





Biblioteca del Centro Studi “Mario Pancrazi”

Quaderni

10





**Paolo Raneri**

# **FLAT WORD**

*La Rete, i Social Network e le Relazioni Umane*

*Prefazione* di Anselmo Grotti  
*Postfazione* di Giuseppe Serafini

**Biblioteca del Centro Studi "Mario Pancrazi"**



Quaderno n.10 della Serie “R&D” - Ricerca e Didattica - pubblicata dal Centro Studi “Mario Pancrazi” di Sansepolcro e diretta da Francesca Giovagnoli. Auto-rizzazione n.6/10 del Tribunale di Arezzo

Biblioteca del Centro Studi “Mario Pancrazi”

[www.centrostudimariopancrazi.it](http://www.centrostudimariopancrazi.it)

Traduzioni a cura di Karen Fronduti

*In redazione*

Gabriella Rossi, Matteo Martelli



ISBN 978-88-96330-54-8

2014 © Gruppo Editoriale Locale di Digital Editor srl

Tutti i diritti sono riservati

Finito di stampare nel mese di ottobre 2014 dalla Digital Editor srl, Umbertide

*Progetto grafico*

Eva Giacchè - Digital Editor srl, Umbertide

*In copertina*

Una “bitta” per l’ormeggio di grosse navi nel porto di Cesenatico (Foto di Paolo Raneri). Bitta è il termine nautico con cui si indica una bassa e robusta colonna, che si trova sulle banchine dei porti e sui ponti delle imbarcazioni, alla quale vengono legati o avvolti i cavi d’ormeggio. Questo libro, che ha lo scopo di educare alla navigazione in Rete, vuol essere la bitta ove ogni internet-nauta si ormeggia prima di ogni navigazione, porto sicuro da cui partire e in cui riparare o ripartire.

*In quarta di copertina*

Dal *Compendium de divina proportione*, 1498: il *Rombicubottaedro* (Leonardo da Vinci) e le *Lettere Capitali* (Luca Pacioli)

*Stampa*

Digital Editor srl, Umbertide

*Per le riproduzioni fotografiche, grafiche e citazioni giornalistiche appartenenti alla proprietà di terzi, inserite in quest’opera, l’editore è a disposizione degli aventi diritti non potuti reperire. È vietata la riproduzione, anche parziale e ad uso interno didattico, con qualsiasi mezzo, non autorizzato.*

*Dedicato ai miei figli  
Alessio, Michele ed Elia  
che muovono i passi in questo vasto mondo*

*Si ringrazia la dott.ssa Maria Giuseppa Santoro  
per il lavoro di revisione tecnica del testo*





## L'autore

Paolo Raneri, psicologo psicoterapeuta gruppoanalista, è iscritto all'Albo degli Psicologi della Regione Umbria (n° 539). Si occupa di terapia e supporto psicologico a singoli e gruppi, con particolare riguardo all'area del trattamento di difficoltà e disturbi psicologici negli adulti e negli adolescenti, e di interventi in tema di disagio familiare. Dal 2008 è Consigliere onorario presso la Corte d'Appello Minori di Perugia. Dopo un periodo di formazione in Germania riguardo a temi della psicologia e psicopatologia nei processi migratori presso la strutture della Deutch Caritas di Freiburg e Bad Säckingen (regione del Baden-Württemberg), si è specializzato in terapia gruppoanalitica presso la Scuola di Formazione in Psicoterapia Gruppoanalitica (SGAI) di Roma. È stato docente presso la Uniglobus Pusa University, Università privata con sede legale ad Aleppo (Siria) e succursale ad Assisi (PG) e presso la Scuola di Polizia di Spoleto. È abilitato all'attività di psicologo nel contesto carcerario presso il Dipartimento dell'Amministrazione Penitenziaria, Regione Umbria (professionisti ex art. 80 L 354/75; art 32 DPR 230/2000). Ha lavorato in comunità terapeutiche per pazienti tossicodipendenti e ha svolto la sua attività di specializzando presso il "Dipartimento Materno Infantile – Unità Disturbi dello Sviluppo" dell'ASL n° 3 della Regione Umbria. Ha affiancato all'attività psicoterapica il lavoro di ricerca, sviluppo e formazione per conto di enti pubblici nell'area della Psicologia di Comunità. Conduce attività di formazione nelle aree: scuola, immigrazione, devianza sociale minorile, tossicodipendenza e psicopatologia, tecniche di comunicazione, negoziazione del conflitto e marketing aziendale.

Effettua consulenze tecniche e perizie di parte. Per il settore socio-sanitario dell'intervento comunitario, si occupa di prevenzione primaria e secondaria dei disagi sociali e della devianza minorile, oltre che di azione di contrasto del drop-out e della dispersione scolastica.

Ha pubblicato:

2003 L. Cerretti, C. Morici, E. Paci, P. Raneri: *Progettare l'integrazione a scuola. Un'esperienza di tutoring*. Dimensione Grafica – Spello (PG)

2004 P. Raneri: *Iceberg. Giovani in navigazione sul mare dell'evoluzione*. Ambito Territoriale n° 9, Regione Umbria

2005 P. Raneri: *La percezione d'insicurezza: metodologia di lavoro con tavoli complessi e i dati di ricerca*. In *Qualità della vita e sicurezza partecipata a Spoleto*. In A. A. VV.; A Cura di F. Carrer. Franco Angeli Editore, Milano.

2007 P. Raneri: *La Maiéntica dell'adolescenza. Ricerca sull'agio, rischio e disagio in adolescenza*. Ambito territoriale n°5, Regione Umbria.

2007 P. Raneri: *Ricerca sull'agio, rischio e disagio in adolescenza*. L'Umbria sociale, quaderni. Assessorato alle Politiche Sociali e abitative, Regione Umbria.

2007 P. Raneri: *Modelli educativi ed educabilità delle nuove generazioni*, in *La crisi dell'educazione*, Atti del Convegno Nazionale. Edizioni del Liceo della Città di Piero, Sansepolcro, 20-21 Aprile 2007

2008 P. Raneri: *Gli studenti valutano l'attività formativa del corpo docenti*; P. Raneri, L. M. Petracca, Lettura e analisi del questionario di gradimento e soddisfazione. In *La scuola che vorrei* (a cura di M. Martelli). Edizioni del Liceo della Città di Piero, Sansepolcro, 2008.

2008 P. Raneri: *L'Ubeforderung scolastico di genere e aspettative di pari opportunità*, in *Donne creatrici di Pace*, Atti del Convegno di Viterbo a cura di Catia Eliana Angelucci (lavoro in formato elettronico edito dalla Uniglobus Pusa University)

2009 P. Raneri: *Il senso della comunicazione sociale*. In *Soldati di pace in scenari operativi* (a cura di Catia Eliana Gentilucci). CEMISS – CASD.

2013 *Un click di antropologia Urbana – Analisi degli atti dei graffiti e cultura studentesca* – In collaborazione con Arma dei Carabinieri, Polizia Municipale, Assessorato all'Istruzione e all'Urbanistica Città di Foligno; Tipografia Bevagna.

2014 SFAMAMI. *Storie di donne fasmidi tra eros ed anteros*, FaLVision Editore, Bari

# Indice

<i>Presentazione/Presentation</i>	15
<b>Anselmo Grotti</b> - <i>Prefazione</i>	19

## CAPITOLO PRIMO

### STORIA E DESCRIZIONE DI INTERNET, SOCIAL MEDIA, SOCIALNETWORK E ALTRI SISTEMI COMUNICATIVI A DISPOSIZIONE DEL SINGOLO

0. Premessa	27
1. Internet	28
2. Regolamentazione, sicurezza, privacy e copyright	33
3. Pensiero fluido, oblio e memorie ri-cristallizzate: con la Rete la mente si fa veloce e pigra	35
4. Tipologia dei Social Media, Media Industriali e Social Network	44
5. Descrizione dei principali Social Network utilizzati in Italia	46
Facebook	
Twitter	
Badoo	
Linkedin	
6. La messaggistica istantanea	51
WhatsApp e Viber	
SMS Telefonia mobile	
7. I giochi multiplayer: non solo attività ludica ma piattaforme relazionali-comunicative	52
8. Videogame, Trance dissociativa e rischi nel rapporto con la realtà	55

## **CAPITOLO SECONDO**

### **IMPATTO SOCIO-CULTURALE DEI SOCIAL MEDIA SUL SINGOLO TRA AGIO E DISAGIO**

1. Diversa-mente aggregazione: la difficoltà di gestire la frustrazione, l'attesa, il silenzio 57
2. Gestione delle conoscenze, affetti, amicizie e amicalità tra aspettative e timori 60
3. La ricerca del partner tramite Social Network tra successi parziali e insuccessi 63
4. Dispositivi portatili, oggetti transizionali e moderatori della distanza interpersonale 67
5. La dipendenza dalla rete e Social Network 70

## **CAPITOLO TERZO**

### **PEDOPORNOGRAFIA, CYBERSTALKING, CYBERBULLING PIRATERIA INFORMATICA**

1. Contrasto pedopornografia 75
2. Cyberstalking 80
  - Un esempio di cyberstalking
3. Cyberbullismo 87
  - Esempi di cyberbulling
4. La pirateria informatica 90
  - Esempio di reato di pirateria informatica

**CAPITOLO QUARTO**  
**INDICAZIONI UTILI**  
**PER TELEFONIA E SOCIAL NETWORK**  
**LA NETIQUETTE NELLA COMUNICAZIONE**

1. Istruzioni per l'uso - Il cellulare a scuola	93
2. Netiquette	95
3. Le regole ufficiali della Netiquette	96
4. Consigli di Netiquette per i Social Network	101
5. Bloccare le persone indesiderate sui Social Network e messaggistica istantanea	103
<b>CONCLUSIONI</b>	107
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	111
<i>Postfazione</i> di Giuseppe Serafini	113
<b>INDICE DEI NOMI</b>	119



## PRESENTAZIONE

Descrivere il complesso mondo della cosiddetta “navigazione in internet”, ci pone il compito di immaginare lo spazio virtuale come composto da tante isole – nodi virtuali – ove le persone “approdano” alla ricerca della soddisfazione ai propri bisogni. Se quello principale appare la ricerca di un sapere – notizie, informazioni, indicazioni etc. –, il *bisogno* più rappresentato dalla persone è quello di “stare con gli altri”, comunicare, farsi vedere, condividere momenti che – vissuti apparentemente “da soli”- non hanno lo stesso peso affettivo, lo stesso significato, la stessa intensa carica emozionale.

Approcciare la rete quotidianamente, permettendoci l’acquisizione di *pezzi di conoscenze* mai complete o estese, rende la mente pigra, le memorie più labili: se non ricordiamo, ci sono siti, link che completano le nostre defaillances mnemoniche, senza creare un ulteriore sforzo di nuove re-memorizzazioni di argomenti studiati chissà quando. Oppure, si chiede a qualcuno che conosciamo, lontano chissà quanti chilometri,

## SUMMARY

In order to describe the complex world of “net surfing”, we must imagine virtual space as though it were composed of so many islands – virtual nodes – where people “land” looking for the satisfaction of their needs. If the first and most important of these is the search for information – news, facts, directions etc. –, the *need* most often invoked by people is that of “being with others”, to communicate, to be visible, to share moments which – experienced apparently “in solitude” – do not have the same affective weight, the same meaning, the same intense emotional charge.

Our daily approach to the net acquiring *pieces of knowledge* which are never complete and extensive, causes our minds to become lazy, our memories more short-lived: if we can’t recall something, there are sites, links which repair our mnemonic collapse without our needing to make a new effort of memorization of subjects studied long ago. Or otherwise we ask someone we know, who perhaps is miles away, through instant messaging or social net-

mediante messaggeria istantanea o socialnetwork: “scusa cara, ti ricordi il pezzo di quella canzone che ....”. Le grandi paure del secolo in Occidente non sembrano essere la fame o la guerra, ma una connessione wireless lenta, la batteria scarica o l’assenza di segnale G 3. Essere *con gli altri*, anche in modo virtuale, è imperante, come irrinunciabile è il bisogno di soddisfacimento immediato. Più in rete con tutti; più soli sul piano sociale. E la rete, che sembra dia, toglie competenze alla persona che non sa più efficacemente incontrare l’altro nell’imbarazzo del primo incontro, della verità di se stessi “imperfetti”, non soggetti al miglioramento di photoshop.

Nuove tecnologie, che *nati digitali* - i giovani - gestiscono senza un *netiquette* - educazione - e che usano e abusano. Il nuovo spazio virtuale permette anche il soddisfacimento di antichi impulsi, sostituendo il gioco rischioso con il gioco d’azzardo on-line, la pedofilia e l’adescamento con l’adescamento on-line, il bullismo scolastico con il cyberbullismo, il controllo morboso e patologico del partner con il cyberstalking, l’infedeltà coniugale extra-domestica con quella intra-domestica mentre il partner è distratto grazie

work: “Sorry to bother you, but do you remember the words of that song where...”. The greatest fears of the present century in the western world seem not to be hunger or war, but a slow wireless connection, a low battery or a poor signal on one’s G3. \*To be *with others*, even in virtual mode, is fundamental, just as undeniable is the need for instant gratification. The more you frequent the web, the more alone you are in a social sense. And the web, which seems to give, actually takes away competence and the individual no longer knows how to make an acquaintance, experiencing embarrassment during a first physical encounter when he realizes the truth about himself as “imperfect”, without the improvements obtained by Photoshop. The new technologies, which the *born digital*s (the young) administer without *netiquette* (courtesy), are used and abused. The new virtual space allows also for the satisfaction of atavistic impulses, substituting dangerous games with on-line gambling, paedophilia and enticement with on-line soliciting, school bullying with cyberbullying, morbid and pathological control of one’s partner with cyberstalking, extradomestic conjugal



ad efficace smartphone e tablet. Un nuovo mare, nuove avventure, nuove insidie.

Il testo, come una mappa, ripercorre alcuni punti principali dei fenomeni sociali e psicologici che devono essere all'attenzione ai nuovi e ai "vecchi digitali", che apprendano per se stessi e sappiano seguire le nuove generazioni affinché uno strumento sia elemento di crescita, non di stagnazione. Perché insieme ai *saperi culturali*, che sono i *contenuti* della persona, ci sono i "saperi sociali ed emotivi", che sono i *contenitori*, legati come un *train d'unione* dal personale progetto di vita e dalle speranze personali che il mondo, quello reale, sia un buon luogo dove vivere e non da cui fuggire.

(P.R.)

infidelity with an intradomestic kind while your partner is distracted, thanks to a functional smartphone or tablet. A new ocean, new adventures, new temptations.

The text, like a map, retraces certain important nodes of social and psychological phenomena which should gain the attention of the "new" and the "old digital people", so that they can learn for themselves and realize how to guide the new generations in such a way that the internet may become an instrument of growth, not of stagnation. This is because alongside with *cultural knowledge* which makes up the *contents* of a person, we have "*social and emotional knowledge*" which are the *containers*, and the two are connected as through a hyphen by means of the personal life project of an individual and by his hopes that the world, the real one, is a good place to live in and not one to escape from.

*Translated by Karen Fronduti*



# Anselmo Grotti\*

## *Prefazione*

«*La comunicazione costruisce la casa e la città*»

Tommaso d'Aquino

«*Cyberspazio... Una rappresentazione grafica di dati ricavati dalle memorie di ogni computer del sistema umano. Impensabile complessità.*

*Linee di luce disposte nel non-spazio della mente, ammassi e costellazioni di dati»*

William Gibson

Il presente lavoro di Raneri si colloca nell'importante riflessione sulle tecnologie informatiche e sui loro riflessi nella vita quotidiana delle persone e contribuisce a farci comprendere l'importanza di un tema molto vasto, poiché coinvolge sia i grandi numeri (per i temi legati a democrazia, economia, formazione), sia i rapporti interpersonali (famiglia, minori, relazioni, tempo libero...). Come fare a orientarsi in questa “navigazione” così complessa?

Prima di tutto cercando di evitare alcuni errori.

Il *primo errore* è quello di pensare in termini di “mezzi” piuttosto che di “ambienti”. Non siamo singole unità che utilizzano oppure no un certo strumento del tutto esterno al soggetto. “Persona” vuol dire soggetto che si definisce e si modifica sempre in relazione ad altri soggetti, dentro un campo di rapporti in cui la riflessione culturale struttura in continuazione l'ambiente. In particolare le tecnologie della comunicazione (dalla parola alla scrittura, dalla stampa al web) non sono solo il “mezzo”, ma anche il “messaggio”.

Il *secondo errore*, collegato al primo, è di pensare in termini di “neutra-

\*Dirigente scolastico del Liceo Scientifico e Linguistico “F. Redi” di Arezzo, è stato docente di Informatica Umanistica e Filosofia della comunicazione presso l'Università di Siena; attualmente insegna Sociologia della Comunicazione e dei Linguaggi Digitali all'Issr di Arezzo. Opere principali: *Saggio su Felice Balbo* (Boringhieri, Milano, 1984); *Il filo si Sofia, comunicazione e strategie conoscitive nell'epoca di Internet* (con Domenico Massaro, Bollati Boringhieri, Milano, 2000); *Comunicare, Prendersi cura al tempo della rivoluzione digitale* (Ave, Roma, 2011) [anselmo.grotti@gmail.com](mailto:anselmo.grotti@gmail.com) (presente su LinkedIn)

lità” del mezzo, la cui bontà o meno è legata “all’uso che se ne fa”. Le tecnologie incorporano in sé anche contenuti. Poiché non esiste una linea univoca del loro sviluppo, è la scelta tra quale tipo di tecnologia portare avanti che diventa un fondamentale snodo della politica e dell’etica.

Il *terzo errore*: quello di contrapporre “reale” a “virtuale”, come se il primo termine fosse equivalente a naturale, buono, vero – mentre il secondo fosse artificioso, alienante, ingannevole.

Dalle pareti dipinte della Grotta di Chauvet (37.000 anni fa) alle rappresentazioni digitali del mondo gli esseri umani hanno sempre inteso il virtuale come intrinsecamente legato alla realtà. Non solo come sua rappresentazione, ma anche come sua modifica, come espressione della propria interiorità, come ricerca e produzione di significato. Ma ora c’è una novità, che giustamente ci interroga.

Sinora reale e virtuale hanno sempre viaggiato su piani separati. Abbiamo guardato il paesaggio e il dipinto del paesaggio. Letto la guida turistica e ammirato l’opera d’arte. Visto il film dopo (o prima, non fa differenza) la recensione. Detto in estrema sintesi: dalle grotte di 37.000 anni fa ad oggi, abbiamo sempre guardato alternativamente la strada al di là del parabrezza o lo schermo del navigatore sul cruscotto. La rappresentazione della realtà fisica nella mappa del navigatore è certamente astratta e convenzionale, ma non per questo non è realtà. Questo lo si è sempre saputo: che si tratti della mappa babilonese di Sippar (2.500 anni fa), delle carte di Mercatore o del file di un computer, si è sempre capito che la rappresentazione virtuale del mondo è un modo per comprendere il mondo. In realtà le rappresentazioni dicono moltissimo non solo su quanto viene rappresentato, ma anche su chi rappresenta.

Dov’è allora la novità? Semplicemente in questo: *sta finendo l’epoca nella quale alterniamo lo sguardo tra monitor e parabrezza*. Sta arrivando un’epoca nella quale i dati del monitor, la sua rappresentazione «virtuale» del percorso si sovrapporrà all’immagine stessa della strada. L’epoca della realtà «potenziata» o «aumentata». È un passaggio antropologico importante. Non è l’unico della nostra storia culturale, ma non è neppure un dato secondario e trascurabile

Come ogni tecnologia della comunicazione – ma in modo ancor più

pervasivo – il digitale rivela, esasperandole, tensioni dialettiche e problematiche molto antecedenti al mondo attuale. Attorno ad esso si coagulano due posizioni simmetricamente contrapposte: la diffidenza verso la tecnologia e la sua adozione a paradigma fondamentale. Da un lato l'illusione di una *natura senza tecnica*, dall'altro quella di una *tecnica che sostituisce la natura*.

Da un lato infatti sembra prospettarsi una Rete capace di connettere ed elaborare i *big data*<sup>1</sup>. Una profilatura così completa di gusti, opinioni, azioni, contatti, spostamenti, acquisti, ecc. da trasformarci in flussi di dati perfettamente visibili, scomponibili, prevedibili e alla fine manipolabili. Una antropologia digitalizzata proprio nel senso letterale di “numerica”, numerabile e numerata, ben determinata.

Dall'altro un oceano di stimoli, di sensazioni, di emozioni, un ondeggiamento di comportamenti, una *hola* da stadio in cui immergersi. Un eterno titillare a bassa intensità. Una antropologia liquida.

Due mondi decisamente ben suddivisi: alle élites **tecnocratiche** la gestione dei *big data*, alle folle lo stato di lieve e costante ebbrezza multimediale.

