenti ne siano consapevoli

In ogni caso la valutazione cognitiva è condizionata dagli stati emozionali, influenzati dalla pubertà e dalla maturazione sessuale

ADOLESCENZA E DIPENDENZE

Durante l'adolescenza le dipendenze rappresentano una manifestazione tipica e particolarmente problematica per le sue potenziali conseguenze dannose e per le eventuali condizioni psicopatologiche che la sostengono.

(La Barbera,2008)

COMUNICARE CON INTERNET

La comunicazione appartiene a quella sfera di bisogni umani che consente non solo lo stare al mondo, ma la costruzione della propria identità.

Mondo che è fatto di spazio e di tempo, comunicazione che si inserisce in quelle che sono le coordinate e le regole del mondo.

Internet è un mezzo per comunicare e permette la creazione di un mondo senza né spazio né tempo predefiniti: si oltrepassano i confini reali per entrare in una dimensione altamente controllabile , illimitata diversa.

COMUNICARE CON INTERNET

Collegarsi ad Internet è come affacciarsi su una porta che divide il reale dal virtuale: oltre il monitor non esiste più spazio non esiste più tempo, ma tutto viene deciso e giocato e controllato dalla volontà dell'utente (Longo, 1998)

I luoghi del virtuale sono terre estreme in cui i limiti geografici sono metafora dei confini del sé, abitati dal desiderio di conoscere, comunicare, sentire, in cui il vincolo di passioni e pensiero spinge la ragione a oltrepassare se stessa nella profonda inquietudine in cui è posta la verità dell'uomo (Cantelmi et al., 2000)

E' in sostanza una ricerca della libertà equivalente a una libertà del sé. Oltrepassare la realtà del mondo è oltrepassare il sé, il corpo, per porsi con la mente in una dimensione virtuale dove tutto è ciò che è volontà della mente diviene reale e dove tutto ciò che è corpo e legame con la realtà perde la propria consistenza.

CYBERSPAZIO

Una dimensione immateriale, di uno spazio di comunicazione senza limiti che si sviluppa aldilà dello schermo nelle interconnessioni tra i computer e le memorie informatiche.

Il cyberspazio ha in sé le caratteristiche del labirinto: un luogo senza direttive, qualcosa che può essere ridisegnato, spazio di ricerca all'interno di un'impresa conoscitiva. Specchio del reale, perché il virtuale è un'altra dimensione della realtà, in cui tutto ciò che è reale si proietta liberandosi da vincoli e confini. (La Barbera, 2000)

Il cyberspazio si configura anche come un serbatoio enorme di emozioni a cui attingere nei momenti di vuoto, noia e monotonia (Del Miglio et al., 2000), una enorme comunità virtuale caratterizzata dalla mancanza di uno spazio fisico/sensoriale condiviso. (Koch, 1996)

CYBERSPAZIO

La creazione di un cyberspazio e la possibilità di navigare, cioè di esplorare questo spazio nuovo , richiede però la necessità di orientarsi, di avere un riferimento a cui aggrapparsi per non perdersi.

IL FASCINO DI INTERNET

Perché dunque Internet è così irresistibile per alcune persone
(Hannersly, 1995)?

- Permette la corrispondenza tra due persone che condividono un interesse reciproco
- Mette le persone in contatto con altre che altrimenti non avrebbero mai incontrato
- I costi di comunicazione sono bassi
- E' stimolante superare le difficoltà legate alla connessione e all'uso di Internet
- Si possono scaricare programmi di svago
- Si mantengono amicizie
- E' simbolo di status e di modernità

Elementi di rinforzo nel suo utilizzo sono:

- Esser presi sul serio e ascoltati
- Presentarsi positivamente
- Rimanere anonimi e decidere i ritmi di sviluppo di una relazione

MA PERCHE' GLI ADOLESCENTI?

Quello che viene messo in risalto è la necessità non solo di comunicare, ma di comunicare se stessi.

E' poter finalmente presentarsi come si vorrebbe essere o si vuole essere visti dallo sguardo altrui.

Fuggire alla conoscenza e al contatto reale, rifuggendo i limiti del corpo.

Si soddisfa cioè, un bisogno narcisistico, di rafforzamento del proprio sé.

E...