*Il tema dell'educazione* è dunque più che mai vivo, e il lavoro di Raneri ci aiuta ad orientarci nella complessa realtà degli ambienti digitali e dei social network. *Il paradosso attuale è che nella vita quotidiana siamo liquidi e incerti, mentre nei centri di potere siamo algoritmici e inesorabilmente «profilati»*. Le modalità di navigazione su Internet e in genere il digitale ci portano a un modello globale, che non si sofferma sui particolari o sulle analisi. La gestione dei *big data* spezzetta ciascuno negli infinitesimi elementi dei suoi comportamenti per ricomporli a piacimento secondo una galassia di dati mutevoli

---

<sup>1</sup> Per *big data* si intende l'enorme mole di dati non solo già presenti in rete, ma continuamente immessi da molteplici canali e secondo una progressione esponenziale di cui si ha difficilmente percezione. Si tratta inoltre di dati enormemente potenti non solo in termini di volume grezzo (comunque eccezionale, visto che un terabyte di dati corrisponde a 10 elevato alla potenza 12), ma anche di velocità di trattamento e di varietà delle fonti (non solo strutturate, ma di ogni tipo). In modo sommario si può dire che i *big data* provengono da: dati strutturati in tabelle; dati semistrutturati; dati di eventi, sensori, macchine; dati non strutturati (linguaggio umano, audio, video); dati non strutturati da social media (social network, blog, tweet); dati da navigazione web (miliardi di pagine web visitate dagli utenti in ogni istante); dati geospaziali (business, sicurezza, ambiente); (dati scientifici (astronomici, genetici, fisici).

a seconda dei filtri impostati, con la convinzione (che a volte diventa una profezia autoavverantesi) che se il controllo dei *big data* è veramente preciso, non c'è differenza tra mappa e territorio, tra linguaggio formale e linguaggio naturale, tra algoritmi ed eventi, tra futuro e avvenire.

Questo è il problema centrale che dovremo affrontare in futuro. Pensiero analitico e pensiero globale sono entrambe modalità autenticamente umane e presenti nel nostro cervello e nella nostra storia culturale. Ma corriamo il rischio che la nostra vita ordinaria sia dominata da una percezione globale e confusa, da un eterno festival di stimoli a bassa intensità che mai si chiudono, mentre le *élites* di vario genere utilizzano in maniera meccanicistica i *big data* che frantumano in pezzettini infiniti e infinitesimi le nostre esistenze, frammenti così piccoli da essere inodori, insapori, incolori – quindi *privi di senso*.

È una grande sfida culturale, educativa, politica. *Per poterla affrontare occorre però prima di tutto comprenderla. E, comprendendola, poter scegliere le opzioni che costruiscono e condividono.*

Come abbiamo detto, gli ambienti digitali sono allo stesso tempo capaci di sviluppare un approccio globale e analitico. Lasciati a se stessi, senza un continuo inserimento di energia creativa, decadono in modo entropico verso forme di banalizzazione e di dominio oligarchico delle tecnocrazie. Ma sono anche una straordinaria opportunità.

La *capacità analitica* dei *big data* può permetterci di cambiare il paradigma con cui la tecnica modifica l'ambiente. Abbiamo usato sinora quella che gli esperti chiamano «forza bruta»: tecnologie invasive, spreco di risorse, potere concentrato, disparità tra continenti. La possibilità di disporre di informazioni di ogni genere, in relazione tra loro, modellate e rese disponibili a tutti può far nascere tecnologie sofisticate ma a basso impatto ambientale, *open source*, distribuite. Ad esempio negli ultimi cento anni l'agricoltura ha certamente aumentato la produzione, ma a prezzo di legarsi in modo ormai intollerabile al petrolio. Oggi occorrono 10 calorie di petrolio per produrne una di cibo<sup>2</sup>. Cibo, acqua pulita, riparo, sanità, istruzione, libertà: sono diritti fondamentali che dobbiamo fornire a tutti gli abitanti del Pianeta: non solo per giustizia, ma anche perché non c'è altra scelta, se vogliamo la pace in un mondo globalizzato. Abbiamo bisogno di paradigmi diversi dalla forza bruta, anche in economia. La pos-

<sup>2</sup> P. Diamandis – S. Kotler, *Abbondanza*, Codice Edizioni, Torino 2014, p. 142.

sibilità di gestire l'informazione è la nuova e formidabile fonte di energia.

L'altro aspetto fondamentale degli ambienti digitali è per contro *l'interazione*, la visione globale delle cose. Neppure questo è un fatto automatico. Anzi, lasciata a se stessa questa tendenza subisce a sua volta una pericolosa entropia: un galleggiare amorfo e ipnotico, un vagare tra pacioso e annoiato in un confortevole e gigantesco box pieno di giocattoli.

Ma se si sviluppa in modo sufficiente una cultura degli ambienti digitali, tale caratteristica costituisce un potente elemento di trasformazione positiva. La vera risorsa sono le idee creative, e l'interazione tra diversi settori del sapere è sempre più fondamentale per uscire dai problemi. Secondo gli studiosi sono otto i settori di ricerca tecnologica fondamentali per il futuro: biotecnologie e bioinformatica, sistemi computazionali, reti e sensori, intelligenza artificiale, robotica, manifattura digitale, medicina, nanomateriali e nanotecnologie. Sono tutti «settori-non settori», vale a dire intersezioni di più elementi. A maggior ragione c'è la necessità di interagire con i saperi umanistici: filosofici, linguistici, sociali, ecc.

Miliardi di persone sono oggi connesse negli ambienti digitali. Poiché la risorsa più importante è la mente umana, è molto importante considerare che nei prossimi anni alcuni miliardi di persone in più saranno *on line*. Miliardi di persone le cui idee sono state sinora trascurate potranno, se riusciremo a creare gli ambienti adatti, fornire nuove scoperte, nuovi modi di vedere le cose, nuove soluzioni.

Non è ovviamente un fatto meccanico e scontato. Possiamo avere l'impressione che l'ordine di grandezza dai fenomeni delle comunicazioni sociali sia tale da sfuggire alle capacità di influenza dei singoli, in effetti occorre avere bene in mente la consapevolezza della asimmetria delle forze in campo, per cui il semplice suggerimento di "cambiare canale" può non essere sufficiente. Occorre essere informati, competenti, propositivi. Ogni luogo educativo diviene importante, e anche la famiglia svolge una azione "politica".

Prima ancora di chiedere ai figli una fruizione controllata dei mezzi di comunicazione è lo stesso clima familiare che può far conoscere ed apprezzare un utilizzo attento. E sono gli adulti che hanno qualche re-

sponsabilità in merito<sup>3</sup>.

Il linguaggio, la grammatica profonda e arcaica, testimoniano che la percezione di sé e degli altri è frutto di un itinerario intellettuale e non un dato scontato. Diciamo «piove», “«fa freddo» *senza soggetto* perché i tratta di esperienze ancestrali, *nominate* in una fase della nostra storia talmente antica da non conoscere ancora il ruolo di un soggetto unificatore che dice «io» o «tu». Manca il soggetto grammaticale perché manca in modo del tutto specularmente la percezione del sé, dell'io, ma anche dell'altro: manca la percezione del soggetto.

Quante volte i nostri adolescenti (e non solo loro) usano un linguaggio *senza soggetto grammaticale* come sintomo della mancata percezione di sé e dell'altro come soggetti. Stabilire nessi e attribuire significati è comunque un bisogno difficilmente comprimibile. Succede che lo facciamo lo stesso. Solo che invece di farlo attraverso opere, semplici o complesse, dotate di una loro logica interna, lo facciamo all'interno di riorganizzazione (a volta casuale a volte attentamente studiata dal marketing) di spezzoni di fiction, di informazione, di spot, di reality, di post. La banalizzazione di ogni esperienza e sentimento è allora dietro l'angolo. Le neuroscienze indicano con chiarezza che la corretta risposta a uno stimolo ha bisogno di un certo tempo, seppur breve, per poter essere identificata, elaborata e integrata con il vissuto della persona. L'exasperato rinvio della chiusura dello stimolo permette di tener desta l'attenzione che non fa cambiare canale o pagina web, ma ottunde quella riservata alla decodifica del messaggio, alla presa di distanza e alla valutazione.

---

<sup>3</sup> L'11 giugno 1995 gli italiani si sono recati alle urne per approvare o meno l'abrogazione delle norme che consentono un certo numero di interruzioni pubblicitarie in tv, anche durante i film. Il quorum viene raggiunto, con il 58,1% dei votanti, ma la maggioranza di loro (56,4%) decise che le interruzioni dovevano rimanere. Erano convinti che in mancanza avrebbero perso la possibilità di vedere i film gratis in tv. Allora non si capì che l'introito pubblicitario sarebbe rimasto analogo, visto che un minor numero di spot sarebbero costati di più alle aziende – ma essendo anche più efficaci perché meno affogati dal gran numero di concorrenti. È andata a finire che anche i telefilm hanno cinque minuti di pubblicità all'inizio, dieci minuti di svolgimento (ma senza introduzione perché non c'entra), una prima pausa di sei minuti di pubblicità, altri dieci minuti di telefilm, finale tagliato ma preceduto da altri cinque minuti di spot, titoli di coda tagliati. Chi vuol vedere un film con meno interruzioni deve pagare, anche nella tv commerciale, fior di abbonamenti. Molti italiani avevano pensato di barattare gli spot in cambio della gratuità, e ci siamo ritrovati bombardati dalla pubblicità e con una molteplicità di “canoni”.



Si tratta di competenze che possono essere insegnate solo in piccola parte: soprattutto devono essere assimilate da bambini in un contesto in cui gli adulti per primi sono consapevoli delle ricadute delle scelte, anche quotidiane, dell'uso dei social media. L'augurio è che *Flat World* possa contribuire a una presenza attiva e consapevole nei "luoghi digitali", prendendosi cura dell'ambiente complessivo delle relazioni, *on line* e *off line*, capaci di generare umanità, cittadinanza, sapere.



# CAPITOLO PRIMO

## STORIA E DESCRIZIONE DI INTERNET, SOCIAL MEDIA, SOCIALNETWORK E ALTRI SISTEMI COMUNICATIVI A DISPOSIZIONE DEL SINGOLO

### *0. Premessa*

È semplice.

Basta entrare in uno dei negozi Wind, Vodafone, Tim, 3, per trovarci immersi in un mondo luccicante fatto di dispositivi dalle funzioni interessanti, “utili”, che però richiedono continuamente di connetterci alla Rete e aggiungere ai costi di telefonia e traffico dati l’acquisto di App mai veramente gratuite. Ricordo quando usavo il telefono per telefonare e ripensavo di ricaricare il cellulare dopo tre giorni, non come ora che una ricarica basta sì e no fino al primo pomeriggio. Ricordo anche la meraviglia della prima video-chiamata, e la possibilità - anni dopo - di vedere tramite Skype un carissimo amico trasferitosi nella *Grande Mela* senza immagini che avanzavano a scatti. Altri tempi? No, altre sensazioni.

Oggi si viaggia di meno nel mondo reale, e si *naviga* molto in quello virtuale. Però, in ogni viaggio, necessitiamo non solo del mezzo, ma di una mappa che ci indichi la rotta, ausilio che poi non è la descrizione del *territorio* attraversato. Quale la differenza? Se io vi donassi la mappa della città di Firenze, Perugia o Roma, vi trovereste indicate le vie, gli esercizi e altre curiosità. Fine. In verità non è molto, perché *conoscere il territorio* significa attraversare quei luoghi e sentirne suoni e odori, percepire con il tatto le piccole o grandi imperfezioni dei muri, assaggiare panini e altre prelibatezze ai mercati rionali. La mappa non è il territorio, ma una prospettiva virtuale in 2D.

Questo libro è una sintesi tra questi due concetti, realizzato sommando tutte le domande che mi sono state rivolte da studenti, docenti e genitori sul tema del *rapporto con la rete*. Cosa bisogna sapere per navigare sicuri? Come difendersi dalle intrusioni? Cosa è considerato corretto,

moralmente scorretto o penalmente rilevabile? Possono i Social Network nelle diverse forme portare alla dipendenza? Se sì, come?

I capitoli sono compilati tenuto conto sia della vasta bibliografia sia dei numerosi link tratti da siti che si occupano di alcuni degli argomenti di questo lavoro.

Vi auguro, se avrete la pazienza di lasciarvi affascinare dal fruscio delle pagine e dall'odore dell'inchiostro della carta stampata, di trovare in questo libro la risposta alle vostre curiosità.

## 1. Internet

La parola *Internet*<sup>4</sup> nasce dalla contrazione della locuzione inglese *interconnectednetworks*, ovvero “reti interconnesse”. È una connessione mondiale di reti di computer ad accesso pubblico. Attualmente rappresenta il principale mezzo di comunicazione di massa ed offre all'utente una vasta gamma di servizi e contenuti potenzialmente informativi. Internet è l'espressione della *telematica*, l'unione tra le telecomunicazioni e l'informatica, permettendo ai computer in rete di comunicare tra loro e scambiarsi ogni tipo di file<sup>5</sup>.

L'avvento e la diffusione di Internet e dei suoi servizi hanno rappresentato una vera e propria rivoluzione tecnologica e sociologica che, a partire dagli inizi degli anni Novanta assieme all'invenzione della telefonia mobile e del GPS, ha determinato un incremento dello sviluppo economico mondiale nell'ambito dell'Information and Communication Technology (ICT) e oltre.

Anch'io ritengo che il Web sia un'invenzione geniale, frutto, non del pensiero di un singolo genio come Tim Berners Lee o Steve Wozniak o Alan Kay, né di una grande azienda come la Sony o l'Ibm, ma della crea-

---

<sup>4</sup> Si tratta di un'interconnessione globale tra reti informatiche di natura ed estensione diversa, resa possibile da una suite di protocolli di rete comune chiamata “TCP/IP” dal nome dei due protocolli principali, il TCP e l'IP, che costituiscono la “lingua” comune con cui i computer connessi ad Internet (gli host) sono interconnessi e comunicano tra loro ad un livello superiore indipendentemente dalla loro sottostante architettura hardware e software, garantendo così l'interoperabilità tra sistemi e sottoreti fisiche diverse. In [www.wikipedia.it/org](http://www.wikipedia.it/org). Alla voce *Internet*.

<sup>5</sup> Guerreschi C., *New addiction. Le nuove dipendenze*. Edizioni San Paolo Milano 2005, pag 21.

tività di una comunità anarchica composta da singoli e gruppi per lo più anonimi, sparsi in tutto il mondo. Le sue dimensioni sono sovrumane. Le sue capacità di connessione consentono di collegare fra loro computer di dimensioni diverse, che funzionano a velocità diverse, costruiti da aziende diverse. Internet, pur non essendo stato progettato da nessuno, è cresciuto in modo organico ma casuale, secondo principi non solo tecnologici ma specificamente ecologici<sup>6</sup>.

La nascita di Internet risale agli anni Sessanta<sup>7</sup>, quando negli Stati Uniti, in piena guerra fredda fu messo a punto un nuovo sistema di difesa e di controspionaggio. Prima che tutto ciò diventi una realtà pubblica occorrerà attendere il 1991 quando il governo degli Stati Uniti d'America emana l'*High performance computing act*, la legge con cui per la prima volta viene prevista la possibilità di ampliare, per opera dell'iniziativa privata e con finalità di sfruttamento commerciale, una rete Internet fino a quel momento rete di computer mondiale di proprietà statale e destinata al mondo scientifico. Questo sfruttamento commerciale viene subito messo in atto anche dagli altri Paesi.

Il progenitore e precursore della rete Internet è considerato il progetto ARPANET, finanziato dalla Defence Advanced Research Projects Agency (inglese: DARPA, Agenzia per i Progetti di ricerca avanzata per la Difesa), un'agenzia dipendente dal Ministero della Difesa Statunitense (Department of Defense, o DoD, degli Stati Uniti d'America). In una nota del 25 aprile 1963, Licklider aveva espresso l'intenzione di collegare tutti i computer e i sistemi di time-sharing in una rete continentale. Avendo lasciato l'ARPA per un posto all'IBM l'anno seguente, furono i suoi successori che si dedicarono al progetto ARPANET<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> Dawkins Richard, *Un unico individuo*, in Rivista Internazionale 831, | 29 gennaio 2010, pag 36.

<sup>7</sup> La prima pubblicazione scientifica in cui si teorizza una rete di computer mondiale ad accesso pubblico è On-line man computer communication dell'agosto 1962, pubblicazione scientifica degli statunitensi Joseph C.R. Licklider e Welden E. Clark. Nella pubblicazione Licklider e Clark, ricercatori del Massachusetts Institute of Technology, danno anche un nome alla rete da loro teorizzata: "Intergalactic Computer Network?". Fonte Wikipedia, alla voce *Internet*.

<sup>8</sup> Il contratto fu assegnato all'azienda da cui proveniva Licklider, la Bolt, Beranek and

In pochi anni, ARPANET allargò i suoi nodi oltreoceano, contemporaneamente all'avvento del primo servizio di invio pacchetti a pagamento: Telenet della BBN. In Francia inizia la costruzione della rete CYCLADES sotto la direzione di Louis Pouzin, mentre la rete norvegese NORSAR permette il collegamento di Arpanet con l' University College di Londra. L'espansione proseguì sempre più rapidamente, tanto che il 26 marzo del 1976 la regina Elisabetta II spedì un'E-mail alla sede del Royal Signals and Radar Establishment.

Gli *Emoticon* vennero istituiti il 12 aprile 1979, quando Kevin MacKenzie suggerì di inserire un simbolo nelle mail per indicare gli stati d'animo. Tutto era pronto per il cruciale passaggio a Internet, compreso il primo virus telematico. Sperimentando sulla velocità di propagazione delle E-mail, a causa di un errore negli header del messaggio, Arpanet venne totalmente bloccata: era il 27 ottobre 1980. Definendo il Transmission Control Protocol (TCP) e l'Internet Protocol (IP), DCA e ARPA diedero il via ufficialmente a Internet come l'insieme di reti interconnesse tramite questi protocolli.

Nel 1991 presso il CERN di Ginevra il ricercatore Tim Berners-Lee definì il protocollo HTTP (HyperText Transfer Protocol), un sistema che permette una lettura ipertestuale, non-sequenziale dei documenti, saltando da un punto all'altro mediante l'utilizzo di rimandi (*link* o, più propriamente, *hyperlink*). Il primo browser con caratteristiche simili a quelle

Newman (BBN) che utilizzò i minicomputer di Honeywell come supporto. La rete venne fisicamente costruita nel 1969 collegando quattro nodi: l'Università della California di Los Angeles, l'SRI di Stanford, l'Università della California di Santa Barbara, e l'Università dello Utah. L'ampiezza di banda era di 50 Kbps. Negli incontri per definire le caratteristiche della rete, vennero introdotti i fondamentali Request for Comments, tuttora i documenti fondamentali per tutto ciò che riguarda i protocolli informatici della rete e i loro sviluppi. La super-rete dei giorni nostri è risultata dall'estensione di questa prima rete, creata sotto il nome di ARPANET.

I primi nodi si basavano su un'architettura client/server, e non supportavano quindi connessioni dirette (host-to-host). Le applicazioni eseguite erano fondamentalmente Telnet e i programmi di File Transfer Protocol (FTP). Il servizio di posta elettronica fu inventata da Ray Tomlinson della BBN nel 1971, derivando il programma da altri due: il SENDMSG per messaggi interni e CPYNET, un programma per il trasferimento dei file. L'anno seguente Arpanet venne presentata al pubblico, e Tomlinson adattò il suo programma per funzionarvi: divenne subito popolare, grazie anche al contributo di Larry Roberts che aveva sviluppato il primo programma per la gestione della posta elettronica, RD. Fonte: [wikipedia.it](http://wikipedia.it) alla voce *Internet*; Guerreschi C., *op.cit.*, pag 22.

attuali, il Mosaic, venne realizzato nel 1993. Esso rivoluzionò profondamente il modo di effettuare le ricerche e di comunicare in rete. Nacque così il World Wide Web. Nel World Wide Web (WWW), le risorse disponibili sono organizzate secondo un sistema di librerie, o pagine, a cui si può accedere utilizzando appositi programmi detti web *browser* con cui è possibile navigare visualizzando file, testi, ipertesti, suoni, immagini, animazioni, filmati.

Il 30 aprile 1993 il CERN, l'istituzione europea dove nasce il World Wide Web, decide di rendere pubblica la tecnologia alla base del World Wide Web in modo che sia liberamente implementabile da chiunque. A questa decisione fa seguito un immediato e ampio successo del World Wide Web in ragione delle funzionalità offerte, della sua efficienza e, non ultima, della sua facilità di utilizzo. Da tale successo ha inizio una crescita esponenziale che in pochissimi anni porterà Internet a cambiare la società umana, rivoluzionando il modo di relazionarsi delle persone, quello di lavorare e di divulgare informazione, tanto che nel 1998 si arriverà a parlare di "nuova economia". La facilità d'utilizzo connessa con l'HTTP e i browser, in coincidenza con una vasta diffusione di computer per uso anche personale, hanno aperto l'uso di Internet a una massa di milioni di persone, anche al di fuori dell'ambito strettamente informatico, con una crescita in progressione esponenziale<sup>9</sup>.

Se prima del 1995 Internet era dunque relegata ad essere una rete dedicata alle comunicazioni all'interno della comunità scientifica e tra le associazioni governative e amministrative, dopo tale anno si assiste alla diffusione costante di accessi alla rete da parte di computer di utenti privati fino al boom degli anni 2000, con centinaia di milioni di computer connessi in rete in parallelo alla diffusione sempre più spinta di PC al mondo, all'aumento dei contenuti e servizi offerti dal Web e a modalità di navigazione sempre più usabili, accessibili e *user-friendly*, nonché a velocità di trasferimento dati a più alta velocità di trasmissione, passando dalle connessioni ISDN e V.90 alle attuali e ben note connessioni a banda larga tramite sistemi DSL. Questa è la situazione di diffusione di Internet nel mondo occidentale: nel secondo e terzo mondo il tasso di penetrazione della Rete è ovviamente inferiore, ma in continua crescita grazie al progressivo riammodernamento delle infrastrutture di reti di telecomunica-

---

<sup>9</sup> Guerreschi C., *op.cit.*, pag 22.

zioni presenti<sup>10</sup>.

La natura globale con la quale è stata concepita Internet ha fatto sì che oggi un'enorme varietà di processori, non solo apparati di calcolo in senso stretto, ma a volte anche incorporati in maniera invisibile (*embedded*<sup>11</sup>) in elettrodomestici e in apparecchi dei più svariati generi, abbiano tra le proprie funzionalità quella di connettersi a Internet e, attraverso questo, a qualche servizio di aggiornamento, di distribuzione di informa-

---

<sup>10</sup> Fino all'anno 2000 si è temuto di dover reingegnerizzare ex novo l'intera Internet (si parlava di Internet2) perché il numero degli host indirizzabile attraverso il protocollo IP era vicino a essere esaurito (IP shortage) dal numero di host realmente collegati (oltre alla necessaria ridondanza e alle perdite per motivi sociali). Il problema è stato parzialmente evitato (o posticipato) con l'utilizzo della tecnica del NAT/gateway mediante la quale una rete aziendale non ha bisogno di un range ampio di indirizzi IP fissi, ma può utilizzarne uno più ridotto con anche un buon risparmio economico. Oggi, come soluzione definitiva, si è fiduciosi nella possibilità di migrare in modo non traumatico alla versione 6.0 di IP (IPv6) che renderà disponibili circa 340 miliardi di miliardi di miliardi di miliardi di numeri IP indirizzabili. I processi di convergenza in atto nell'ambito ICT, media e comunicazioni, indicano inoltre la sempre più probabile piena integrazione nel prossimo futuro della rete Internet con la rete telefonica già con la tecnologia Voip, nonché la parallela fruizione di contenuti informativi tipici di altri mezzi di comunicazione come la televisione e la radio in un'unica grande rete. Se infatti da una parte i primordi della rete sono stati caratterizzati dallo scambio di dati quali i contenuti testuali e immagini statiche, l'evoluzione futura della rete va verso la sempre maggiore diffusione di contenuti multimediali quali ad esempio i contenuti audio-video (es. streaming, Web Tv, IPTV, Web Radio) che ne aumentano enormemente il traffico complessivo e il relativo carico sui nodi o sistemi interni di commutazione (router) e sui server, vuoi anche per l'aumento del numero di utenti connessi in rete al mondo. La soluzione più praticata a questo problema è la decentralizzazione delle risorse ovvero sistemi di rete distribuiti (es. Content Delivery Network) in grado di gestire l'aumento di traffico, mentre per far fronte all'aumento di banda necessaria sui collegamenti sono da menzionare nuove e più efficienti tecniche di compressione dati che hanno reso possibile il diffondersi di servizi sempre più evoluti e pesanti.

Sotto questo punto di vista l'evoluzione della rete dal punto di vista dei servizi richiede anche lo sviluppo di un'infrastruttura di rete di accesso a banda sempre più larga con la realizzazione delle cosiddette Next Generation Network per sopperire all'aumento di traffico previsto e la fruizione dei servizi stessi dall'utente finale. Gli stessi operatori che dovrebbero investire sulla realizzazione di tali infrastrutture richiedono però un ritorno certo dell'investimento ovvero una convenienza economica che risulterebbe invece molto più a favore dei grandi network o fornitori di servizi e contenuti di rete (Google, YouTube, Facebook, Twitter, LinkedIn ecc..) sollevando così il problema della cosiddetta neutralità della rete o meno. Fonte Wikipedia alla voce *Internet*.

<sup>11</sup> *Embedded system*, sistema incorporato.



zione e dati; dal frigorifero al televisore, all'impianto di allarme, al forno, alla macchina fotografica: ogni processore oramai è abilitato a comunicare via Internet. In tal senso dunque un'ulteriore evoluzione della Rete, propugnata da alcuni, potrebbe essere l'estensione della connettività agli oggetti *taggati* del mondo reale dando vita alla cosiddetta *Internet delle cose*.

## 2. Regolamentazione, sicurezza, privacy e copyright

Attualmente, e sin dai suoi sviluppi al grande pubblico dalla metà degli anni Novanta, la Rete Internet si è caratterizzata come una rete fondamentalmente “anarchica”, cioè priva di regolamentazione effettiva ufficiale (ciascun utente può contribuire ai suoi contenuti secondo regole non sempre ben definite, chiare e omogenee). Essa rappresenterebbe un esempio di libertà di espressione e democrazia globale dei tempi moderni e per questo da tutelare. Tale mancanza di regole giurisdizionali sarebbe di fatto un punto cruciale che, secondo alcuni studiosi del diritto, dovrà essere risolto nell'immediato o prossimo futuro. In generale la ragione di tale condizione è da ricercare semplicemente nella natura e nelle finalità originarie di Internet come rete dati dedicata alla diffusione di documenti all'interno della comunità scientifica e delle organizzazioni, e non pensata invece per scopi puramente pubblici. Internet veicola tantissime informazioni non solo immagazzinate nei siti web, ma anche con E-mail, chatting, ecc. Sotto questo punto di vista esso si caratterizza attualmente come una rete fondamentalmente ultrademocratica (o per alcuni anche al limite dell'anarchia ovvero scarsamente regolamentata) dove ciascun singolo utente può introdurre informazioni di qualunque tipo con finalità propria e spesso in maniera del tutto anonima.

Tale condizione, se da una parte rappresenta una delle ragioni principali del successo della rete come potente strumento di comunicazione di massa, dall'altra evidenzia debolezze e vulnerabilità intrinseche, dovute sostanzialmente al fatto che il “potere” è demandato al mittente e a chi eventualmente “controlla” la rete: molte sono infatti le tipologie di attacco alla sicurezza informatica attuabili a mezzo della rete stessa da parte di pirati informatici (*hacker*), i quali con intenzioni malvagie inducono attacchi di negazione del servizio, furto di dati sensibili dell'utente (password e codici di autenticazione, *cloning* delle carte di credito ecc...), truffe dirette

ai danni dei consumatori, ad esempio tramite false E-mail.

Inoltre, essendo divenuto una forma di comunicazione di massa, Internet ha necessitato di diversi tentativi di filtraggio di parte delle informazioni sensibili veicolate, o addirittura di controllo a fini di pubblica sicurezza. Uno dei programmi ampiamente usati è *Carnivore*, voluto dall'FBI per controllare la posta elettronica in entrata e in uscita alla ricerca di parole chiave di interesse. Per tutti questi motivi il filone della sicurezza informatica nell'ambito delle reti è un filone molto attivo<sup>12</sup>.

D'altra parte l'intercettazione e il filtraggio dei dati sensibili degli utenti da parte degli ISP o dei maggiori network di rete con finalità di ricerca di mercato pone oggi anche il problema della *privacy* dell'utente in Rete.

Non solo si vuole controllare Internet perché mezzo di comunicazione di massa, ma anche per il fatto che esistono dei sistemi di scambio *peer-to-peer*<sup>13</sup> che veicolano file protetti da diritto d'autore. Le case discografiche hanno cercato in tutti i modi di sostenere le proposte che suggerivano un controllo della rete a discapito del diritto di anonimato e della libertà personale. Un esempio è il tentato avviamento in Francia di una proposta di legge che avrebbe permesso agli ISP di togliere la connessione a Internet agli utenti che praticassero condivisione dei file protetti da copyright (dopo due avvertimenti), ma il decreto voluto da Nicolas Sarkozy ha perso la maggioranza dopo l'approvazione della relazione sul rafforzamento della sicurezza e delle libertà fondamentali su Internet di Stavros Lambrinidis, il 26 marzo 2009, all'Unione Europea, che esprimeva una posizione forte in difesa della libertà d'espressione che in Internet vede la sua piena realizzazione.

La sempre più facile accessibilità alla rete e ai suoi contenuti liberi da parte di un pubblico/utenti minorenni, progressivamente sempre più giovani, pone il problema della loro tutela di fronte a pericoli e rischi che l'anonimato e la vastità dei contenuti della rete può offrire nei loro confronti (es. pedofilia, pornografia, cyberbullismo ecc.). Strumenti di filtraggio dei contenuti, opportunamente impostati (es. *firewall*), sono tuttavia

---

<sup>12</sup> In senso opposto invece si muove la proposta di legge italiana dell'onorevole Gabriella Carlucci che, anziché difendere l'anonimato su Internet, sancisce l'impossibilità di caricare contenuti di ogni genere senza identificarsi e inoltre propone di espandere il reato di diffamazione ai contenuti digitali.

<sup>13</sup> Letteralmente "alla pari".

disponibili da tempo nei vari sistemi informatici connessi come possibile rimedio al problema. Un altro problema che si è affacciato nel contesto della Rete, in merito al suo sempre più diffuso utilizzo, è l'Internet dipendenza, un aspetto di dipendenza psicologica, attualmente molto dibattuto, compreso all'interno della dipendenza dalle tecnologie digitali.

### **3. Pensiero fluido, oblio e memorie ri-cristallizzate: con la Rete la mente si fa veloce e pigra**

Sappiamo bene che l'uso della tecnologia influisce sul nostro cervello. L'acquisizione delle capacità di leggere e scrivere cambia cognitivamente il modo in cui elaboriamo le informazioni. Attraverso la risonanza magnetica dell'encefalo, gli psicologi hanno potuto confrontare il cervello di un gruppo di analfabeti e quello di un gruppo di persone alfabetizzate mentre svolgevano lo stesso compito: l'esperimento ha evidenziato delle differenze tra i due gruppi non solo durante le prove di lettura. Il ricercatore Alexandre Castro-Caldas ha scoperto che le persone in grado di leggere hanno un rapporto tra i due emisferi del cervello diverso rispetto a quelle che non ne sono capaci: nelle prime, una zona importante del corpo calloso è più spessa, così come nelle persone che hanno imparato a leggere tardi, il lobo occipitale elabora le informazioni più lentamente rispetto a quelle che hanno imparato da bambini. Gli psicologi Ostrosky-Solis, Garcia e Perez hanno sottoposto un gruppo di persone alfabetizzate e di analfabeti a una serie di test cognitivi durante i quali hanno misurato le onde cerebrali: sono arrivati alla conclusione che l'acquisizione della capacità di leggere e scrivere ha modificato il modo in cui il cervello organizza l'attività cognitiva, non solo per quanto riguarda il linguaggio, ma anche per ciò che concerne la percezione visiva, il ragionamento logico, la memoria e il pensiero operativo formale. Se saper leggere e scrivere può cambiare il nostro modo di pensare, possiamo immaginare quanto il nostro cervello venga modificato da Internet e dal tempo medio giornaliero che si passa davanti al computer. La prima generazione di bambini cresciuti con il computer (i cosiddetti nativi digitali) sta raggiungendo solo ora l'età adulta, quindi non abbiamo nessuno studio scientifico sulle conseguenze di questa onnipresenza della tecnologia<sup>14</sup>.

<sup>14</sup> Kevin Kelley, *Il pensiero fluido*, in "Rivista Internazionale", 831, 29 gennaio 2010, pag 34.

Non so bene cosa sia cambiato in me, che provengo dalla generazione delle console *Commodor 64*; con l'uso della rete posso solo dire che ancora oggi, quando uso i testi cartacei utilizzati durante la preparazione della mia tesi sperimentale sull'immigrazione italiana nel mondo (dopo aver passato settimane in biblioteche sia tedesche che italiane), post-it di vario colore spuntano dai vecchi libri tenuti come fossero reliquie nella mia biblioteca. Generalmente ricordo solo le informazioni che cerco, e su alcune discipline mi rendo conto essere già datate, poiché anche la capacità della mente dell'uomo di inventare sintomi e fenomeni non ha veramente limiti. E quanto so non basta più; non basta mai. Me ne accorgo mentre scrivo questo lavoro: non cerco più di ricordare le informazioni, perché mi aiuta a farlo internet. Il web è il mio taccuino, sono diventato più abile a raccogliere informazioni e a sintetizzarle in una pre-digerito da condividere con chi avrà ancora voglia di sentire il fruscio di una pagina tra le sue mani. Ma la mia conoscenza è più fragile. Per ogni informazione che trovo c'è qualcuno pronto a dire il contrario. Ogni dato ha il suo "anti-dato". L'enorme ragnatela del web mette in rilievo sia i dati sia gli anti-dati. Alcuni sono palesemente poveri se non stupidi, altri invece sembrano essere convincenti. Non possiamo lasciar decidere gli esperti, perché per ogni informazione descritta da uno specialista ve n'è un'altra altrettanto valida che però afferma esattamente l'opposto. Senza contare le volte in cui il medesimo articolo viene proposto da più siti con leggere differenze. Nella ricerca del materiale per questo testo, pur economizzando il tempo (ma rimanendo sempre molto attento alla qualità), ad esempio la descrizione della storia di Internet del paragrafo precedente è proposta in modo identico in molti lavori, per cui mi sono convinto che sarebbe stato inutile in fondo riscriverlo e parafrasarlo. Non si tratta di una monelleria - copia-incolla-riordina - ma di una modalità più veloce per riorganizzare dati che la rete offre; di tutto il materiale usato per correttezza basta citare la fonte ..... Eppure un vago senso di insoddisfazione mi attanaglia, come se avessi rubato e non preso in prestito il pensiero altrui. Ad una analisi più approfondita, ad un livello più preconsciouso (che vi devo dire: sono uno psicoanalista e queste cose mi tocca farle!), mi rendo conto che la paura più grande è quella di perdere informazioni, di lasciare per via l'unica vera ricchezza che ho: quanto so più di un altro esperto. Questo mi porta ad aver meno certezze dentro il *Paradigma della Pantera Rosa*: più studi più sai;

più sai più dati devi organizzare. Più dati organizzi più la tua mente tende a perderne; più ne perdi, meno sai. Che studi a fare? Informazioni sempre più minute dominano tutta l'attenzione della mia mente sovraccarica di informazioni. Non succede solo a me, ma tutti ammettono di cedere al fascino di minuscole e rapide interruzioni. Per reagire a questo fuoco di sbarramento di bit, c'è chi su Internet ha cercato di scomporre grandi opere in frammenti più piccoli. Gli album musicali sono spezzettati e venduti canzone per canzone, i film diventano trailer o perfino singole scene, i giornali diventano messaggi di Twitter, i saggi scientifici diventano citazioni su Google. Ma appoggiandoci alle notizie in rete, perdiamo informazioni e diveniamo *pigri*, ovvero mnemonicamente meno efficaci?

Gli studi di Lashley dopo gli anni '50 indicano che le *memorie di compiti complessi* sono immagazzinate diffusamente nella neocorteccia (*principio dell'azione di massa*) e che tutte le parti della neocorteccia giocano lo stesso ruolo nel loro immagazzinamento (*principio dell'equipotenzialità*). Le basi fisiologiche della memoria fanno supporre che esistano due differenti processi d'immagazzinamento mnestico<sup>15</sup>: i processi a breve termine e quelli a lungo termine. Il trasferimento di una memoria a quello a lungo termine è denominato *consolidamento*. Le esperienze che non sono trattenute per un tempo sufficiente nel magazzino a breve termine non sono integrate in quello delle memorie a lungo termine<sup>16</sup>. Di conseguenza, le informazioni frammentarie su Internet sono elaborate a livello di memoria a breve termine: danno il senso di competenza iniziale ma tendono ad essere poi perdute se non sufficientemente reiterate. Per le informazioni già immagazzinate nel registro a lungo termine, l'inutilizzazione o la sottoutilizzazione comportano la perdita parziale o totale dell'informazione, in quanto la memoria sembra codificata su una

<sup>15</sup> Da un punto di vista neurologico, possiamo distinguere tra la *memoria dichiarativa* cioè quella espressa mediante proposizioni verbali o immagini, la *memoria episodica* che è quella di specifici eventi, *memoria esplicita* composta da memorie prodotte da una deliberata intenzione di ricordare e che sono direttamente valutabili in compiti di memoria e di riconoscimento, *memoria implicita* che consentono un miglioramento delle prestazioni in assenza di un ricordo o di un riconoscimento consapevole, *memoria semantica* fatta di informazioni generali acquisite nel corso di specifiche esperienze. Pinel P. J., *Biopsicologia*. Edises Editore, Napoli 1992, pag 537.

<sup>16</sup> Pinel P. J., *op.cit.*, pagg. 498-499.

struttura molecolare di RNA<sup>17</sup> che tende a degradarsi chimicamente nel tempo (oblio mnestico)<sup>18</sup>. Memoria a breve termine ed oblio mnestico, a mio avviso, fanno perdere competenza anche agli esperti: maggiori capacità fluide dell'intelligenza che compie più atti creativi a seguito dell'enorme quantità di dati a disposizione, ma perdita di informazioni in memoria. Un impulso ESP o un blackout ci farebbero perdere la maggior parte delle nostre conoscenze immagazzinate in hard disk degli innumerevoli server della Rete mondiale, con le conseguenze che possiamo immaginare.

E poi c'è l'eterno problema di distinguere le informazioni vere da quelle false. I motori di ricerca ci spingono a vedere l'intero web come una gigantesca enciclopedia, dimenticando che i contenuti delle enciclopedie tradizionali erano rigorosamente controllati e che gli autori delle loro voci erano esperti selezionati. Ma la velocità e l'onnipresenza di Internet ci spinge ad essere più critici. Se le notizie riportate da un sito sembrano poco fondate, possiamo facilmente controllarle su altri siti (alcuni, per esempio, catalogano utilmente leggende metropolitane e altre informazioni false che si diffondono come virus). Forse l'aspetto più negativo di Internet è che navigare può diventare una dipendenza e una gran perdita di tempo. Il sistema ci fa svolazzare da un argomento all'altro invece di farci concentrare su una cosa alla volta. Nel web si confonde *Cronos* e *Kairos*, cioè tempo scandito e tempo soggettivo: dove la percezione di un quarto d'ora di lavoro al terminale, nella realtà è oltre un'ora nel tempo reale. Un po' come accade se confrontiamo la velocità della luce: il tempo sembra rallentare ma, a differenza della teoria di Einstein<sup>19</sup>, noi invecchiamo eccome!

<sup>17</sup> Galimberti U., *Garzantine di Psicologia*, Garzanti Editore, Milano, 2002. Alla voce *Memoria*, pag 636.

<sup>18</sup> L'oblio può verificarsi per: mancato consolidamento mnestico, decadimento della traccia mnestica, interferenza con nuove nozioni (retroattiva) o con nozioni già presenti (proattiva). Galimberti U., *op.cit.* Alla voce *Memoria*, pag 636.

<sup>19</sup> La teoria della relatività formulata da Albert Einstein, prima nella sua versione ristretta e poi in quella generale, ha modificato profondamente la teoria della relatività galileiana e ha cambiato il nostro concetto di tempo e di spazio. Per quanto sorprendenti, le previsioni di Einstein hanno ottenuto numerose conferme. Sempre alla relatività **dobbiamo l'equazione** più famosa della fisica:  $E = mc^2$ . Secondo la teoria della relatività, l'intervallo di tempo misurato dall'orologio dell'osservatore in movimento è diverso da quello misurato

Un altro aspetto interessante dello sviluppo di Internet, non riguarda il come sta cambiando il modo di pensare delle persone, quanto il come la rete si sta adattando al loro modo di pensare. La diffusione di Internet è stata favorita essenzialmente dalla disponibilità dell'interfaccia grafica, quella del browser, un mondo visivo più familiare fatto di finestre, icone e bottoni che superava il funzionamento lineare dei vecchi computer. I cambiamenti successivi sono stati favoriti da interfaccia ancora più naturali (oggi è possibile impartire comandi con una parola o un gesto), da una migliore imitazione dell'esperienza umana (come nel caso dei consigli su film, libri o musica e dei metodi di ricerca sempre più intelligenti) e dall'uso del web a scopi emotivi e sociali (come nel caso dei Social Network). Senza dubbio internet ha influito su molti aspetti del funzionamento della mente. I faldoni, la posta, le librerie, i registri, i documenti sono stati sostituiti dai software, influenzando sul nostro uso del tempo<sup>20</sup>. Da quando utilizzo di un'iPad, ma comunque ancora prima con il portatile<sup>21</sup>, viaggio portando con me buona parte della biblioteca professionale, scomposta in e-book e dizionari elettronici. Anche i test e le scale di valutazione sono state informatizzate, facendo interagire il paziente semplicemente con la tastiera e lo schermo.

dall'orologio a terra. E l'effetto è tanto più marcato quanto più la velocità, ad esempio di un ipotetico treno, si avvicina a quella della luce, perché il rapporto  $V^2/c^2$  tende a 1 e il denominatore dell'equazione diventa così sempre più piccolo; di conseguenza aumenta il valore di *Astrazione*. A questo fenomeno, noto come *dilatazione dei tempi*, si accompagna invece la contrazione delle lunghezze nella direzione di moto. Se, infatti, l'osservatore su una ipotetica banchina misurasse quanto è lungo il treno in marcia, otterrebbe un valore inferiore a quello misurato dal passeggero che si trova sul convoglio. Questi risultati sono conseguenza delle *trasformazioni di Lorentz* che hanno sostituito quelle di Galilei nella teoria della relatività ristretta. Secondo questa teoria, nel passare da un riferimento inerziale all'altro, sia le coordinate spaziali sia quelle temporali cambiano, mentre nelle trasformazioni di Galilei il tempo è sempre lo stesso, indipendentemente dal riferimento scelto. I corpi, dunque, si muovono nello spazio-tempo, perché spazio e tempo risultano indissolubilmente legati. La posizione di un corpo a un dato istante di tempo rispetto a un riferimento inerziale è un evento dello spazio-tempo e le trasformazioni di Lorentz permettono di trovare le coordinate di quell'evento rispetto a un qualsiasi altro riferimento inerziale. Albanese M. L., *Fisica*. Alla voce *Teoria della relatività allargata e ristretta*. I Suntini, EDIPRESS Edizione Online aprile 2011.