Internet entusiasmo per:

- la ricchezza dei contenuti
- la qualità delle informazioni
- l'immediatezza: non c'è più bisogno di aspettare per essere (Koch, 1996)

Come se tutto con un click, fosse a portata di mano, persino l'immagine ideale di se stessi

RISCHI

Il rischio a cui si va incontro è quello di una dipendenza tecnologica paragonabile per sintomi alle dipendenze comportamentali

Estremizzando la situazione c'è la tendenza a preferire il mezzo con cui si comunica piuttosto che il contenuto stesso della comunicazione: la persona rischia in tale modo di essere subordinata alla tecnica

Il mezzo deve invece essere considerata una sorta di protesi tecnologica che permette di superare se stessi intesi come unione di sensi e pensiero, superando i limiti imposti dalla natura (La Barbera, 2000)

PSICOTECNOLOGIE

La televisione, computer, internet, realtà virtuali sono psicotecnologie, vere e proprie tecnologie della psiche, capaci di influenzare la mente umana in modo sottile.

Le psicotecnologie modificano gli stati di coscienza, ampliano le percezioni sensoriali e le facoltà della mente, amplificano i vissuti emotivi ed affettivi, arrivando a funzionare come estensioni del Sé.

L'affascinante relazione tra mente umana e tecnologie interattive è ancora sconosciuta e da approfondire per indagare i possibili effetti psichici dell'uso di media elettronici e i possibili rischi psicosociali e psicopatologici legati all'uso di internet.

(de Kerckhove D. 1995)

INTERNET

Era il 1989 quando Tim Berners-Lee inventò l'HTML e battezzò il suo piccolo progetto di interconnessione con il nome World Wide Web.

L'ascesa di questo fenomeno dalle enormi potenzialità sembra irresistibile: internet favorisce processi di integrazione e di relazione con il mondo circostante e fornisce uno spazio libero di confronto e di crescita, tanto che oggi il web è il primo media interattivo di massa, aperto alle più ampie categorie sociali e culturali.

La penetrazione di Internet fra la popolazione ha naturalmente portato dei cambiamenti: non solo da un punto di vista di integrazione e scambio tra diverse culture, ma anche sul piano di nuovi scenari sociali, la diffusione del mezzo ha influenzato progressivamente la struttura della società, lo sviluppo delle persone e il modo di comunicare tra di loro.

INTERNET IN ITALIA

Nell'arco degli ultimi cinque anni le percentuali nazionali sull'utilizzo del web hanno eguagliato quelle degli U.S.A., oggi internet rappresenta il luogo preferito dai nostri adolescenti per scambiarsi informazioni e confidenze, condividere immagini ed esperienze, arricchirsi e farsi nuovi amici; **sono soprattutto i minori, infatti, che colgono le infinite possibilità della rete.**

Un recente sondaggio realizzato dalla Doxa per Save the Children (Italia) - Onlus internazionale per la difesa e la promozione dei diritti dei bambini- conferma questa fotografia: **secondo i dati raccolti, il 95% dei ragazzi italiani fra i 13 e i 17 anni, la quasi totalità, usa Internet.** Di essi, il 73% è entrato almeno una volta in una community, in un programma di instant messaging o in un social network e, ben il 66,7%, ne usufruisce regolarmente tramite l'apertura di un profilo.

INTERNET IN ITALIA

Da un'indagine ISTAT del 2003 si ricava che hanno accesso al pc il 16,5% dei bambini in età dai 3 ai 5 anni, il 51,1% di coloro che si trovano nella classe di età 6-10 anni, ben il 74% dei giovani tra gli 11 e i 14 anni e il 77,3% di quelli dai 15 ai 17.

L'uso quotidiano del pc caratterizza in modo particolare la vita degli adolescenti maschi (27% dei giovani tra 11-14 anni, il 36,6% di quelli dai 15-17 anni) rispetto alle femmine (rispettivamente 16% e 22%). Anche nell'uso di Internet c'è una prevalenza maschile più o meno accentuata in tutte le classi di età.

INTERNET IN ITALIA

Tra gli adolescenti che hanno il collegamento a Internet in casa, il 71,4% naviga da solo, il 70,9% naviga prevalentemente la sera, il 44,4% chatta con chi capita, senza interessarsi se l'interlocutore sia un coetaneo o un adulto, il 73,5% desidererebbe incontrare le persone conosciute in chat.