<sup>20</sup> Steven Pinker, *Un'esagerazione*, in *Rivista Internazionale* 831, | 29 gennaio 2010, pag 38.

<sup>21</sup> Riprendendolo qualche giorno fa per lavoro, il "nonnino" mi è sembrato più un "trasportabile" per la differenza nel peso percepita, a mo' degli obici da 105 mm che venivano sommeggiati sui muli per portarli in quota.

“Più sai, meno sai”: questo binomio mi accompagna dalle scuole medie insieme al “So di non sapere” (*Apologia*<sup>22</sup> di Socrate). Per quanto io possa studiare, approfondire, non ne saprò mai abbastanza e tra le maglie della mia eterna ignoranza - tra omissioni, oblio e imperfezioni conoscitive di un percorso formativo eternamente lacunoso - qualsiasi matricola con studi freschi può potenzialmente saperne più di me (ma non saper far meglio il mestiere!). Sapere, conoscere è da sempre la roccaforte della cultura occidentale, in cui chi sa e sa meglio ha sempre una qualche forma di vantaggio sugli altri. L'informazione trasforma l'homo sapiens in un idiota? Lo rende troppo sicuro di sé, soprattutto in quei settori in cui l'informazione è avvolta da una gran quantità di rumore (come l'epidemiologia, la genetica, l'economia). Così ci convinciamo di sapere più cose di quante ne sappiamo realmente. Spesso ci costruiamo delle teorie sulla base di notizie inutili, e ci lasciamo ingannare dalla casualità. E ora le cose stanno peggiorando. Penso anche che la diffusione incontrollata di informazioni trasformi il mondo in un *Estremistan* (dove le variabili casuali sono dominate dagli estremi, e i cigni neri assumono una grande importanza). Diffondendo le informazioni, Internet fa aumentare l'interdipendenza, esaspera le mode (bestseller come i libri di Harry Potter e il panico tra i clienti di una banca hanno una risonanza planetaria)<sup>23</sup>.

Più informazioni (soprattutto grazie a Internet) fanno aumentare le false certezze e l'illusione di sapere tutto, mentre la prevedibilità diminuisce. Più volte, con studenti, colleghi o amici, mentre ci compiacciamo di ciò che sappiamo in lunghi e brevi scambi concettuali, il telefono multifunzione colma le nostre lacune con un click quando “... come è che si chiamava quel film in cui ...”. E tramite i Social Network ci spediamo file che sono una frazione infinitesimale di un tutto e che giudichiamo “sazianti”, come lo può essere la conoscenza del libro indiano *Kamasutra* che da tempo tutti pensano sia un testo raffigurante tecniche e posizioni erotiche di antica tradizione indiana, ma che in realtà è un testo omonimo ben più vasto, dedicato all'amore e alla sessualità nella coppia e nel matri-

<sup>22</sup> Apologia: discorso pronunciato o scritto a difesa di sé e della propria opera, o di un'altra persona, di una fede, dottrina, ecc. Enciclopedia della Lingua Italiana Treccani, versione elettronica, alla voce *Apologia*. Giunti Editore Milano 2013.

<sup>23</sup> Nassim N. Taleb, *Notizie inutili*, in Rivista Internazionale 831, | 29 gennaio 2010, pag 38.



monio. E mentre lavoro a questo libro, tra appunti, libri, iPhone e iPad<sup>24</sup> trovo che l'esperienza di leggere parole sullo schermo di un computer o di un iPhone è diversa da quella di leggere le stesse parole su un libro: un libro concentra tutta la nostra attenzione, ci isola dalla miriade di distrazioni che riempiono la nostra vita quotidiana. Come afferma l'ingegnere Taleb, un computer fa esattamente il contrario: è progettato per disperdere l'attenzione; invece di proteggerci dalle distrazioni dell'ambiente, ne aggiunge altre. Le parole che leggiamo sullo schermo contendono la nostra attenzione a tanti altri stimoli<sup>25</sup>. Nella mia biblioteca ogni pagina con un segnale rappresenta un scia, un promemoria per qualcosa che "manca" nella mia memoria: invece di memorizzare il brano del libro o di ricordare un dato importante, sottolineavo il brano e applicavo un segnalino sulla pagina, registrando mentalmente il posto in cui si trovava la cosa che volevo ricordare. La rete ha trasformato quest'abitudine occasionale nel modo principale in cui io e molte altre persone archiviamo le conoscenze, con un semplice click sul menù *preferenze*. Ora, quando voglio ricordare qualcosa, lo salvo nel mio computer oltre che nel mio cervello. Così passo moltissimo tempo a organizzare quel materiale sul desktop per essere sicuro di ritrovarlo, moltiplicando le cartelle *utility*. I miei ricordi sono archiviati in cartelle e sottocartelle, facilmente accessibili e rintracciabili nel caso in cui il mio metaricordo<sup>26</sup> svanisca. Quando un file si corrompe divenendo inutilizzabile, al posto di un'idea resta solo uno spazio vuoto, che pigramente cerca di ri-comporsi. Concordo con lo scrittore Carr quando afferma che

---

<sup>24</sup> In questa soleggiata primavera 2014, ho provato piacere viaggiare per l'Umbria, Lazio, Toscana e Puglia con poco bagaglio, soffermandomi in ogni luogo a fissare un pensiero sul Moleskine o su un dispositivo portatile, apprezzando sia la comodità dei sistemi di rete per lavorare ma risottolineando una mia impazienza nel ricercare le fonti e i dati. Tra paesaggi collinari, monti e mari, ho riscoperto la pazienza dell'antico ricercatore che comincia un viaggio alla ricerca della risposta ad un perché, gustandosi meravigliato il proprio viaggio. In questo atto presente, credo che si viva la vita, non in attesa di un domani, specialmente non restando ore di fronte ad uno schermo.

<sup>25</sup> Nassim N. Taleb, *op. cit.*, pag 39.

<sup>26</sup> Si può definire la metamemoria come l'insieme delle conoscenze che si hanno intorno alla propria memoria e delle strategie che si mettono in atto per memorizzare. In genere non si ha una consapevolezza adeguata delle proprie prestazioni di memoria, se non in presenza di prestazioni inadeguate da cui la scarsa affidabilità **dei questionari di autovalutazione per la memoria**. Tratto da <http://lettere2.unive.it/nicole/Memoria.html>

il modo di leggere e ricercare le informazioni è cambiato<sup>27</sup>, senza considerare il ridicolo gesto che compio quando, su materiale cartaceo, cerco di *zoommare* un foglio di carta con le dita e procedo a “spostate pagina” senza voltarla come avviene sui tablet/iPad, indice che il mio cervello compie a volte uno sforzo a distinguere i due sistemi andando in economia, se non in corto. Anche se ancora uso molto materiale cartaceo, orgoglioso della mia biblioteca, ora faccio molte delle mie ricerche online e leggo spesso informazioni sul computer, anche quando i miei occhi - per la stanchezza - gridano vendetta e riposo. Di conseguenza il mio modo di pensare e realizzare connessioni tra i concetti è cambiato: anche se ormai sono diventato più esperto nel navigare tra le rapide del web, mi rendo conto che la mia capacità di attenzione è diminuita, come se Internet intaccasse la mia capacità di riflessione e concentrazione - comunque di pensiero critico - rispetto alle informazioni che mi provengono da una moltitudine di canali informativi, rendendomi allo stesso tempo più esigente, facendomi sembrare ogni notiziario un pasto intellettualmente insipido e privo degli approfondimenti che vorrei da una notizia.

Dato che la profondità del nostro pensiero è direttamente collegata all'intensità dell'attenzione, a mano a mano che ci adattiamo a Internet i nostri pensieri diventano probabilmente sempre meno profondi, forse superficiali, ma esigenti: è come se voracemente non volessimo più mangiare hamburger, ma ci nutrissimo di sushi, per poi lamentarci della fame residua.

Probabilmente Internet non ha cambiato il nostro modo di pensare, ma ha radicalmente modificato il contesto in cui pensiamo e lavoriamo. Prima coltivavamo il pensiero, ora siamo diventati cacciatori-raccoglitori di immagini e informazioni. Forse il cambiamento sarà più profondo quando Internet verrà inserita nei nostri occhiali e lo schermo sarà sostituito da un laser che invia immagini alla nostra retina.

Secondo il filosofo Thomas Metzinger<sup>28</sup>, Internet influisce sul senso del sé, e lo fa a un livello profondo e funzionale. La coscienza è il luogo dell'attenzione volontaria. Le informazioni coscienti sono quelle infor-

---

<sup>27</sup> Nicholas Carr, *Attenzione dispersa*, in Rivista Internazionale 831, | 29 gennaio 2010, pag 39.

<sup>28</sup> Thomas Metzinger, *Sogno pubblico*, in “Rivista Internazionale”, 831, 29 gennaio 2010, pag 40.

mazioni presenti nel nostro cervello verso le quali possiamo dirigere l'attenzione. In quanto agenti attenti, possiamo spostare la nostra attenzione e, in un certo senso, dirigere la nostra torcia interiore su un certo obiettivo. In molte situazioni le persone perdono la capacità di essere agenti attenti, e di conseguenza il loro senso del sé risulta indebolito. Se è vero che la capacità di controllare e mantenere l'attenzione è uno dei livelli più profondi dell'io fenomenologico, quello a cui stiamo assistendo oggi è non solo un'esposizione multimediale allo spazio della coscienza, ma una lieve forma di spersonalizzazione. I nuovi mezzi di comunicazione possono creare una forma di veglia che somiglia a uno stato soggettivo debole, un misto di sogno, demenza, ebbrezza e infantilizzazione. Metzinger chiama questo stato semi-onirico "sogno pubblico".

Nella mia esperienza professionale ho notato da tempo che anche l'idea di esperto è cambiata. Un tempo l'esperto era "una persona che aveva accesso a informazioni specialistiche". Oggi, dato che molte informazioni sono accessibili a tutti, l'esperto è diventato "una persona in grado di interpretare meglio le informazioni". Molti pazienti, accedendo in studio, mi presentano diagnosi pre-confezionate autoattribuite, in cui faccio molta fatica ad "entrare", soprattutto quando le mie informazioni divergono significativamente da quelle – male ricordate, montate e interpretate – presentate dal paziente. Come esperto mi trovo a transitare trasversalmente tra più aree e discipline professionali, decodificando informazioni create o raccolte da altri, come se la funzione di psicoanalista e/o analista di dati si estendesse non al contenuto delle informazioni ma al sistema comunicazionale che l'ha generato. Ho notato che sono diventato parte della connettività insieme a milioni di altri illustri sconosciuti: controllo la mia posta elettronica, gli aggiornamenti di stato sul Social Network attraverso il telefono diverse volte al giorno, mi preoccupo per la montagna di messaggi a cui non ho ancora risposto e alle moltissime offerte che mi arrivano e che puntualmente debbo ignorare per sintesi di lavoro mentre guardo la mia messaggeria. Anche io ho difficoltà a passare un'intera mattinata senza distrarmi dai trilli continui dei miei iPhone/iPad e so che la gente si aspetta che risponda subito alle Email e ai suoi messaggi, anche a quelli che inopportuno arrivano nel cuore della notte. Di conseguenza, sono diventato più suscettibile alla mia privacy e al bisogno di un silenzio "pieno", creativo, fatto di presenza - di me e dei miei affetti - e di assenza di plastica, vetro e circuiti.

#### 4. Tipologia dei Social Media, Media Industriali e Social Network

*Social Media* (in italiano *mediasociali*), è un termine generico che indica tecnologie e pratiche online che le persone adottano per condividere contenuti testuali, immagini, video e audio.

I professori Andreas Kaplan e Michael Haenlein hanno definito i media sociali come un gruppo di applicazioni Internet basate sui presupposti ideologici e tecnologici del Web 2.0, che consentono la creazione e lo scambio di contenuti generati dagli utenti<sup>29</sup>.

I Social Media rappresentano fondamentalmente un cambiamento nel modo in cui la gente apprende, legge e condivide informazioni e contenuti. In essi si verifica una fusione tra sociologia e tecnologia che trasforma il monologo (da uno a molti) in dialogo (da molti a molti) e ha luogo una democratizzazione dell'informazione che trasforma le persone da fruitori di contenuti ad editori. Sono diventati molto popolari perché permettono alle persone di utilizzare il web per stabilire relazioni di tipo personale o lavorativo. I Social Media vengono definiti anche *user-generated content* (UGC) o *consumer-generated media* (CGM).

I Social Media sono diversi dai media industriali come giornali, televisione e cinema. Mentre i Social Media sono strumenti relativamente a basso costo che permettono a chiunque (anche soggetti privati) di pubblicare ed avere accesso alle informazioni, i media tradizionali richiedono cospicui investimenti finanziari per pubblicare informazioni. Tra le voci di spesa dei media industriali possiamo annoverare ad esempio la spesa tipografica o le autorizzazioni statali. I media industriali sono comunemente definiti *tradizionali*, *broadcasting*, o *mass media*. Una caratteristica che accomuna Social Media e media industriali è la capacità di ottenere un'audience sia vasta che ridotta; sia il post di un blog che una trasmissione televisiva possono raggiungere milioni di persone oppure nessuno. I Social Media dipendono principalmente dalle interazioni tra persone, come la discussione e il dialogo volti a costruire una sorta di sentimento condiviso attraverso l'utilizzo della tecnologia come canale. I servizi offerti dai Social Media stimolano l'uso dell'intelligenza sia induttiva che deduttiva da parte delle persone. Reclami e denunce si prestano a rapide

---

<sup>29</sup>

Wikipedia.it, alla voce *Social Media*.

generalizzazioni a causa delle modalità con le quali le affermazioni diffuse possono essere postate e visualizzate da tutti. La velocità di comunicazione, l'ampia diffusione, l'incisività e la possibilità di vedere come le parole costruiscano un caso sollecitano l'uso della retorica. Il metodo della persuasione viene utilizzato frequentemente come mezzo per convalidare o autenticare le affermazioni e le parole delle persone: la retorica è quindi parte importante del linguaggio dei Social Media. Per alcuni aspetti, i Social Media non hanno limiti: non c'è un numero fisso di pagine o di ore. I lettori possono partecipare ai Social Media lasciando commenti, messaggi istantanei o anche pubblicando articoli per conto proprio<sup>30</sup>.

Un *Social Network* (o rete sociale in lingua italiana) consiste di un qualsiasi gruppo di individui connessi tra loro da diversi legami sociali. Per gli esseri umani i legami vanno dalla conoscenza casuale ai rapporti di lavoro ai vincoli familiari. Le reti sociali sono spesso usate come base di studi interculturali in sociologia, in antropologia, in etologia. La ricerca condotta nell'ambito di diversi approcci disciplinari ha evidenziato come le reti sociali operino a più livelli (dalle famiglie alle comunità nazionali) e svolgano un ruolo cruciale nel determinare le modalità di risoluzione di problemi e i sistemi di gestione delle organizzazioni, nonché le possibilità dei singoli individui di raggiungere i propri obiettivi.

La diffusione del web e del termine Social Network ha creato negli ultimi anni alcune ambiguità di significato. La rete sociale è infatti, in primo luogo, una rete fisica. La rete sociale è, ad esempio, una comunità di lavoratori, che si incontra nei relativi circoli dopolavoristici e che costituisce una delle associazioni di promozione sociale. Esempi di reti sociali sono inoltre le comunità di sportivi, attivi o sostenitori di eventi, le comunità unite da problematiche strettamente lavorative e di tutela sindacale del diritto nel lavoro, le confraternite e in generale le comunità basate sulla pratica comune di una religione e il ritrovo in chiese, templi, moschee, sinagoghe e altri luoghi di culto.

L'analisi delle reti sociali ha evidenziato come la struttura (forma dell'interazione verbale o virtuale) e la densità (numero di contatti) contribuiscano a determinarne la potenziale utilità per i singoli individui. Le reti piccole e dense possono talvolta rivelarsi meno utili di reti più ampie

---

<sup>30</sup> Tratto da [wikipedia.org](http://wikipedia.org) alla voce *Social Network* e dall'articolo *aiuto sul tema dei Social Network* su <http://www.skuola.net/forum/italiano/aiuto-tema-sui-social-network-27899.html>

e con la presenza di legami deboli. Queste ultime si presterebbero di più allo scambio di nuove idee e opportunità, favorendo in questo modo i processi di innovazione.

La versione di Internet delle reti sociali (Social Media) è una delle forme più evolute di comunicazione in rete, ed è anche un tentativo di violare la “regola dei 150”<sup>31</sup>. La rete delle relazioni sociali che ciascuno di noi tesse ogni giorno, in maniera più o meno casuale, nei vari ambiti della nostra vita, si può così “materializzare”, organizzare in una “mappa” consultabile, e arricchire di nuovi contatti. I principali Social Network sono: Facebook, MySpace, Twitter, Badoo, Google+, LinkedIn, Pinterest, Formspring, Bebo, Friendster, Hi5, Ning, Tagged, Meetup, e altri. Tra quelli più usati al mondo vi sono Facebook e Twitter<sup>32</sup>.

## 5.Descrizione dei principali Social Network utilizzati in Italia

### Facebook

Facebook è un servizio di rete sociale lanciato nel febbraio 2004, posseduto e gestito dalla corporation Facebook, Inc. Il sito, fondato ad Harvard negli Stati Uniti da Mark Zuckerberg e dai suoi compagni di università Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz e Chris Hughes, era originariamente stato progettato esclusivamente per gli studenti dell’Università di Harvard, ma fu presto aperto anche agli studenti di altre scuole della zona di Boston, della Ivy League e della Stanford University. Successivamente fu aperto anche agli studenti delle scuole superiori e poi a chiunque dichiarasse più di 13 anni di età. Da allora Facebook ha raggiunto un

---

<sup>31</sup> Il *numero di Dunbar*, conosciuto anche come la *regola dei 150*, afferma che le dimensioni di una rete sociale in grado di sostenere relazioni stabili sono limitate a circa 150 membri. Questo numero è stato calcolato attraverso studi di sociologia e soprattutto di antropologia, in relazione alla dimensione massima di un villaggio (in termini più attuali meglio definibile come un ecovillaggio). Nella psicologia evolucionista viene teorizzato che il numero potrebbe costituire una sorta di limite per l’abilità media degli esseri umani di riconoscere dei membri e tenere traccia degli avvenimenti emotivi di tutte le persone di un gruppo. Altre spiegazioni poggiano su valutazioni più economiche e al bisogno dei gruppi di individuare gli elementi parassitari o disfunzionali, in quanto gruppi più grandi tenderebbero a facilitare la presenza di ingannatori o bugiardi. Tratto da <http://www.scriveresuivetri.it/il-numero-di-dunbar/>

<sup>32</sup> Tratto dall’articolo su <http://www.skuloa.net/forum/italiano/aiuto-tema-sui-social-network-27899.html>

enorme successo: secondo Alexa dal giugno 2013 è diventato il sito più visitato al mondo, superando Google; ha cambiato profondamente molti aspetti legati alla socializzazione e all'interazione tra individui, sia sul piano privato che in quello economico e commerciale.

È disponibile in oltre 70 lingue e nell'ottobre 2012 conta circa 1 miliardo di utenti attivi che effettuano l'accesso almeno una volta al mese, classificandosi come primo servizio di rete sociale per numero di utenti attivi. Il nome "Facebook" prende spunto da un elenco con nome e fotografia degli studenti, che alcune università statunitensi distribuiscono all'inizio dell'anno accademico per aiutare gli iscritti a socializzare tra loro.

Gli utenti possono accedere al sito previa una registrazione gratuita, durante la quale vengono richiesti dati personali come nome, cognome, data di nascita e indirizzo e-mail. Il sito chiarisce che l'inserimento obbligatorio della data di nascita serve esclusivamente per favorire una maggiore autenticità e consentire l'accesso ai vari contenuti in base all'età. Completata la registrazione, gli utenti possono creare un profilo personale, includere altri utenti nella propria rete sociale, aggiungendoli come amici, e scambiarsi messaggi, anche via chat, incluse le notifiche automatiche quando questi aggiornano i propri profili.

Possono fondare e unirsi a gruppi per condividere interessi in comune con altri utenti, organizzati secondo il luogo di lavoro, la scuola, l'università o altre caratteristiche, condividere contenuti multimediali ed utilizzare varie applicazioni presenti sul sito. Per personalizzare il proprio profilo l'utente può caricare una foto, chiamata immagine del profilo, con la quale può rendersi riconoscibile. Può inoltre fornire ulteriori informazioni, come il comune di nascita (esempio: Città natale: Roma) e quello di residenza (esempio: Vive a Torino), la scuola frequentata, il proprio datore di lavoro, l'orientamento religioso e quello politico, la propria situazione sentimentale e molte altre. Spesso i profili contengono fotografie e rimandano a "Pagine" legate a cose o persone che sono gradite al fruitore. Gli iscritti a Facebook possono scegliere di aggregarsi a una o più reti, organizzate per città, posto di lavoro, scuola e religione. Il sito è gratuito per gli utenti e trae guadagno dalla pubblicità, inclusi i banner<sup>33</sup>.

---

<sup>33</sup> Tratto dal sito [wikipedia.org](http://wikipedia.org) alla voce *Facebook*, e dal link <http://www.skuola.net/forum/italiano/aiuto-tema-sui-social-network-27899.html>

## Twitter

Twitter è un servizio gratuito di Social Networking e *microblogging* che fornisce agli utenti una pagina personale aggiornabile tramite messaggi di testo con una lunghezza massima di 140 caratteri (120 nel caso si inserisca un link o un'immagine). È costruito totalmente su architettura *Open source*. Gli aggiornamenti di stato possono essere effettuati tramite il sito stesso, via SMS, con programmi di messaggistica istantanea, posta elettronica, oppure tramite varie applicazioni basate sulle API di Twitter. Il social è stato creato nel marzo 2006 dalla Obvious Corporation di San Francisco.

Il nome "Twitter" deriva dal verbo inglese *to tweet* che significa "cinguettare". Tweet è anche il termine tecnico degli aggiornamenti del servizio. I Tweet che contengono esattamente 140 caratteri vengono chiamati *Tweosb*. Gli aggiornamenti sono mostrati nella pagina di profilo dell'utente e comunicati agli utenti che si sono registrati per riceverli. È anche possibile limitare la visibilità dei propri messaggi oppure renderli visibili a chiunque. Twitter nel 2012 ha raggiunto i 500 milioni di iscritti e 200 milioni di utenti attivi che fanno accesso almeno una volta al mese.

Il servizio è diventato estremamente popolare, anche come avversario di Facebook, grazie alla semplicità ed immediatezza di utilizzo. Esistono diversi esempi in cui Twitter è stato usato dagli utenti per diffondere notizie, come strumento di giornalismo partecipativo<sup>34</sup>. Twitter deve la sua semplicità anche alla mancanza di alcune funzioni tipicamente riscontrabili in Social Network come Facebook, tra cui la condivisione di fotografie. Tuttavia esistono molti servizi esterni che possono aiutare a potenziare Twitter e ad implementarlo con funzionalità tipiche di Facebook (per esempio TwitPic è una valida soluzione per distribuire immagini all'interno del Social Network).

L'insieme dei Tweet pubblicati su Twitter dagli utenti costituisce un'enorme quantità di materiale, che può essere utilizzata anche dalle aziende: ad esempio Dell ha aperto un canale di comunicazione con i propri clienti su Twitter e molti servizi offrono il monitoraggio della reputazione dei *brand*<sup>35</sup> su Twitter<sup>36</sup>.

---

<sup>34</sup> Ad esempio, nel caso del terremoto in Abruzzo del 6 aprile 2009, gli utenti Twitter hanno segnalato la notizia prima dei media tradizionali.

<sup>35</sup> Marca, marchio.

<sup>36</sup> Tratto dal sito [wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) alla voce *Twitter*, e dal link <http://www.skuela.net/forum/>



## Badoo

Badoo è un sito web di Social Network multilingue con sede a Londra. Beneficiando di una interfaccia multilingue offre ai suoi utenti registrati la possibilità di collegarsi con persone a livello locale e globale, per condividere foto e video con amici, creare reportage delle proprie vite e promuovere se stessi ed i propri progetti.

Lanciato nel maggio 2006, a marzo 2008 ha oltre 14 milioni di utenti registrati ed è nella classifica tra i 1000 siti più visitati al mondo secondo Alexa. Nel sito è possibile trovare un'interfaccia che ci aggiorna su quante iscrizioni avvengono e quante sono in totale. A marzo 2012 gli iscritti sono oltre 140 milioni per arrivare a 167 milioni nel dicembre 2012.

Come in altri siti che offrono servizi simili, su Badoo c'è pubblicità. Esiste anche il servizio *Rise Up* (*Scala la vetta* nella versione italiana) che permette agli utenti di ottenere visibilità e rappresenta la principale fonte di guadagno del sito. Tale servizio era gratuito per gli utenti donna (un Rise up ogni 24 ore) ed a pagamento per gli utenti uomini, mentre adesso è a pagamento per tutti. Il sito comprende anche un sistema di *Ranking* che permette agli utenti con la media più alta di essere posti nella pagina principale e incrementare la possibilità di esser contattati da altri utenti.

Il servizio consente una ricerca per città o area geografica. Richiede agli utenti l'invio di SMS a pagamento per ottenere una posizione più alta, con maggiore visibilità, nelle ricerche. Agli utenti è consentito l'invio di un massimo di 20 messaggi al giorno e, per evitare spam, massimo due messaggi ad un altro utente se questi non risponde.

Le critiche rivolte a Badoo riguardavano soprattutto il suo modello di diffusione nella rete: diversi blogger citavano operazioni di spam effettuate nell'autunno del 2006 mentre altri sottolineavano l'origine controversa e l'associazione del nome di Badoo a siti pornografici e chat erotiche. Altro aspetto molto importante è che un elevatissimo numero di profili, soprattutto quelli femminili, usano foto "rubate" dal web pertanto non veritiere, nonostante nel Regolamento sia specificato che tale condizione non è consentita<sup>37</sup>.

[italiano/aiuto-tema-sui-social-network-27899.html](http://italiano/aiuto-tema-sui-social-network-27899.html)

<sup>37</sup> Tratto dal sito [wikipedia.org](http://wikipedia.org) alla voce *Badoo*, e dal link <http://www.skuela.net/forum/italiano/aiuto-tema-sui-social-network-27899.html>

## LinkedIn

LinkedIn è un servizio web di rete sociale, gratuito (con servizi opzionali a pagamento), impiegato principalmente per lo sviluppo di contatti professionali. La rete di LinkedIn, presente in oltre 200 paesi, a gennaio 2009 contava circa 30 milioni di utenti, ha superato i 100 milioni di utenti il 22 marzo 2011 e i 200 milioni a gennaio 2013. Diffuso in tutti i continenti cresce a una velocità di 1 milione di iscritti a settimana. Il 56% degli iscritti risiede fuori dagli Stati Uniti. U.S.A., India, Regno Unito e Brasile sono i paesi col maggior numero di iscritti (quest'ultimo è anche quello che cresce più velocemente). Gli utenti europei sono oltre 22 100 000 e le nazioni che mostrano un maggiore interesse sono i Paesi Bassi, la Francia e l'Italia. LinkedIn copre circa 150 comparti economici e oltre 400 "regioni economiche". La società che gestisce il servizio ha sede a Palo Alto (California).

Lo scopo principale del sito è consentire agli utenti registrati di mantenere una lista di persone conosciute e ritenute affidabili in ambito lavorativo. Le persone nella lista sono definite *connessioni*: esse sono in effetti le connessioni di un nodo (l'utente) all'interno della rete sociale. L'utente può incrementare il numero delle sue connessioni invitando chi di suo gradimento.

La rete di contatti a disposizione dell'utente è costituita da tutte le connessioni dell'utente, tutte le connessioni delle sue connessioni ("connessioni di secondo grado") e da tutte le connessioni delle connessioni di secondo grado ("connessioni di terzo grado").

Gli obiettivi del sito sono molteplici quali: essere presentati a qualcuno che si desidera conoscere attraverso un contatto mutuo e affidabile, trovare offerte di lavoro, persone, opportunità di business con il supporto di qualcuno presente all'interno della propria lista di contatti o del proprio network. I datori di lavoro possono pubblicare offerte e ricercare potenziali candidati.

Le persone in cerca di lavoro possono leggere i profili dei reclutatori e scoprire se tra i propri contatti si trovi qualcuno in grado di metterli direttamente in contatto con loro<sup>38</sup>.

<sup>38</sup> Tratto dal sito [wikipedia.org](http://wikipedia.org) alla voce *LinkedIn*.

## 6. La messaggistica istantanea

### WhatsApp e Viber

*WhatsApp* è un'applicazione proprietaria di messaggistica istantanea per smartphone. Con questa applicazione, si possono scambiare messaggi, file multimediali e altro con chiunque abbia uno smartphone connesso ad Internet con una rubrica popolata. WhatsApp è un'applicazione per dispositivi mobili multi-piattaforma che consente di scambiare messaggi con i contatti della propria rubrica, che a loro volta devono avere installato il programma sul loro dispositivo.

Per esercitare le sue funzioni necessita di una connessione ad Internet, la stessa tramite la quale si ricevono E-mail o si naviga in Internet, pertanto non vi sono costi aggiuntivi per mandare i messaggi e rimanere in contatto con altre persone, oltre al costo della connessione stessa. WhatsApp è attualmente disponibile per iOS, Android, BlackBerry OS, Nokia Serie 40, Nokia Symbian e Windows Phone.

Oltre alla messaggistica istantanea di testo che costituisce la funzione base, gli utenti WhatsApp possono creare chat di gruppo, condividere file audio, video e immagini, scambiarsi contatti della rubrica, rilevamenti della propria posizione geografica tramite l'utilizzo di Google Maps. Dalla metà del 2014 WhatsApp supporterà le chiamate VoIP<sup>39</sup>.

*Viber* è un software proprietario che offre un'applicazione VoIP di messaggistica istantanea. È una delle più diffuse piattaforme software che permette, a titolo del tutto gratuito, di effettuare telefonate e inviare messaggi di testo e con immagini ad alta definizione, tramite WiFi o reti 3G. È stata fondata ed è in co-proprietà tra quattro partner israeliani: Talmon Marco, Igor Megzinik, Sani Maroli e Ofer Smocha (Talmon Marco è amministratore delegato). Il 14 febbraio 2014 la start-up è stata acquisita dalla società giapponese Rakuten per 900 milioni di dollari.

L'applicazione è nata inizialmente per il sistema operativo iOS di Apple per poi diventare multi-piattaforma, disponibile su Android, BlackBerry, Windows Phone e Symbian OS. Viber sincronizza i contatti già presenti nella rubrica del telefono e riconosce quali contatti hanno già attivato il

<sup>39</sup> Tratto dal sito [wikipedia.org](http://wikipedia.org) alla voce *WhatsApp*.

servizio e sono quindi raggiungibili. Pertanto, dopo l'installazione non c'è bisogno di aggiungere nuovi contatti in una nuova rubrica. Dopo le recenti modifiche, è possibile interagire con l'applicazione senza dover interrompere quello che si sta facendo, in quanto i messaggi in arrivo appaiono in primo piano e scompaiono non appena il destinatario li ha visualizzati e/o ha risposto a questi ultimi. I recenti aggiornamenti apportati all'applicazione hanno anche reso possibile la messaggistica di gruppo. Molti operatori telefonici stanno prendendo in considerazione l'idea di far pagare agli utenti una tassa per l'utilizzo di applicazioni VoIP come Viber<sup>40</sup>.

### SMS Telefonia mobile

Il termine SMS (acronimo dell'inglese *Short Message Service*, servizio messaggi brevi) è comunemente usato per indicare un breve messaggio di testo inviato da un telefono cellulare ad un altro. Il termine corretto sarebbe SM (*Short Message*), ma ormai è invalso l'uso di indicare il singolo messaggio col nome del servizio.

Il servizio è stato originariamente sviluppato sulla rete GSM, tuttavia è ora disponibile anche su altre reti, come la UMTS ed alcune reti fisse (in Italia per ora solo Telecom). È possibile inviare SMS ad un telefono cellulare anche da un computer, tramite Internet, e dal telefono di rete fissa.

Tra i principali vantaggi percepiti dell'SMS, alla base della straordinaria diffusione di questo servizio come sistema di comunicazione, c'è il basso costo rispetto ad una lunga telefonata (vantaggio in realtà spesso inesistente, perché una conversazione via SMS è costituita da più SMS a distanza di tempo, l'uno in risposta all'altro) e la possibilità di rendere la comunicazione asincrona, cioè di leggere il messaggio in un qualsiasi momento successivo alla ricezione<sup>41</sup>.

## 7. I giochi multiplayer: non solo attività ludica ma piattaforme relazionali-comunicative

Multigiocatore (con il corrispondente inglese *multiplayer*) è un termine usato nell'ambiente dei videogiochi per indicare la modalità di utilizzo in

---

<sup>40</sup> Tratto dal sito [wikipedia.org](http://wikipedia.org) alla voce *Viber*.

<sup>41</sup> Tratto dal sito [wikipedia.org](http://wikipedia.org) alla voce *SMS*.

cui più persone partecipano al gioco nello stesso tempo, per mezzo di un solo personal computer (o una sola console) con più periferiche quali Joypad e Joystick (o Paddle) oppure usando diversi computer in connessione. A seconda dei casi, la partecipazione può essere simultanea, con tutti i giocatori in azione contemporaneamente, o invece alternata, con questi che agiscono uno alla volta.

Il gioco in gruppo può essere basato su una modalità cooperativa, di competizione o di gara (con alleanze o proprio squadre) e di tipo *Player versus environment* oppure *Player versus monsters* e *Player versus player*; un altro aspetto importante è ora pure la possibilità di avere un qualche tipo di comunicazione tra chi è in connessione tramite testo o parole (e, seppur in fase ancora di sperimentazione, anche video).

Alcuni videogiochi mettono a disposizione sia la modalità multigiocatore, con un numero di individui che può essere fisso o variabile, sia la modalità per il giocatore singolo. Altri, come quelli del genere *Massively multiplayer online game*, possono essere giocati esclusivamente in modalità multigiocatore<sup>42</sup>.

Un altro modo per giocare con altre persone è di collegarsi a Internet. In questo modo persone fisicamente lontane possono collegarsi ad uno stesso server di gioco e partecipare alla stessa partita. Tra i vantaggi di questo sistema vi sono la relativa semplicità di collegamento e la possibilità di giocare con persone molto lontane. Per contro non è possibile interagire con queste e la velocità della connessione può influire negativamente sull'esperienza di gioco. Inoltre l'anonimato conferito dalla rete facilita la diffusione di bari (in gergo chiamati *cheater*), di giocatori che dilazionano le mosse per prendere per sfinimento l'avversario (*staller*), di coloro che non comunicano (*mute*) o che offendono pesantemente l'avversario (definiti usualmente con *epiteti non enciclopedici*). Un altro problema del gioco via Internet, specialmente per giochi d'azione rapida, può essere la latenza: i comandi dati ad un personaggio possono risultare così lenti che l'azione in corso può essere già terminata per un giocatore, mentre l'altro si muove lentamente, a scatti o sembra "congelato sul posto" (in pratica, si spara ad un bersaglio fermo).

Giocare in LAN permette di collegare un numero pressoché illimitato di Personal Computer. I giocatori, inoltre, si troveranno nello stesso luogo e potranno interagire prima, durante e dopo le sessioni di gioco.

<sup>42</sup> Tratto dal sito [wikipedia.org](http://wikipedia.org) alla voce *Multiplayer*.

Per questo vengono anche organizzati eventi (detti LAN party) in cui da pochi a centinaia di pc in rete ospitano giocatori che possono sfidarsi ad uno stesso gioco (uno di questi eventi si teneva annualmente allo SMAU).

È possibile anche la connessione diretta di due macchine tramite modem (chiamata telefonica punto-punto) o cavo *null modem*. I primi giochi per computer dotati di queste modalità gestivano direttamente tali periferiche, in seguito si sono affermati componenti di sistema come *DirectPlay* (parte di *DirectX*) che gestiscono vari tipi di connessione in modo trasparente per il software del videogioco<sup>43</sup>.

Le console, anche portatili, talvolta permettono di essere collegate tra loro nelle vicinanze tramite cavi specifici o porte wireless. Inoltre, dalla storia dei primi videogiochi di gruppo risulta che furono sviluppati agli inizi in numerose università nell'ambito di studi eseguiti da ricercatori e studenti o anche da loro come semplici passatempi. Questi giochi adatti a molto più di due concorrenti, che furono fatti per vari tipi di macchine molto potenti, permettevano l'uso solamente tramite i terminali di quei grandi Computer presenti in differenti strutture dei "campus" universitari.

Ci sono molte tipologie di gioco che possono essere giocate in multiplayer. Le più popolari sono:

MMO (*Massively multiplayer online*): alcuni giochi "online", detti MMO, prevedono che un enorme numero di giocatori prendano parte contemporaneamente al gioco, all'interno di grandi partite che proseguono ininterrottamente giorno e notte. I due più famosi sottogeneri di questa tipologia di giochi sono i MMORPG (gioco di ruolo), come *Ultima Online*, *Vindictus*, *EverQuest* o *World of Warcraft*, e i MMORTS (strategia in tempo reale). Questi giochi sono generalmente fatti online attraverso Internet proprio per la loro necessità di avere tantissimi partecipanti presenti contemporaneamente. Inoltre, si differenziano per i contenuti delle attività ludiche quali *simulazioni*, *sparatutto*, *sportivi*, *strategia in tempo reale*<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Tratto dal sito [wikipedia.org](http://wikipedia.org) alla voce *Multiplayer*.

<sup>44</sup> *Simulazione*: in questo gruppo dei videogiochi di simulazione sono annoverati tutti quelli di pilotaggio (volo e guida non sportiva) in cui si ha a che fare con veicoli, macchine e mezzi vari "civili o militari" sia veri che inventati, riprodotti in modo spesso molto particolareggiato, che permettono di avere un alto numero di persone contemporaneamente impegnate nel gioco, a volte in scontri tra loro.

*Sparatutto*: negli sparatutto ogni giocatore controlla un determinato personaggio. Non di

Come nella maggior parte dei giochi, alcuni giocatori decidono di barare durante le partite in un videogioco multiplayer online. Alcune volte esclusivamente andando alla ricerca di *bug*, errori di programmazione, o limitazioni del software, anche se tutte le compagnie tentano in tutti i modi di evitare questa pratica, ad esempio attraverso il rilascio di *patch* che hanno il compito di sistemare errori sia tecnici che concettuali nel gioco. In altri casi chi bara modifica di propria iniziativa il programma del gioco per ottenerne vantaggi. Per evitare questo, molti server di gioco richiedono l'installazione di software (ad esempio PunkBuster) che verificano in ogni momento che il gioco rimanga inalterato. Ci sono anche, per esempio, combinazioni da premere che ti danno alcuni bonus, per esempio l'invincibilità, i cosiddetti *trucchi*<sup>45</sup>.

## 8. Videogame, Trance dissociativa e rischi nel rapporto con la realtà <sup>46</sup>

Walter è uno spaventatissimo giovane di 26 anni che lavora in un supermercato della capitale. Mi racconta della terribile esperienza che gli è occorsa nell'ultimo weekend e riguarda il suo rapporto con i videogame.

---

rado si assiste a partite con 32 giocatori, online. Tra i più famosi vi sono sicuramente Doom, Unreal Tournament, Quake, Halo, Call of Duty, Gears of War, Killzone, Warhawk, Medal of Honor, Resistance, Battlefield, Uncharted.

*Sportivi*: i titoli dei videogiochi sportivi di solito vanno da quelli di guida sportiva sia sull'automobilismo (come Grand Prix, TOCA 2 e TrackMania) che sul motociclismo, i quali permettono di avere un alto numero di giocatori contemporaneamente, al calcio (tra cui Pro Evolution Soccer e FIFA), oltre a molti altri tipi di sport.

*Strategia in tempo reale*: nei giochi di strategia in tempo reale (Real Time Strategy, RTS) il giocatore controlla indirettamente un gran numero di unità (come Warcraft II: Tides of Darkness e la serie Command and Conquer tra i primi o StarCraft e la serie Age of Empires tra i più seguiti), ma il numero massimo di giocatori è in genere limitato a 8-12. Non richiedono connessioni estremamente veloci e possono essere facilmente giocati anche in Internet.

<sup>45</sup> Tratto dal sito [wikipedia.org](http://wikipedia.org) alla voce *Multiplayers*

<sup>46</sup> Secondo Carretti, la *trance dissociativa da videoterminale* è un disturbo caratterizzato da alterazioni dello stato di coscienza quali depersonalizzazione e perdita del proprio senso di identità, la quale - a volte - è sostituita da una parallela. La persona vive in uno stato semi-onirico in cui la separazione di una parte dei processi cognitivi non permette la corretta distinzione e valutazione dell'ambiente circostante. Guerreschi C., *op.cit.*, pag 42.

Si presenta graffiato, con una mano ingessata e coperto di echimosi. Mentre comincia a parlare, mi chiedo *quanto sia 3D*, iper-realistico il videogame a cui ha partecipato. A seguito di un'eccezionale offerta di televisori LCD ad alta definizione e all'uscita di una nuova scheda video, una compagnia di 15 persone tra ragazzi e ragazze ha organizzato, in un casolare in campagna, un weekend - venerdì sera/domenica sera - con computer inseriti in LAN. Tema del week-end era competere con tutti i videogame che hanno per tema auto da corsa, da rally, quad, moto etc. Nei giorni che hanno trascorso tra sfide, risate e buona cucina - più che altro ingurgitata tra una pausa è l'altra - c'è stato poco tempo per dormire, riposarsi: adrenalina a mille, ogni avvio di LAN dava l'euforia sperata. Walter è l'unico del gruppo che lavora, mentre gli altri sono per lo più studenti universitari. Il tempo scorre, e il giovane gioca quasi ininterrottamente fino al lunedì mattina alle 04.00. "04.00 .... Devo essere al lavoro tra due ore!" ha gridato alla compagnia. Smonta schermo e cablaggi e carica il tutto con il PC dietro la sua auto in poche manciate di minuti. È ancora inverno, freddo, cielo stellato ma il buio pesto della campagna rende tutto surreale. Accende lo stereo, parte e, dopo qualche chilometro, la strada fa una curva a gomito per immergersi sulla statale. "Curva 90° .... "; analizza il suo cervello. Sensi a mille, sgasa, scala, e controsterza con la sua auto come se fosse entro un veicolo settato per la Paris-Dakar. Mentre l'auto derapa lateralmente, per mettersi in linea con la nuova direzione Walter realizza di essere dentro la sua vecchia polo dell'87. Troppo tardi! Il treno posteriore si stacca schizzando in un fosso, mentre l'auto si *appoppa* come un'unità colpita da un U-boat, e comincia una serie di carambole. Walter ne esce malconco, l'auto distrutta. Venti minuti dopo aver interrotto la LAN era ancora dentro i videogame .....