QUINDI...

Internet sta progressivamente prendendo spazio nelle abitudini quotidiane di vita degli adolescenti

PROBLEMATICHE

Le peculiarità della grande rete nascondono i principali rischi per i giovani internauti. Questi pericoli si presentano sottoforma di materiale pornografico, messaggi offensivi e minacciosi, immagini provocanti e imbarazzanti, o ancora richieste di sesso online e pedopornografia. Esperienze e situazioni che possono influenzare e segnare profondamente un ragazzo nei suoi atteggiamenti futuri.

A questo si aggiunge il fatto che gli adolescenti italiani sembrano più sprovvisti e superficiali dei loro coetanei d'oltre oceano, e hanno la tendenza a rivelare molti dettagli personali: nei profili la maggior parte riporta il vero nome, posta proprie foto, dà l'indirizzo e-mail, il cognome o il nome della scuola. Tutti questi dati personali non sono altro che tracce che i ragazzi, spesso inconsapevolmente, lasciano e che li rende facilmente identificabili da potenziali abusanti.

(<http://www.easy4.it>; ricerca DOXA 2008)

COME PROTEGGERLI?

Come evitare che i minori incappino per errore in materiale non appropriato alla loro età e come tutelarli pur lasciandoli liberi di esprimere la loro voglia di socialità e comunicazione attraverso i social networks e le nuove tecnologie?

3 AREE

Le istituzioni che si sono trovate a fronteggiare il problema hanno individuato tre macroaree sulle quali intervenire:

- la legislazione
- la co-regolamentazione
- l'educazione

EDUCAZIONE

Il successo dei social networks è un segno rivelatore dell'evoluzione dei tempi, di come la tecnologia muta il modo di vivere e di esprimersi dell'uomo, dei ragazzi in primis.

L'informazione e l'educazione dei piccoli netizen all'utilizzo corretto del mezzo sono gli strumenti più efficaci a lungo termine per la tutela dei minori stessi.

In effetti i dati rivelano che la voglia di socialità non si ferma nemmeno di fronte a situazioni potenzialmente equivoche e rischiose

COSA FARE?

Aiutare i ragazzi a riflettere sul ruolo che le nuove tecnologie hanno nella loro vita per renderli più consapevoli dei comportamenti che adottano quando usano Internet, e trasformarli in soggetti non a rischio.

COME?

La Commissione europea già dal 1998 ha preso atto dei nuovi scenari e dei nuovi rischi che scaturiscono dall'utilizzo dei nuovi servizi di comunicazione, ed ha varato un programma per una maggiore sicurezza dei minori che navigano in linea.

Il successo che il "Safer Internet" program ha riscosso ha portato la Commissione a rinnovarlo sistematicamente, fino ad arrivare all'ultimo che fruisce di una dotazione di bilancio di 55 milioni di euro e abbraccia il periodo 2009-2013.

I fondi stanziati vengono utilizzati, tra l'altro, per supportare i governi e le organizzazioni operanti nelle differenti specificità dei paesi membri e per cofinanziare progetti educativi - in Italia è attivo il progetto Easy(www.easy4.it), in collaborazione con Save the Children- che cercano di soddisfare l'esigenza di un'informazione adeguata sia dei ragazzi che dei loro genitori ed insegnanti sulle opportunità di internet e sui rischi correlati.

OLTRE GLI ADOLESCENTI...

Le nuove tecnologie hanno evidenziato un **gap generazionale** tra i genitori ed i figli, e proprio per questo, ogni intervento si rivolge anche a genitori e insegnanti per confrontarsi sul ruolo della famiglia e della scuola rispetto alla nuova sfida educativa.

È necessario mettere in moto un meccanismo di adeguamento dei genitori al linguaggio degli adolescenti e al loro mondo, così che siano in grado di guidare, monitorare e correggere l'utilizzo di internet.

E INTERNET STESSO...