## CAPITOLO SECONDO

### IMPATTO SOCIO-CULTURALE DEI SOCIAL MEDIA SUL SINGOLO TRA AGIO E DISAGIO

#### **1. Diversa-mente aggregazione: la difficoltà di gestire la frustrazione, l'attesa, il silenzio**

In Italia c'è stata "l'era del muretto", periodo tra gli anni '50 e '90, in cui il gruppo dei pari, la gang degli amici si dava appuntamento in un luogo ad una certa ora, incontro a cui tutti – più o meno puntuali – cercavano di non mancare. L'attesa che si componesse il gruppo, la pressione dei più puntuali nei confronti dei ritardatari, la pianificazione dell'uscita in modo collettivo e *de visu* (faccia a faccia), dove le differenze di idee scatenavano attriti, costringeva a lavorare tutti a trovare un accordo, educava la singola persona a "funzionare in gruppo", ad apprendere e mantenere relazioni che, attraverso la gestione del conflitto e la negoziazione delle idee, rafforzava, istruiva, rendeva completa la persona, dandogli strumenti utili per transitare nell'età adulta.

L'enorme varietà delle nostre e altrui prospettive ci pone di fronte a numerosi punti di vista e modi di interpretare il mondo sociale; la forma mentis con cui personalmente lo interpretiamo - le *euristiche di pensiero* - quando troppo rigida, ci chiede un notevole sforzo nell'adattarci agli altri. Questo "lavoro emotivo/cognitivo" lo possiamo affrontare in due modi: o cercar di vincere le idee ed i punti di vista dell'altro, oppure giungere a dei compromessi, ovvero venendoci incontro perché ciascuno abbia il massimo vantaggio disponibile, ed il minimo di perdite. Insomma, non "io vinco-tu vinci", ma "noi", insieme, vinciamo. Questo venirsi incontro è appunto il compromesso o - se vogliamo - la negoziazione.

La negoziazione è una realtà abituale per tutte le persone che convivono e che interagiscono tra di loro. Il negoziare, sostanzialmente, è il "saper trattare" con gli altri. La capacità di saper stare in buona relazione è un'importante abilità sociale specifica. La negoziazione avviene tutte le

volte in cui due o più persone devono conciliare le proprie esigenze e il risultato viene definito “compromesso”. Esso però non gode di buona fama nella nostra cultura: “giungere a compromessi” o - all’opposto - “non scendere a compromessi” si riferiscono ad atteggiamenti molto precisi e significativi. Il tipo che “non scende a compromessi” è un tipo tutto d’un pezzo, coerente, deciso, amante della chiarezza e della trasparenza. Ma è una persona che può facilmente scivolare nell’intolleranza. All’opposto, il tipo che scende a compromessi potrebbe anche sembrare una persona non coerente, non ferma e convinta delle proprie posizioni. In realtà, per poter vivere bene, in armonia con gli altri, è necessario imparare a mediare, a giungere a dei sani compromessi, a negoziare. Molto di questo lavoro, oggi, transita attraverso Rete e messaggistica istantanea, arricchita di metafore, video e citazioni che sono patrimonio mondiale e non delle conoscenze della singola persona. Si negozia con minore competenza, a volte con latenze di risposta lunghe (ti chiamo ora ma ti rispondo poi). Tutto questo ci rende meno capaci di tollerare la frustrazione, la divergenza di idee, l’attesa. Questo dentro, profondamente in noi. Quanto affermato emerge dal racconto delle generazioni nate negli anni ’90, con le loro difficoltà sia nell’aggregarsi e contenere i disagi tipici dell’adolescenza più o meno protratta che nel reggere le tensioni che si generano normalmente nei legami affettivi.

I sistemi comunicativi quali la telefonia mobile, gli SMS, i Social Media, scavalcano la logica del rapporto amicale basato sul contatto reale tra persone, per dare maggior spazio ad una community virtuale in cui amici, conoscenti e sconosciuti si incontrano attraverso un sistema comunicativo piatto composto da icone, metafore, aforismi e comunicazioni spogliate dei contenuti emotivi, che si cerca di inserire appiccicando un emoticon per creare una percezione di intimità ben lontana dalla realtà. La telefonia mobile ci ha “educato” ad essere presenti agli altri in ogni momento: se una persona chiama, noi “dobbiamo rispondere”. Vi sembra strana questa affermazione? Se richiamate voi, dopo aver letto “chiamata persa” (perché, dove se ne va?), dopo aver detto “pronto”, generalmente non vi giustificate per non aver risposto? Dove va la nostra privacy e la nostra autonomia? I valori dell’Occidente sono stati impregnati del concetto di libertà: ma l’essere sempre disponibili - e non solo aver gli altri a portata di mano - è equivalente di libertà vigilata o semilibertà? Non essere

raggiungibili è uguale a sparire, sospendere la nostra esistenza. Per questo bisogna spiegare e giustificare, non per sgarbo amicale o etico, ma per non sparire dentro gli altri, per non perdere gli altri. Molte applicazioni hanno la funzione di salvare la rubrica dati in applicazioni esterne al telefono (computer, server esterni quali iCloud etc.), soprattutto per il bisogno psicologico di non perdere l'accesso alle altre persone contattate, conosciute, utili più per un livello emotivo che pratico-professionale. Il muretto e la lettera delle poste ci educavano all'attesa e la cartolina si trasformava nel contatto fisico con il luogo e il paesaggio da cui proveniva, creando in noi una sorta di "costanza d'oggetto socio-relazionale" che ci rafforzava in termine di "tenuta dei legami"; di contro i sistemi che veicolano la comunicazione mediante soli media/network hanno cresciuto due generazioni sotto l'egida della fragilità, del qui-e-subito, ove l'indisponibilità dell'altro ci colloca nello spazio del dubbio, dove al "Ciao, come stai", si sostituisce spesso "Come mai non hai risposto?". È la scarsa capacità di attendere, di posticipare la conoscenza della risposta, il bisogno di una voce o un messaggio onni-presente che ci conforti, che racconta la vasta dipendenza al pezzo di vetro, plastica e metallo. Il telefono, il tablet e i più ingombranti iPad sono tenuti accesi tutto il giorno e la notte; scusante generica è che tutti i dispositivi hanno una sveglia incorporata che serve per l'alzata mattutina. Ma chi ha il telefono rotto o prova a spegnere il sistema sperimenta un vago senso di malessere fino ad arrivare a sperimentare un palese stato d'ansia. Se siamo connessi, raggiungibili, il senso di appartenenza e con-tatto sembra rassicurarci. E così lo spazio del silenzio, del vuoto fuori, indica lo stato di vuoto dentro. Può esserci uno spazio vuoto-pieno in un silenzio generativo e creativo<sup>47</sup>?

<sup>47</sup> Mi associo concettualmente alle attività svolte dall'Accademia del silenzio fondata da Duccio Demetrio, creata per diffondere una cultura e un'ecologia del silenzio, del rispetto dei luoghi e delle persone, del piacere di reimpagare ad ascoltare suoni, voci, natura. Ma anche per promuovere una "nuova militanza del silenzio" nei consueti luoghi di vita, contro «l'inutile rumore» nella quotidianità e favorire un approfondimento delle occasioni creative che hanno la necessità del silenzio (pittura, scrittura, meditazione). Non ultimo per ri-apprendere o imparare un "linguaggio del silenzio", delle pause, del giusto tono, dell'ascolto condiviso. Riferimenti su <http://www.ascoltareilsilenzio.org/accademiasilenzio>

## 2. Gestione delle conoscenze, affetti, amicizie e amicalità tra aspettative e timori

Amicizia. Sentimento noto ovunque e in ogni epoca. Scaturisce da un incontro tra due persone che, percependo il bisogno di uscire dalla propria singolarità, sperimentano una comunanza di interessi, di ideali e, di conseguenza, sentono di comprendersi reciprocamente, stabilendo delle interrelazioni intime e spesso particolarmente calde. È molto importante, quindi, che a partire dalla prima infanzia il bambino possa stabilire delle relazioni di amicizia con i compagni, a prescindere dall'età e dal sesso. Ciò infatti gli consente di aprirsi più facilmente al mondo esterno, di confrontarsi senza drammi con gli altri e di superare con minore difficoltà lo stadio egocentrico. Ma è soprattutto nell'età dell'adolescenza che l'amicizia diventa un vero e proprio bisogno, in quanto rappresenta la forma più elevata di comunicazione emotiva per la condivisione delle esperienze. In questa età l'amicizia si realizza di solito in forma molto più esclusiva e determina un tipo di attaccamento che ha, spesso, molte analogie con l'amore e che, almeno in certe fasi, può generare anche crisi di gelosia<sup>48</sup>. Siamo esseri sociali, abbiamo bisogno degli altri come supporto emotivo e come sistema complesso di sopravvivenza. Anche coloro che praticano la solitudine e il ritiro, mantengono un contatto immaginario o reale con il mondo esterno<sup>49</sup>.

In Psicologia dell'Età Evolutiva riscontriamo il fenomeno del *compagno immaginario*. È creato soprattutto da figli unici o da bambini con fratelli molto grandi, oppure da bambini che per qualche ragione non hanno

<sup>48</sup> Maldonato M., *Dizionario di Scienze Psicologiche, Psicologia, Psichiatria, Psicoanalisi, Neuroscienze*. Edizioni Giuridiche Simone V. 1.2

<sup>49</sup> Ad esempio, nel cosiddetto *carattere ascetico*, il cui modo di vita è caratterizzato da rigore, abnegazione e mortificazione della carne, esiste un bisogno del rapporto con l'altro/a ma che viene negato, sublimato o semplicemente procrastinato. Si riscontra tipicamente come una fase della pubertà, nel qual caso indica paura della sessualità e una contemporanea difesa da essa. Si manifesta anche come tipo estremo di disturbo masochistico del carattere, in cui quasi ogni tipo di attività è vietata in quanto rappresenta richieste istintuali insopportabili. Da qui l'evitamento dei contatti reali e l'inizio dell'opera di costruzione di relazioni supportate dai Social Network, controllati attraverso l'asetticità dello schermo entro spazi privati - ad esempio la propria stanza - che sostengono la fragilità dell'Io. Maldonato M., *op.cit.*

compagni di gioco. Il compagno immaginario realizza, così, il bisogno del bambino di compagnia e di amicizia e svolge una funzione importante nella sua vita emotiva. In età adulta, la rete e i Social Network credo che fungano da *Io di sostegno* in tutte quelle situazioni di ritiro sociale e difficoltà nel realizzare relazioni sul piano reale. Il termine è stato introdotto da S. R. Slavson per indicare un individuo dinamico nella psicoterapia di gruppo d'attività. Nei gruppi terapeutici si riferisce a quel tipo di relazione in cui un membro, per la sua maggiore forza o maturità, aiuta un compagno a raggiungere un certo status all'interno del gruppo o a elaborare i suoi problemi intrapsichici. I rapporti dell'Io di sostegno sono di natura temporanea e progressiva. Un adolescente o una giovane persona che si sente *debole* nelle proprie capacità di tenuta nelle relazioni, per promuovere il proprio adattamento al gruppo può inserirsi in gruppi di interesse aperti o chiusi che trova sul suo Social Network; azione che può divenire un tramite temporaneo fino a che non si senta più forte e meno timoroso nel far amicizie diversificate sul piano reale; operando stabilmente per proprio conto relazioni con gli altri in modo più efficace ed adattivo alle situazioni di vita. Questa sicurezza o *sensu di efficacia* è alla base di quello che Kardiner definì *Io efficiente*, l'Io adulto che ha imparato ad adattarsi all'ambiente e a trattare con esso in modo efficace, completamente distinto dall'Io infantile, privo di risorse e, quindi, sotto questo profilo inefficiente. Ad esempio, nel *Disturbo Evitante di Personalità*, quadro caratterizzato da inibizione, sentimenti di inadeguatezza e ipersensibilità ai giudizi negativi, il sentimento di autoefficacia è molto ridotto; pertanto queste persone sono riluttanti a confidarsi con gli altri, più per il timore di essere imbarazzati o di essere giudicati inadeguati che per la paura delle intenzioni malevole degli altri. Creano profili ma *restano alla finestra*, limitandosi a guardare quanto è postato da altre persone a cui hanno chiesto amicizia, vivendo in maniera onirica le situazioni sentimentali o i luoghi visitati dagli altri senza divenire attori attivi della propria vita. L'anonimità permette a chiunque si approcci ad Internet o ai Social Media di esprimere se stesso in qualsiasi modo: in questo senso la tecnologia via Web può rappresentare un ottimo veicolo per esprimere non solo la propria normalità ma anche la propria patologia<sup>50</sup>. *L'anonimato* protegge l'utente e gli permette di esprimersi liberamente. Nella vita reale, in cui le

<sup>50</sup> Guerreschi C., *op.cit.*, pag 23.

interazioni sono *faccia a faccia*, esistono delle convenzioni da rispettare e spesso vengono repressi dei desideri o delle tendenze per paura di essere rifiutati dalla società. Nel mondo virtuale è tutto completamente diverso: non esistono delle convenzioni da rispettare e spesso non sono repressi i desideri o le tendenze che altrimenti sarebbero confinate in sé. In questo *flat world virtuale* gli individui sono incoraggiati a sperimentare se stessi e ad esprimere liberamente il proprio modo di essere, protetti dalla garanzia dell'anonimato. Quando tutto diventa possibile, si può essere o far credere di essere tutto ciò che si vuole. Si sperimenta, cioè, la possibilità di ridefinire completamente aspetti della propria personalità e di realizzare in modo virtuale il proprio Ideale dell'Io, di sentirsi finalmente all'altezza dell'Ideale. Si azzera, illusoriamente, il confronto con l'esperienza della frustrazione, a detrimento della capacità di fronteggiare, sostenere ed integrare incertezze, insicurezze, timori, vulnerabilità, delusioni, a discapito cioè delle possibilità maturative e di crescita insiste nel confronto con il doloroso senso del limite, senza il quale non può esserci tuttavia evoluzione personale e con l'alto prezzo di un *isolamento* e *ritiro* dal mondo esterno sempre maggiore<sup>51</sup>.

Credo che le persone che passano troppo tempo in rete possono andare incontro a problemi anche gravi, ma non penso che si possa etichettare un'abitudine potenzialmente pericolosa con una categoria diagnostica. L'esperienza clinica mi suggerisce che l'uso eccessivo di Internet, Social Media/network e game in multiplayer può essere una forma di fuga da problemi sottostanti come difficoltà relazionali e possibili altre componenti psicopatologiche.

Il Social Network funge da legame (ma anche da guinzaglio) in tutte le relazioni di dipendenza-co-dipendenza tra due persone. La *co-dipendenza* è una forma di relazione disfunzionale all'interno della coppia e rappresenta una delle modalità con cui la dipendenza in uno dei partner si ripercuote sull'intero sistema familiare. Qualunque tipo di dipendenza, sia essa da sostanze o da comportamenti, tende a creare relazioni simili:

---

<sup>51</sup> Toniatti C., Majocchi L. M., *Genitori e figli nell'era di internet: comunicazione reale e comunicazione virtuale*. In *Minori e Giustizia. Rivista interdisciplinare di studi giuridici, psicologici, pedagogici e sociali sulla relazione fra minorenni e giustizia*. Franco Angeli Editore Milano n. 4/2009, pag. 197.

il soggetto co-dipendente sviluppa anch'esso una sua particolare forma di dipendenza, che si manifesta nel bisogno irrefrenabile di controllare e prendersi cura del partner. Questi viene messo continuamente sotto accusa, i suoi movimenti controllati attentamente per scoprire eventuali bugie. Chi sviluppa una co-dipendenza si trova a sacrificare totalmente la propria vita personale, i propri interessi e a trascurare persino i suoi stessi sentimenti, al fine di dedicare tutta la sua attenzione al partner.

Sono uomini e donne che hanno difficoltà a prendere coscienza di se stessi e del loro diritto a stare bene e che non hanno ancora imparato che amarsi è non amare troppo, che amarsi è poter stare in una relazione senza dipendere ed elemosinare attenzione e continue richieste di conferme.

La forma di dipendenza che si instaura nei soggetti co-dipendenti è del tutto simile alle caratteristiche del Disturbo Borderline di Personalità<sup>52</sup> e ne condivide gli aspetti della *dispersione o diffusione dell'identità*, sensazioni e vissuti di vuoto cronico, impulsività e compulsioni, sullo sfondo di un Io debole strutturalmente. Dal punto di vista dei rapporti interpersonali significativi, viene sottolineata in questi soggetti la necessità di esercitare un controllo sul partner problematico e l'assunzione su di sé, gradualmente ma inesorabilmente, delle funzioni dell'Io dell'altro<sup>52</sup>. Da qui lo scambio compulsivo di messaggi sul Social Network che assume un carattere ossessivo e compulsivo, associato ad un elevatissimo numero di SMS, finalizzato a riempire il senso di vuoto che si instaura ad ogni separazione<sup>53</sup> fisica tra i due.

### **3. La ricerca del partner tramite Social Network tra successi parziali e insuccessi**

Nei racconti dei miei pazienti, i Social Network hanno preso il posto della discoteca, del lungomare, dei bar con happy hours o di tutti quei posti in cui, generalmente, le persone si ritrovano per parlare, scherzare, conoscersi e magari innamorarsi. I due modi più sbrigativi per conoscere

<sup>52</sup> Guerreschi C., *op.cit.*, pagg. 120, 122, 123.

<sup>53</sup> Anche per uscire brevemente per comprare il pane sotto casa, il co-dipendente o il dipendente, chiama e messaggia continuamente senza posticipare la comunicazione, che generalmente è *riempitiva*, ovvero senza contenuti concreti.

un partner sono “*pasturare tra i contatti*” e “*la ricerca per associazione nome-foto*”. Nella prima forma, si tengono numerosi contatti variegati con entrambi i generi senza dichiarare il proprio intento. Quando la persona “abbocca all’amo”, attraverso la disponibilità di conversare in chat o accettando di scambiare il proprio numero di telefono, si tenta un approccio più diretto *de visu* tentando di realizzare una storia. Procedendo per associazione *nome-foto*, si carica sul motore di ricerca un nome: Chiara, Federica, Elena. Poi si guarda il tipo di foto che rappresenta il profilo della persona: se appare solare, se le foto sono più o meno “esplicitamente” invitanti, si passa a guardare il profilo. Se è completamente “aperto”, ovvero accessibile, si desume sia una persona che sembra avere interesse a farsi contattare. In ogni caso, si guarda quali foto sono postate, se la persona è libera e poi si tenta il primo approccio, generalmente soft, tramite messaggio privato. Se risponde, si comincia il tour come nella tecnica della *pasturazione*. Se va a vuoto, si passa oltre.

Il primo tipo di approccio è generalmente più utilizzato dalle donne che, comunque, se giovani hanno il vantaggio di utilizzare foto molto photoshoppate per farsi scegliere, mentre gli uomini e i ragazzi utilizzano maggiormente il secondo metodo. In alcuni Social Media, l’incontro tra generi finalizzato alla realizzazione di una storia è maggiormente possibile come su Badoo e Romeo. I più giovani utilizzano Facebook utilizzando le due metodiche, mentre su Badoo e Romeo si va molto più celermente. Il primo Social Network è utilizzato da etero, bisessuali, gay e lesbiche, mentre il secondo da questi ultimi e da quelli che si definiscono *eterocuriosi*<sup>54</sup>. Anna e Luigi si sono conosciuti così: lei con un tratto di personalità passivo e aggressivo<sup>55</sup> e lui con un tratto schizoide di personalità con componenti

<sup>54</sup> Credo che la definizione *eterocuriosi* possa essere interpretata utilizzando la scala Kinsey: rappresenta da parte del suo ideatore, lo studioso Alfred Kinsey, uno dei primi tentativi, se non l’unico in ambito scientifico moderno, di introdurre il concetto di una sessualità umana le cui sfaccettature non siano rappresentate a compartimenti stagni ma, viceversa, dinamiche e assai variabili da individuo a individuo o anche nel medesimo individuo, a seconda delle circostanze ambientali e legate all’età. Essa è formata da sette livelli che vanno da 0, che indica una tendenza esclusivamente «eterosessuale», a 6, che indica invece una propensione esclusivamente «omosessuale», mentre nel centro, 3, si collocano coloro in cui le tendenze etero e omosessuali si equivalgono (bisessuali); infine in mezzo ai tre poli ci sono le relative «sfumature» (<http://www.kinseyinstitute.org/research/ak-hhscale.html>)

<sup>55</sup> Le caratteristiche interpersonali di una persona con un tratto passivo-aggressivo sono



ossessive-compulsive<sup>56</sup>. Hanno “disfunzionato” due anni come coppia, tra aggressioni reciproche e sfinenti comportamenti “fusionali”, in cui il rincorrersi asfissianti dalla reciproca gelosia ha reso necessario l'aiutarsi a lasciarsi. Almeno hanno smesso di utilizzare Facebook per trovare un nuovo partner avendo con la terapia acquisito la sicurezza di un incontro con l'altro possibile su uno spazio reale. Mariano, da poco “gay attivo” con un tratto dipendente di personalità<sup>57</sup>, ha cominciato le sue esperienze prima su Badoo e poi su Romeo tra incontri sinceri e altri rivelatisi più mercenari. Non riesce a vivere un'infatuazione se non passa per il duro schermo del suo Pc o della sua webcam: ogni incontro sul piano reale lo disgusta o sfiducia, mentre quello virtuale lo eccita e esalta. Gli incontri con lo stesso partner sono saltuari, mutevoli ma, nella totalità delle situazioni, assolutamente deludenti in quanto carnali e deprivati di un coinvolgimento affettivo che lui sente come auspicabile. Sabina ha 53

---

la tendenza a considerare ogni forma di richiesta nei suoi confronti sconsiderata e trascurante, la convinzione che le autorità o le persone che danno cure siano incompetenti, ingiuste e crudeli. Il passivo-aggressivo accetta di ubbidire alle richieste o ai suggerimenti percepiti, ma fallisce nell'esecuzione. Spesso si lamenta del trattamento ingiusto subito e prova invidia e risentimento per chi viene trattato meglio. La sua sofferenza è un'accusa alle autorità o alle persone negligenti, che dovrebbero occuparsi di lui. Egli teme il controllo in ogni sua forma e desidera la restituzione delle cure amorevoli, il risarcimento del danno subito (Recanatini L., *Scusate il disturbo*. Edizioni Alpes Roma 2008, pag 55).

<sup>56</sup> Le caratteristiche interpersonali di una persona con tratti schizoidi sono l'assenza di timori o desideri riguardanti gli altri. La posizione di base implica autonomia attiva e passiva. Pur avendo consapevolezza ed abilità sociali sottosviluppate, lo schizoide può riuscire comunque a soddisfare le aspettative inerenti i ruoli sociali formali. Lo può, anche in quanto mostra una modalità pervasiva di distacco delle relazioni sociali ed una gamma ristretta di espressioni emotive nei contesti interpersonali. La caratteristica interpersonale del tratto ossessivo-compulsivo è quella di avere una grande paura di fare errori, di essere accusato di essere perfetto. La ricerca dell'ordine lo porta a biasimare e controllare eccessivamente gli altri. Il controllo si alterna all'obbedienza cieca all'autorità o a un principio morale (Recanatini L., *op.cit.*, pagg. 199 e 75).

<sup>57</sup> La caratteristica interpersonale del tratto dipendente di personalità è la tendenza alla sottomissione ad una persona dominante, che dovrebbe continuamente offrire cure e guida. Il desiderio del dipendente è quello di mantenersi costantemente in contatto con questa persona, anche se ciò significa sottomettersi ed arrivare a tollerare l'abuso. Il dipendente crede di essere incompetente dal punto di vista strumentale, incapace di prendersi cura dei propri bisogni e di risolvere i problemi. Pertanto pensa di non poter sopravvivere senza avere vicino la persona dominante (Recanatini L., *op.cit.*, pag 15).

anni: da 27 non ha più nessun rapporto sessuale con il marito. Non sa più né stargli vicino né lasciarlo. Sogna l'amore e sta tentando di trovarlo sulle finestre di Facebook. Donna piacente, ha cominciato ad avere numerosi approcci grazie all'immagine giusta: è spesso scelta ma non si concede a nessuno. Generalmente non risponde neanche ai messaggi e questo, invece di far desistere i *pasturatori*, li spinge ad osare di più, ad insistere. Li "invita" cambiando continuamente le foto visibili, aggiungendo metafore e aforismi che sottolineano la sua insoddisfazione e, qualche giorno fa, è apparsa con un vestito che faceva vedere le sue calze autoreggenti. Elena, Maria e Anastasia hanno tra i 19 e i 21 anni. Hanno postato un servizio fotografico autoprodotta aperto a tutti<sup>58</sup> che mette in risalto le loro capacità amatoriali come fotografe. Sembrano *pin up* pronte a far spiccare il volo a chissà quanti uomini: la loro popolarità è salita vertiginosamente. Quale finalità si stanno proponendo non lo so, ma sicuramente, tra le richieste di amicizia, potrebbero capitare persone molestatrici come quelle che hanno assillato Serena, 13 anni, che ha messo come immagine una sua foto sdraiata con solo un asciugamano addosso. La madre ha denunciato due uomini per molestie, senza però andare ad indagare il profilo creato dalla figlia o che tipo di conversazioni - forse ingenue ma comunque equivocate - questa ragazzina aveva intrattenuto con questi uomini per poter esaltare la sua femminilità in rapida evoluzione. Un gioco per divenire adulta finito male.

Alan ed Alessio hanno come tratto comune quello di aver un disturbo evitante di personalità che impedisce loro di scendere sul piano reale con le persone e di non riuscirci neanche attraverso i Social Media tradizionali. Per aver la sensazione di stare con qualcuno, di partecipare ad una community passano molto del loro tempo a giocare a MMORPG (gioco di ruolo) in cui, in una gilda o in una squadra multiplayer, interagiscono su campi di battaglia virtuali con persone conosciute solo con un nick name o un avatar<sup>59</sup>. Non escono molto di casa, comportandosi il più delle volte come

---

<sup>58</sup> Il profilo era accessibile anche alle persone che non han richiesto l'amicizia, direttamente interpretabile come una qualche tipologia di *disponibilità* da verificare con un messaggio privato sulla chat.

<sup>59</sup> Gli MMORPG sono giochi di ruolo in cui si gioca o in prima persona - cioè muovendosi in mondi fittizi come l'osserva direttamente una persona - o in terza persona - cioè, come se l'osservassimo staccati dal corpo reale -, e il cui obiettivo in squadra o soli è

Hikikomori giapponesi<sup>60</sup> pur di non provare il disagio di stare in mezzo alle persone e di mettere alla prova le proprie presunte incompetenze.

#### **4. Dispositivi portatili, oggetti transizionali e moderatori della distanza interpersonale**

Il Cellulare e i sistemi quali Tablet e iPad, oltre a rendere più facile la comunicazione a distanza, hanno sicuramente influenzato e provocato notevoli cambiamenti nelle abitudini di vita, nelle modalità di comunicazione e nei rapporti interpersonali, entrando vistosamente in tutte le aree della nostra vita quotidiana. La loro funzione, da un punto di vista affettivo e relazionale, è sostanzialmente quella di un regolatore soggettivo della distanza e di un moderatore della separazione. Quando si parla di separazione non si riferisce tanto alla distanza fisica, ma sostanzialmente all'intollerabile distanza sentimentale, al sentimento della mancanza che origina dalla perdita di contatto diretto con l'altro.

In passato, la telefonata da cellulare era spesso pubblica, perché avveniva in spazi condivisi, in cui si aggiravano persone con auricolari bluetooth a volte invisibili, talaltra così evidenti da trasformare la persona in un soggetto da fantascienza. La nostra intimità diveniva di dominio pubblico, ma allo stesso tempo restava privata in quanto le parole del nostro interlocutore rimanevano celate agli altri. Non era infrequente vedere persone sbraitare sulla metro, in treno, o lungo una via, incuriosendo o infastidendo chi gli stava intorno. Oggi la comunicazione è diventata più silenziosa, si *urla in silenzio*, attraverso le chat, e lo si fa in luogo pubblico. Le emozioni traspaiono solo ad un attento esame della persona, ove sorrisi, lacrime o il *ticchettio* frenetico della tastiera raccontano di sé e di

raggiungere una meta, un successo o comunque completare una missione. Il lavoro di squadra viene svolto interfacciandosi con una chat scritta o vocale con gli altri giocatori che utilizzano un *nick name* - un nome fittizio - e un avatar - cioè una immagine irrealistica che li rappresenta quale mago, elfo, guerriero etc.

<sup>60</sup> Comportamento legato al ritiro sociale per cui quasi improvvisamente (e coperti da un certo imbarazzo e silenzio da parte delle famiglie) numerosi giovani, di sesso prevalentemente maschile, dicono addio al mondo rifugiandosi nelle loro stanze senza più uscirne per anni. Si registra la dipendenza (addiction) da Internet e da videogame (Ricci C., *Hikikomori: adolescenti in volontaria reclusione*. Franco Angeli, Milano 2008, pag 7).

quello che sta accadendo alla persona.

I dispositivi portatili hanno anche la funzione di controllare la distanza e il senso di separatezza dagli altri significativi: se in passato il cellulare, ancor più del telefono fisso, aveva reso possibile la trasformazione dell'assenza di qualcuno in una presenza anche assidua e aveva risolto la questione della separazione e della distanza, trasformandole in contatto, calore e vicinanza, i Social Network quali Facebook e Twitter svolgono la medesima funzione attraverso un sistema segnico e simbolico multiculturale (glocale, transculturale, tra metafore, aforismi, foto, spaziare per il mondo, entrare ovunque restando ancorati al proprio posto senza consumare le scarpe).

Il bisogno di essere sempre vicini a casa e alle persone conosciute è marcatamente presente nella filosofia di vita contemporanea. Esso compare come una nuova necessità, dettata dalle nuove condizioni di vita indotte dalla complessità dei sistemi sociali globali e dal sentimento di generale disorientamento in cui viviamo. L'allargamento dei confini e le continue trasformazioni della società alimentano un po' in tutti la paura della perdita originaria. Da diverso tempo esiste il problema diffuso e generalizzato di un senso di smarrimento delle persone, che alimenta un bisogno di sicurezza e stimola una ricerca di contatti continui<sup>61</sup>.

I dispositivi per l'accesso ai Social Network, o comunque finalizzati alla comunicazione, sono anche utilizzati con funzione di sostegno alla difficoltà personale di confrontarsi con il reale: essi funzionano come oggetti ausiliari delle carenze dell'Io cognitivo, da inserire nella vita quotidiana, che può e che deve necessariamente integrare la limitata padronanza della realtà.

Si finisce per chiamare qualcuno senza un preciso desiderio proprio perché si vuole eludere, al più presto, la pur vaga consapevolezza della potenziale perdita di controllo sull'ambiente di vita, nel quale noi collochiamo l'altro da noi come potenzialmente perduto per sempre.

La funzione sostitutiva di un oggetto interviene ogni qualvolta uno stimolo ambientale, un elemento della cognizione del mondo si presenta come esterno al sé e quindi non più controllabile dall'interno, e in quanto

---

<sup>61</sup> Di Gregorio L., *Psicopatologia del cellulare. Dipendenza e possesso del telefonino*. Franco Angeli, Milano, 2003, pag 39-40.

indipendente da noi non può essere interamente padroneggiato.

Se le funzioni tecniche del cellulare mi permettono di immaginare l'altro come fosse a mia disposizione, come fosse in mio possesso, anche mentre sono al ristorante, o per la strada, in tutte quelle ordinarie e straordinarie situazioni di vita quotidiana, e riconosco che senza il dispositivo portatile (o quello che utilizzo a casa) a disposizione non mi sarebbe altrimenti possibile farne esperienza, io penso che le caratteristiche intrinseche dell'oggetto tecnologico abbiano assunto una dominanza sull'esperienza vissuta, una loro funzione nel determinare la struttura della relazione mediata, in base alla percezione che esse siano in grado di modificare la qualità della relazione e la cognizione che posso avere del rapporto affettivo<sup>62</sup>.

Sembra che in tempi di insicurezza collettiva siano tutti, in generale, alla ricerca di un'appartenenza rassicurante e che, per la maggioranza delle persone, essa sia facilmente raggiungibile attraverso l'adesione a modelli omogenei di consumismo e di possesso collettivo di oggetti, che veicoleranno l'accesso ideale ad un specifico e ristretto gruppo sociale.

Le caratteristiche del cellulare-tablet-iPad-dipendente sono quelle di dare a questi oggetti grande importanza, portandoli sempre con sé, usandoli in modo prioritario sia per comunicare che per svago o lavoro, provando un estremo malessere quando ci si separa da essi, arrivando fino a provare angoscia panica. A causa dell'alto consumo in termini energetici di questi strumenti, la ricarica della batteria diviene un pensiero ossessivo, e si attacca il dispositivo alla rete ogni volta sia possibile e in situazioni poco opportune. Queste persone sono colpite dalla *Sindrome da dispositivo acceso*; portano con sé o una batteria carica di scorta o, se dotati di iPhone, un accumulatore di energia che ricarica la batteria interna; il tutto per evitare di *essere* spenti, *offline*. L'utilizzo dei dispositivi è alimentato da bisogni di ordine affettivo, ludico e relazionale, che li spingono ad entrare costantemente in rapporto con altri soprattutto attraverso i Social Network.

Queste persone necessitano di un contatto continuo con qualcuno, cercando alibi per giustificare il loro comportamento come la comodità dello strumento o i motivi di sicurezza. Hanno un forte desiderio di appartenenza, un desiderio di riconoscimento da parte del gruppo sociale,

---

<sup>62</sup> Di Gregorio L., *op.cit.*, pagg. 90, 91, 130.

reale o fittizio. Spesso soffrono di una fobia sociale o di paura della propria solitudine. Queste paure, di solito, sono negate e mascherate. Tristezza, noia, rifiuto di approcci sessuali e mancanza di fame sono sintomi rari.

Ci sono diversi tipi di dipendenza da dispositivi mobili. I *dipendenti da SMS-WhatsApp-Viber* hanno continuo bisogno di inviare e ricevere messaggi di testo; i *dipendenti da nuovo modello* sono coloro che acquistano in continuazione le nuove versioni uscite sul mercato arrivando a chiedere mutui bancari. Gli *esibizionisti*, nella scelta del dispositivo prestano molta attenzione al colore e alla forma, arrivando ad acquistare tutta una serie di cover dalle foggie più improbabili; i *game players* si interessano ossessivamente ai giochi che scaricano sul proprio dispositivo trasformandolo in una console (alcuni dei giochi più in voga mentre sto componendo questo lavoro sono *Candy crush* e *Ruzzle*<sup>63</sup>).

## 5. La dipendenza dalla rete e Social Network

La dipendenza è un fenomeno complesso che chiama in causa numerosi aspetti della sfera individuale e investe la persona a livello comportamentale, psicologico, con un'azione tesa al raggiungimento dell'oggetto del proprio interesse da cui è parzialmente o totalmente assorbito, tanto che non riesce a farne a meno trascurando il resto (affetti, lavoro, impegni personali, hobby etc.). Non è il tipo di attività a causare la dipendenza, ma essa vi contribuisce nell'interazione tra il soggetto, l'oggetto e il contesto in cui sono entrambi inseriti. La dipendenza non è né un vizio né una malattia, ma un processo che si innesca quando una persona, nel contatto con un particolare oggetto, sperimenta in maniera

<sup>63</sup> *Candy crush* è un puzzle con allineamenti per 3. Ogni livello ha un differente schema composto da un insieme di dolcetti da tre a sei colori diversi, e qualche ostacolo. Le mosse consistono nello spostare di posizione i dolcetti per allineare almeno tre dello stesso colore, i quali scompariranno facendo scendere i dolcetti posti sopra nello spazio lasciato vuoto, creando anche delle reazioni a catena. Le mosse possono essere orizzontali e/o verticali. *Ruzzle* è basato su un sistema di sfide online: per iniziare una partita il giocatore dovrà obbligatoriamente trovare un avversario da sfidare, che potrà essere scelto casualmente dal sistema fra gli utenti online. Ciascuna partita è divisa in tre round, e il punteggio finale è dato dalla somma dei punteggi ottenuti nei singoli round che durano due minuti. Il punteggio si ottiene formando il maggior numero di parole di senso compiuto con le sedici lettere a disposizione nella griglia 4x4. Le parole devono essere di almeno due lettere unendo lettere adiacenti fra loro in orizzontale, diagonale o verticale.

diversa e legge tale ristrutturazione del sé come positiva e funzionale<sup>64</sup>.

Ivan Goldberg ha introdotto per primo l'espressione *Internet Addiction* (Iiad) in riferimento alla dipendenza patologica dell'uso della rete. Secondo lo psichiatra americano, l'abuso di Internet determinerebbe nell'utente effetti tali da poter essere inseriti all'interno di un disturbo tossicomaniaco con caratteristiche ben precise. Egli utilizzò il termine *addiction* differenziandolo da *dependence* (dipendenza da sostanza chimica), proprio per identificare e distinguere quelle condotte di dipendenza che non si sviluppano nei confronti di sostanze, ossia le condizioni di *tossicomanie da droghe*<sup>65</sup>.

Le nuove forme di dipendenza o *new addiction* comprendono perciò tutte quelle forme di dipendenza in cui non è implicato l'intervento di alcuna sostanza chimica. L'oggetto della dipendenza è in questo caso un comportamento o un'attività lecita socialmente accettata. Tra le *new addiction* possiamo trovare la dipendenza dal gioco d'azzardo, da Internet, dallo shopping (come acquisto da Internet), dal sesso quale il *cybersex*<sup>66</sup>, dal cibo e dalle relazioni affettive. Per la maggior parte delle persone queste attività rappresentano parte integrante del normale svolgimento della vita quotidiana, ma per alcuni individui possono assumere caratteristiche patologiche fino a provocare gravissime conseguenze.

L'incremento all'accesso alla tecnologia Internet ha comportato l'insorgere e il proliferare di disturbi del comportamento, rivelando nuovi aspetti problematici per coloro che fanno un abuso del web: un uso eccessivo sembra compromettere progressivamente la sfera sociale e relazionale della persona, che viene assorbita totalmente dall'esperienza virtuale<sup>67</sup>. Il mondo delle Rete risulta investito a tal punto da alcuni suoi

---

<sup>64</sup> Guerreschi C., *op.cit.*, pagg. 13-14.

<sup>65</sup> Toniatti C., Majocchi L. M., *op.cit.*, pag 193.

<sup>66</sup> Il *Cybersex addiction* o  *Sesso virtuale* comprende tutte quelle attività che si possono svolgere in rete e che provocano un'eccitazione sessuale, come la fruizione di materiale pornografico, gli incontri nelle chat erotiche, la masturbazione, la pratica del sesso virtuale. Guerreschi C., *op.cit.*, pag 43.

<sup>67</sup> Guerreschi C., *op.cit.*, pagg.16 e 21.

utenti da divenire il fulcro ed il centro di tutte le attività, le energie e gli interessi della persona, l'unico e il solo riferimento riconosciuto come importante e dotato di significatività, tanto che il mondo *esterno* (reale), con le sue richieste, i suoi limiti e vincoli, finisce per essere vissuto come un ostacolo, un vero e proprio impedimento all'esercizio della propria onnipotenza<sup>68</sup>.

Utilizzando i criteri diagnostici di Goldberg per definire il concetto di tolleranza, nell'uso maladattativo di Internet o Social Network rileviamo menomazione e disagio clinicamente significativo che ricorrono in qualunque momento nel periodo di 12 mesi; bisogno di aumentare la quantità di tempo di collegamento ad Internet per raggiungere la soddisfazione desiderata; un effetto marcatamente diminuito nel tempo con l'uso continuativo di Internet. I sintomi clinici dell'astinenza possono essere quelli dell'agitazione psicomotoria, dell'ansia, il pensiero ossessivo a Internet, fantasie o sogni su Internet, movimenti volontari o involontari di battitura a macchina con le dita. Nonostante la persona sia consapevole della grande quantità di tempo passata in attività trascorsa su Internet o sul profilo del proprio Social Network, ha poca consapevolezza di quanta parte delle proprie attività sociali, ricreative, scolastiche e lavorative è sospesa o ridotta. L'uso di Internet e Social Network continua, nonostante la consapevolezza di avere persistenti o ricorrenti problemi fisici (cefalea tensiva o emocrania, dolore agli occhi, alle mani, all'avambraccio etc.), sociali, occupazionali o psicologici, i quali sono stati causati o favoriti dall'uso di Internet e Social Media<sup>69</sup>. I pazienti che afferiscono nel mio studio lamentano, inoltre, perdita del sonno, difficoltà coniugali, ritardi negli appuntamenti, peggioramento delle prestazioni scolastiche, negligenza negli impegni professionali, sentimenti di abbandono e una generale sensazione di profonda insoddisfazione nella giornata.

I navigatori dipendenti trascorrono oltre 40 ore la settimana sui dispositivi/PC, confermando la scarsa aderenza al tempo reale che sembra sfuggire loro. Provando con pazienti dipendenti da Internet e Social Network, ho riscontrato la difficoltà a determinare il senso del tempo scandito quantificato oggettivamente in 30'; soggettivamente questo lasso di tempo scorre in un tempo più che triplo rispetto alla

<sup>68</sup> Toniatti C., Majocchi L. M., *op.cit.*, pag 197.