Laddove non si riesca a correggere i comportamenti avventati degli adolescenti, è indispensabile che i “signori” di internet -Facebook, Google, Microsoft, MySpace, ecc.- svolgano un ruolo attivo:

- rendendo il profilo del minore accessibile solo agli utenti autorizzati dal minore stesso
- limitando la richiesta di informazioni in fase di registrazione del profilo
- impedendo la ricerca di utenti minorenni attraverso i sistemi di selezione interni
- monitorando i profili dei minori per scoprire la presenza di immagini o contenuti ritenuti inappropriati

INTERNET ADDICTION

Internet, al pari del fumo, alcol, droghe, gioco d'azzardo, può determinare veri e propri fenomeni di dipendenza:

- esigenza di “assumere dosi sempre maggiori” per raggiungere uno stato di soddisfacimento
- stadio in cui il “consumo” non è più visto come momento di piacere, ma è l'astinenza a creare disagio.

DIPENDENZA

L'aspetto critico delle nuove dipendenze è relativo all'oggetto della dipendenza:

nella maggior parte dei casi socialmente accettata (gioco d'azzardo, shopping, internet) o, come nel caso del cibo, relativo a un'attività biologicamente primaria.

Tra le sindromi di dipendenza 'senza droga' troviamo: disturbi alimentari, gioco d'azzardo patologico, shopping compulsivo, uso di internet, lavoro, iperattività sessuale, uso problematico di videogames e di altre tecnologie.

DSM-IV

La nozione di dipendenza presuppone esclusivamente l'utilizzo di sostanze psicoattive

... ma diversi studi(Griffiths,2002;Potenza, 2002; Del Miglio,Corbelli, 2003) evidenziano come sia le dipendenze comportamentali sia quelle determinate dall'uso di sostanze siano caratterizzate da.....

CARATTERI COMUNI

- Sensazione di impossibilità di resistere all'impulso di mettere in atto il comportamento (Compulsività)
- Sensazione crescente di tensione che precede immediatamente l'inizio del comportamento (Craving)
- Piacere o sollievo durante la messa in atto del comportamento
- Percezione di perdita di controllo
- Persistenza del comportamento nonostante la sua associazione con conseguenze negative

FUTURO...

Le dipendenze comportamentali non sono ancora state introdotte nel DSM-IV, ma l'orientamento che sta raccogliendo maggior consenso all'interno dell'APA per la stesura del DSM-V sembra essere quello di applicare gli stessi criteri diagnostici utilizzati per le dipendenze da sostanze alle nuove forme di dipendenze comportamentali

DIPENDENZA

Sindrome che è prodotta dalla ripetizione di qualsiasi comportamento che assume rilevanza psicologica per l'individuo:

- Riduzione di stati emotivo-affettivi percepiti negativamente
- Intensificazione ed esaltazione di stati positivi di percezione del sé e del mondo (Shaffer, 2004)

Quindi unica sindrome, espressioni diverse

DIPENDENZA

Tutte le forme di dipendenza possono essere ricondotte a tre fattori:

1. Ossessività: pensieri e immagini intrusivi e ricorrenti riguardanti l'esperienza di dipendenza
2. Impulsività: incapacità di resistere al desiderio della messa in atto del comportamento di dipendenza
3. Compulsività: attuazione della condotta nonostante le possibili conseguenze negative

(La Barbera D., 2006)

INTERNET ADDICTION DISORDER

Denominazione introdotta nel 1995 dallo psichiatra americano Ivan Goldberg.

Generalmente chi usa la rete attraversano tre fasi(Grohol J., 1998):

- 1.Fase di 'incanto', per la scoperta delle potenzialità
- 2.Fase di 'disillusione' e di evitamento
- 3.Fase di 'equilibrio', uso normale e adeguato

L'inesperienza e la curiosità del primo accesso renderebbero la prima fase la maggior a rischio di sviluppo di una condotta additiva.

L'83% dei soggetti dipendenti usa internet da meno di un anno(Young K.S., 1996) .

INTERNET ADDICTION DISORDER

I ricercatori hanno individuato una serie di sintomi nel comportamento degli adolescenti che sembrano caratterizzare la dipendenza da Internet:

- stanchezza (perdita di sonno);
- difficoltà ad alzarsi la mattina;
- calo del rendimento scolastico;
- modificazione delle abitudini di vita;
- lento, ma progressivo allontanamento dagli amici;
- abbandono di altre forme di intrattenimento (tv, letture, gioco, musica, ecc...)
- irascibilità;
- disobbedienza e ribellione;
- stato di apparente benessere e serenità quando è al pc.

INTERNET ADDICTION DISORDER

L'abuso di Internet compromette la vita relazionale e affettiva del soggetto e spesso on-line nascono relazioni facilitate dall'anonimato, dalla semplicità del contatto virtuale e spesso a soffrirne è proprio il partner reale, isolato dal rifugio virtuale del soggetto dipendente

Alterazioni dello stato di coscienza, depersonalizzazione, perdita del senso della propria identità personale caratterizzano la trance dissociativa da videoterminale, che può presentarsi in soggetti dipendenti da Internet

L'anonimato e l'assenza di vincoli spazio-temporali possono porsi come fattori di rischio

La realtà virtuale si sostituisce al mondo reale

Tipi di Internet Addiction Disorder

- **Cybersex addiction**, il sesso virtuale ossia tutte quelle attività che provocano eccitazione sessuale (ricerca di materiale pornografico, gli incontri in chat erotiche)
- **Cyber relational addiction**, la dipendenza da relazioni virtuali consiste in un bisogno di instaurare relazioni amicali o affettive con persone incontrate on-line anche molto lontane fisicamente (mail, le chat, i newsgroup).
- **Information overload**, letteralmente sovraccarico cognitivo, si tratta del bisogno di reperire una quantità smisurata di informazioni con lo scaricamento continuo di materiale con il rischio appunto di un sovraccarico di informazioni che ne impedisce un buon uso.
- **Computer addiction, la dipendenza in questo caso si riferisce ai giochi virtuali interattivi (MUD's)**. I partecipanti giocano ed interagiscono tra loro nascondendo la loro vera identità e costruendosene un'altra. Il potenziale attrattivo dei giochi di ruolo è molto forte e può far cadere nella trappola della dipendenza e di una falsa identità i soggetti con una scarsa autostima, timidi, che rifiutano se stessi. La falsa identità e l'anonimato veicolano, distogliendo il soggetto da sane relazioni affettive, desideri e illusioni sostituendo pericolosamente la vera realtà con quella virtuale.

TRAUMA

Freud:

si tratta di una esperienza singola, o di una situazione protratta nel tempo, le cui implicazioni soggettive, cioè idee, cognizioni ed emozioni ad essa collegate, sono nel complesso superiori alle capacità del soggetto, in quel momento, di gestirle o di adeguarsi ad esse, cioè di integrarle nella psiche.

Janet:

il trauma psicologico è un evento che, per le sue caratteristiche, risulta "non integrabile" nel sistema psichico pregresso della persona, e quindi rimane dissociato dal resto della sua esperienza psichica, causando la sintomatologia psicopatologica relativa.

TRAUMA EMOTIVO

“un'esperienza di particolare gravità che compromette il senso di stabilità e continuità fisica o psichica di una persona”

GUERRA E PTSD

Gli esiti si hanno al termine del conflitto, al ritorno a casa dei soldati e molte volte passano anche mesi o anni perché il disturbo diventi evidente.

MA COSA SUCCEDERA'?

Non lo sappiamo

Per la prima volta ci troviamo davanti a un'intera generazione che fa uso massiccio e, a tratti, incontrollato, di internet, cellulari e nuove tecnologie.

Quando avremo gli effetti veri?

FASI DEL TRAUMA...

Una prima fase acuta, quando il trauma determina un'invasione intensa ed a volte devastante nel sistema psichico, che mette in crisi l'organizzazione difensiva del soggetto compromettendo alcune funzioni fondamentali come il senso d'identità, la continuità temporale, la capacità di memorizzare, l'impossibilità di dare un senso all'evento, il tutto vissuto in un totale senso di impotenza.

Una seconda fase di reazione ove, a seconda della natura-intensità del trauma e delle capacità difensive del soggetto, possono aprirsi due prospettive. La prima è una possibile reintegrazione verso la normalità (e questa possibilità è tanto maggiore quanto più precoce è un eventuale intervento terapeutico) oppure la strutturazione di una formazione difensiva che potrà costituire la base della futura psicopatologia.

Una terza cronica che può manifestarsi a distanza anche di mesi con la presenza di evidenti segni clinici dovuti al trauma psichico.

ULTIMA DOMANDA...

E i nostri adolescenti in che fase sono....???