<sup>69</sup> Guerreschi C., *op.cit.*., pag. 27.



rilevazione oggettiva (30' sono uguali a circa '90 minuti). Riferiscono che l'uso eccessivo di Internet ma, soprattutto, di Social Network ha creato problemi con il partner o la famiglia, il lavoro e il sistema scuola e che non sono riusciti a limitare, sia nel tempo che negli spazi fisici, il loro coinvolgimento. Alcune persone sono afferite al mio studio dopo una lettera di richiamo per essere stati "pizzicati" ad aggiornare il profilo in orario di lavoro o dopo aver ricevuto una sospensione scolastica per ripetuto uso dei dispositivi portatili in orario scolastico. L'uso inappropriato o eccessivo è giustificato dall'attrazione che provano verso i contenuti del Web e dei Social Network poiché si sentono soddisfatti da un fittizio, ma apparentemente reale senso di appartenenza, e di contro percepiscono un rassicurante senso di anonimato. Il sistema appare come un modo efficace per reperire supporto sociale, soddisfacimento sessuale, nutrimento narcisistico attraverso lo sperimentare una diversa percezione di sé e aumentare il senso di potere attraverso i giochi disponibili in Rete - come Farm Ville - o Multiplayer.

Internet e i Social Network, hanno un impatto negativo sull'adattamento sociale delle persone? Gli argomenti sui due piatti della bilancia sono quelli che sostengono che gli utilizzatori sostituirebbero con questa tecnologia le relazioni sociali portando ad un impoverimento delle proprie competenze e capacità interazionali in un contesto relazionale sul piano reale<sup>70</sup>. Di contro, c'è chi mette in luce che il sistema Internet e Social Network favorisce la vita sociale di una persona in quanto permette di comunicare più facilmente e rapidamente con milioni di contatti reali o potenziali. Engelberg e Sjöberg sostengono che per comprendere la condotta d'utilizzo da parte degli utenti di questi sistemi, bisogna porre attenzione nei termini delle loro capacità di interagire con le altre persone. Le ricerche di settore psicologico hanno evidenziato come le variabili psicologiche siano differentemente collegate alla tendenza a ricercare la compagnia e al coinvolgimento sociale. Secondo Hamburger ed altri autori, gli estroversi sono meno inclini a ricercare siti di socializzazione, presumibilmente perché il loro bisogno di scambi sociali è soddisfatto dalle relazioni sul piano reale, senza aver la necessità di collegarsi. La loro vita è fuori, sul piano reale.

---

<sup>70</sup> La tecnologia in sé e per sé credo che non sia responsabile dello sviluppo della compulsione o della dipendenza; piuttosto è il comportamento che deve essere messo in risalto e corretto attraverso la terapia comportamentale.

Le persone dipendenti da dispositivi per la comunicazione tendono a ritirarsi sempre più dal rapporto con il mondo, trascorrendo molto tempo da sole, e per sopportare la solitudine - che contribuiscono ad alimentare - si trovano per ore con il dispositivo in mano. Giocano con giochi interattivi e scambiano messaggi attraverso i Social Network, mettendo a rischio di disimparare - o non imparare se giovanissimi - a trasmettere le loro emozioni in modo adeguato, usando un linguaggio di sintesi che non ha poi un riscontro nella comunicazione reale *de visu*.

# CAPITOLO TERZO

## PEDOPORNOGRAFIA, CYBERSTALKING, CYBERBULLING, PIRATERIA INFORMATICA

### 1. Contrasto pedopornografia

L'evoluzione tecnologica degli ultimi anni ha reso indispensabile l'uso di Internet quale mezzo di scambio di informazioni, di accesso alle grandi banche dati, di esecuzione di transazioni e disposizioni finanziarie, di ideazione e creazione di nuove attività professionali.

La rapida diffusione dell'uso di Internet ha ben presto messo in evidenza i punti di debolezza della rete stessa, in particolar modo con riferimento alla sicurezza informatica<sup>71</sup>. È in questo scenario che nasce, con legge riforma dell'Amministrazione della Pubblica Sicurezza, la Polizia Postale e delle Comunicazioni, quale "specialità" della Polizia di Stato all'avanguardia nell'azione di prevenzione e contrasto della criminalità informatica.

La rete Internet ha cancellato i confini geografici aprendo per tutti enormi potenzialità di comunicazione, scambio e contatto tra le persone. Tale meravigliosa opportunità ha purtroppo un suo rovescio della medaglia: dietro nickname di fantasia, attraverso falsi profili su community e Social Network, veri e propri pedofili<sup>72</sup> navigano la rete

---

<sup>71</sup> Art. 15 della Costituzione. "La libertà e la segretezza della corrispondenza e di ogni altra forma di comunicazione sono inviolabili. La loro limitazione può avvenire soltanto per atto motivato dall'autorità giudiziaria con le garanzie stabilite dalla legge". E a garanzia dei valori costituzionali della segretezza della corrispondenza e della libertà di ogni forma di comunicazione.

<sup>72</sup> La pedofilia è un disturbo della sessualità di tipo parafilico, caratterizzato dall'interesse sessuale rivolto verso bambini, in genere di età inferiore ai 13-14 anni. Tra le varie forme di parafilìa, la pedofilia è la più comune, è in gran parte maschile e con esordio di norma

in cerca di contatti con bambini e ragazzi, si scambiano informazioni sui luoghi virtuali dove reperire materiale di abuso sessuale sui minori, argomentano scambiandosi opinioni sulla liceità della pedofilia. Il principale sforzo operativo della Polizia Postale e delle Comunicazioni è nel continuo aggiornamento delle proprie conoscenze informatiche per fornire un'adeguata risposta alle nuove frontiere tecnologiche della delinquenza.<sup>73</sup>

prima dei 18 anni. È stato osservato che i bambini che erano stati oggetto di attenzioni pedofile mostrano da adulti un comportamento analogo con maggior frequenza rispetto alla popolazione generale. L'attrazione del pedofilo può essere rivolta sia verso i bambini sia verso le bambine, ma sembra che queste ultime siano le vittime più frequenti: Maldonato M., *op.cit.*

<sup>73</sup> La Polizia delle Comunicazioni ha una organizzazione centrale (il Servizio della Polizia postale e delle Comunicazioni) e una territoriale (i Compartimenti). Il Servizio centrale delle polizia postale e delle comunicazioni ha sede a Roma e coordina i 20 compartimenti regionali e le 81 sezioni territoriali. Un'organizzazione che permette una presenza diffusa su tutto il territorio nazionale. Sono circa duemila gli operatori che mettono a disposizione dei cittadini le loro qualifiche professionali, le approfondite conoscenze informatiche e le loro esperienze di polizia giudiziaria. La mancanza di confini e l'articolata distribuzione di Internet impongono alle forze di polizia dei singoli Paesi non solo una presenza capillare sul territorio nazionale, ma anche una collaborazione a livello internazionale che assicura la perseguibilità dell'autore di un eventuale reato commesso attraverso la rete. Il Servizio costituisce il punto di contatto dell'Italia con gli uffici di polizia dei Paesi aderenti al G8 e che si occupano di crimini informatici.

Il Servizio è organizzato in distinte aree d'intervento quali:

- Pedopornografia: attraverso il Centro Nazionale per il contrasto della pedopornografia su Internet.
- Cyberterrorismo: una qualificata squadra di investigatori monitora costantemente la rete Internet e conduce indagini specialistiche sul sempre più diffuso utilizzo delle nuove tecnologie di comunicazione da parte dei gruppi antagonisti ed eversivi nazionali e stranieri.
- Copyright: i circuiti di condivisione di file (file-sharing) e i numerosi altri servizi Internet che consentono la circolazione di opere dell'ingegno hanno contribuito alla diffusione illegale di file e hanno imposto un monitoraggio per il contrasto al fenomeno.
- Hacking: nel mondo di Internet ci sono gli hacker, utenti particolarmente esperti che danneggiano deliberatamente sistemi informatici compromettendo la sicurezza di reti aziendali e computer di privati cittadini. Questo fenomeno è contrastato dagli specialisti della Polizia Postale che svolgono le indagini dopo aver ricevuto le denunce dalle persone vittime degli attacchi.
- Protezione delle Infrastrutture Critiche del Paese: le aziende e gli enti che sostengono e garantiscono il funzionamento del Paese mediante reti e servizi informatici o telematici vengono monitorati e protetti da attacchi informatici attraverso l'azione di un'equipe di investigatori specializzati.

La legge 6 febbraio 2006 n. 38 affida al “Centro Nazionale per il contrasto della pedopornografia<sup>74</sup> sulla rete Internet” la lotta a questo odioso crimine. Il Centro è la risposta della Polizia di Stato ai criminali che usano la rete per delinquere senza frontiere nei confronti dei minori. È istituito presso il Servizio Polizia Postale e delle Comunicazioni del Dipartimento della Pubblica Sicurezza, e si occupa di prevenzione e repressione di questi reati.

L’obiettivo primario è la difesa dei ragazzi in Internet, attraverso servizi di monitoraggio per la ricerca di spazi virtuali clandestini dove si offrono immagini e filmati di minori abusati per un turpe commercio online. Più in generale il monitoraggio continuo focalizza l’attenzione sulla scoperta di siti e dinamiche che possano rappresentare fonte di pericolo nella navigazione dei più giovani.

Per ciò che concerne i siti pedopornografici, la legge istitutiva individua

- E-banking: le nuove frontiere del commercio e della circolazione di denaro impongono un puntuale monitoraggio per garantire la sicurezza delle transazioni.
- Analisi criminologica dei fenomeni emergenti: una qualificata équipe di psicologi e investigatori analizza ed elabora dati relativi alle nuove frontiere del crimine informatico.
- Giochi e scommesse on line: attraverso il monitoraggio della rete e un’attenta analisi dei siti dedicati, si individuano le attività non autorizzate dal Ministero delle Finanze - Amministrazione autonoma monopoli di Stato.

La Polizia delle Comunicazioni è presente su tutto il territorio nazionale attraverso 20 compartimenti, con competenza regionale, e 81 sezioni con competenza provinciale, coordinati a livello centrale dal Servizio Polizia delle Comunicazioni.

<sup>74</sup> La *pedopornografia* è la *pornografia* (ossia la rappresentazione di atti sessuali) in cui sono raffigurati soggetti in età pre-puberale. La *pedopornografia* viene spesso erroneamente confusa con la pornografia minorile, ossia il materiale pornografico in cui sono coinvolti individui che, pur non avendo ancora raggiunto la maggiore età, hanno già subito le trasformazioni fisiche e mentali proprie della pubertà. Tale confusione nasce probabilmente dal fatto che in molte legislazioni, tra cui quella italiana, viene considerata illegale e punita non la *pedopornografia* in quanto tale, ma più in generale qualsiasi forma di pornografia minorile, ossia la produzione, distribuzione e detenzione di materiale pornografico coinvolgente minori. Vi è inoltre da considerare che, a seconda delle interpretazioni nazionali, anche prodotti della fantasia, quali fumetti o opere artistiche, possono essere ricondotte alla *pedopornografia*. Ad esempio, secondo il *Protocollo facoltativo alla Convenzione di New York* del 2000, è definibile *pedopornografia* “qualsiasi rappresentazione di fanciulli, indipendentemente dal mezzo utilizzato, coinvolti in attività **sessuali esplicite, reali o simulate, e qualsiasi rappresentazione di organi sessuali di fanciulli a scopi prevalentemente sessuali**». Galimberti U., *Le Garzantine di Psicologia*. Alla voce *Pedopornografia*; Garzanti Editore Torino, 2002.

nel Centro il punto di raccordo per la trattazione delle segnalazioni, provenienti sia da altre Forze di Polizia anche straniere<sup>75</sup>, sia da cittadini, da Associazioni di volontariato e da Provider<sup>76</sup>.

Il pedofilo è in generale un criminale piuttosto lucido e con una scarsa percezione della gravità delle sue inclinazioni. L'iter che conduce un contatto casuale tra un adulto e un minore a divenire un tentativo di adescamento è assai variegato in ragione di molti elementi, tra cui spicca decisamente l'estrema variabilità tra personalità e comportamenti tipici dei pedofili. Una ricerca di Jaria e collaboratori ha evidenziato che ci sono pedofili con caratteristiche tipiche del criminale lucido, caratterizzato da complesse abilità relazionali che ne fanno un interlocutore attraente e competente nei contatti con minori, e altri invece particolarmente diretti e aggressivi nell'interazione online, incapaci di attendere i tempi e le difficoltà dei minori più inibiti, con evidenti modalità di interazione e controllo delle emozioni particolarmente immature<sup>77</sup>. La manipolazione è una modalità che ben sanno utilizzare e che mettono al servizio di una buona capacità di intrattenere rapporti "epistolari" e conversazioni scritte, le forme tipiche della comunicazione online. I pedofili inoltre sono

---

<sup>75</sup> Una coalizione mondiale sotto la guida di Interpol, con la partecipazione di Europol, attua quotidianamente collaborazioni internazionali di Polizia per l'identificazione delle vittime della pedopornografia, dovunque esse risiedano. <http://www.poliziadistato.it/articolo>

<sup>76</sup> Da tutta questa attività il Centro provvede a ricavare l'elenco dei siti pedopornografici della rete, la cosiddetta *black list*, che viene fornita agli *Internet Service Provider* perché ne venga inibita la navigazione attraverso sistemi tecnici di filtraggio. Se navigando ci si imbatte, anche involontariamente, in uno di questi siti interdetti, appare un'apposita *stop page*, pagina di blocco, contenente l'avviso di interdizione. Contribuiscono al contrasto di questi crimini anche i sistemi nazionali bancario e finanziario, tramite la mediazione della Banca d'Italia, che consente di acquisire informazioni relative alle transazioni e alle spese illecite sul mercato online volte all'acquisto di foto e filmati di abusi nei confronti di minori.

La stessa legge 6 febbraio n. 38 istituisce l'*Osservatorio per il contrasto della pedofilia e della pornografia minorile* presso la Presidenza del Consiglio dei Ministri, con compiti di monitoraggio del fenomeno per il raccordo di tutte le Istituzioni interessate alle tematiche minorili, inclusi gli Organi Giudiziari e i Servizi sociali. Il Centro, quale organo di raccordo operativo, dialoga costantemente con l'Osservatorio, organo di raccordo istituzionale, al quale fornisce propri dati per l'analisi e la prevenzione dell'abuso minorile. Su <http://www.poliziadistato.it/articolo>

<sup>77</sup> Serra C., *Nuove proposte di criminologia applicata*. Giuffrè Editore, Milano, 2005, pag. 179

sempre dei profondi conoscitori del mondo infantile e adolescenziale e sanno quindi come e dove concentrare le loro energie per aumentare al massimo la probabilità di ottenere confidenze da utenti minori della rete. Il pedofilo in genere inizia una conversazione su tematiche banali e tipiche della vita di un bambino/ragazzo cercando nelle chat (anche telefoniche), nei forum, nei siti di giochi di ruolo, nei Social Network proprio quei profili che corrispondono alla sua fascia di età preferita. Talvolta mente sulla sua età anagrafica, salvo poi rivelarla quando la relazione si approfondisce. Le richieste di confidenze sessuali arrivano a volte subito, a volte sono precedute da dichiarazioni di trasporto sentimentale. La richiesta di immagini osé è il passo successivo a cui segue, qualora ci sia la disponibilità del minore, la richiesta di un incontro reale<sup>78</sup>.

Recentemente è emerso come sempre più spesso minori in età preadolescenziale (età compresa tra gli 11 e i 14 anni) utilizzino pagine di Social Network per proporsi in modo provocante e allusivo ad una disponibilità sentimentale ed erotica a coetanei e adulti. Tale fenomeno costituisce una nuova frontiera di impegno delle azioni di prevenzione e repressione dello sfruttamento sessuale di minori a mezzo Internet perché, comprendendo come l'inesperienza e l'im maturità di soggetti in fase evolutiva possa ingenerare comportamenti imprudenti<sup>79</sup>, si

<sup>78</sup> <http://www.poliziadistato.it/articolo>

<sup>79</sup> È il potere del corpo che accresce l'autostima nella società del narcisismo, ma per verificarlo è necessario capire quale sia la migliore presentazione. Nella realtà virtuale viene «postata» e proposta l'immagine più efficace, ma è facile imbrogliare ed esporre un avatar solo somigliante al corpo che lo ha generato. Il numero di faccine sorridenti decide. Nella realtà concreta la verifica del proprio potere seduttivo comporta invece qualche rischio e una certa fatica. I rischi derivano dall'evenienza di spingersi ben oltre la barriera del pudore e di superare il limite oltre il quale la danza dei sette veli può essere interpretata non come una esibizione artistica ma come un preliminare erotico. La fatica, soprattutto per il genere femminile, consiste nella rincorsa verso la conquista di una visibilità da *velina*, inseguendo nel labirinto della società dell'immagine un riconoscimento del proprio potere che stenta ad avverarsi e lascia numerose vittime nel campo dei casting e dei costosi portfoli. La complessità dell'impresa può comportare insuccessi ricchi di pericolose conseguenze. Più frequentemente, le ragazze possono rischiare di sentirsi prive di fascino e vivere l'incubo di essere indesiderabili, destinate a una «squalida invisibilità». Il nuovo corpo è uno strumento efficace per competere nel mercato degli sguardi e dei desideri? Ciò fa sì che frequentemente il vero debutto non consista tanto nel rapporto sessuale, ma nella

ravedono, in tali comportamenti, elementi di grande pericolosità e di estrema preoccupazione. Soggetti pedofili ancora indecisi nel mettere in atto comportamenti di molestia online potrebbero interpretare i messaggi allusivi delle potenziali vittime come profferte di disponibilità autentica e consapevole, utilizzando, di fronte a se stessi e alla propria coscienza deviata, argomentazioni che conducono ad un pericoloso passaggio all'atto pratico<sup>80</sup>.

## 2. Cyberstalking

Il cyberstalking, in termini semplici, è lo stalking online. Il termine denota l'uso della tecnologia, in particolare Internet, per molestare una persona. Fra le caratteristiche comuni vi sono false accuse, monitoraggio, minacce, furto di identità e distruzione o manipolazione di dati. Il cyberstalking include anche lo sfruttamento di minori, a fini sessuali o di altro genere.

La Legge n.38/2009<sup>81</sup> recanti *Misure urgenti in materia di sicurezza pubblica*

verifica di quanto si riesca a essere desiderata. È il numero dei «mi piace» su Facebook che sfata la profezia dell'invisibilità e dell'esclusione. Desiderata da tanti, da tutti, al solo apparire nel campo visivo dei coetanei; è questa estatica esperienza di eccitamento collettivo e di addensamento degli sguardi sul corpo ciò che rischia di sancire la nascita della propria femminilità. Charmet G. P., *Gli adolescenti, il sesso e un nuovo corpo da «collaudare»*, su <http://27esimaora.corriere.it> (24/11/2013)

<sup>80</sup> <http://www.poliziadistato.it/articolo>

<sup>81</sup> Art. 7. Modifiche al codice penale

1. Dopo l'articolo 612 del codice penale è inserito il seguente:

«Art. 612-bis (Atti persecutori). - Salvo che il fatto costituisca più grave reato, è punito con la reclusione da sei mesi a quattro anni chiunque, con condotte reiterate, minaccia o molesta taluno in modo da cagionare un perdurante e grave stato di ansia o di paura ovvero da ingenerare un fondato timore per l'incolumità propria o di un prossimo congiunto o di persona al medesimo legata da relazione affettiva ovvero da costringere lo stesso ad alterare le proprie abitudini di vita. La pena è aumentata se il fatto è commesso dal coniuge legalmente separato o divorziato o da persona che sia stata legata da relazione affettiva alla persona offesa. La pena è aumentata fino alla metà se il fatto è commesso a danno di un minore, di una donna in stato di gravidanza o di una persona con disabilità di cui all'articolo 3 della legge 5 febbraio 1992, n. 104, ovvero con armi o da persona travisata. Il delitto è punito a querela della persona offesa. Il termine per la proposizione della querela è di sei mesi. Si procede tuttavia d'ufficio se il fatto è commesso nei confronti di un minore o di una persona con disabilità di cui all'articolo 3 della legge 5 febbraio 1992, n. 104, nonché quando il fatto è connesso con altro delitto per il quale si deve procedere d'ufficio.»



**Art. 8. Ammonimento**

1. Fino a quando non è proposta querela per il reato di cui all'articolo 612-bis del codice penale, introdotto dall'articolo 7, la persona offesa può esporre i fatti all'autorità di pubblica sicurezza avanzando richiesta al questore di ammonimento nei confronti dell'autore della condotta. La richiesta è trasmessa senza ritardo al questore.

2. Il questore, assunte se necessario informazioni dagli organi investigativi e sentite le persone informate dei fatti, ove ritenga fondata l'istanza, ammonisce oralmente il soggetto nei cui confronti è stato richiesto il provvedimento, invitandolo a tenere una condotta conforme alla legge e redigendo processo verbale. Copia del processo verbale è rilasciata al richiedente l'ammonimento e al soggetto ammonito. Il questore valuta l'eventuale adozione di provvedimenti in materia di armi e munizioni.

3. La pena per il delitto di cui all'articolo 612-bis del codice penale è aumentata se il fatto è commesso da soggetto già ammonito ai sensi del presente articolo.

4. Si procede d'ufficio per il delitto previsto dall'articolo 612-bis del codice penale quando il fatto è commesso da soggetto ammonito ai sensi del presente articolo.

**Art. 9. Modifiche al codice di procedura penale**

1. Al codice di procedura penale sono apportate le seguenti modificazioni:

a) dopo l'articolo 282-bis sono inseriti i seguenti:

«Art. 282-ter (Divieto di avvicinamento ai luoghi frequentati dalla persona offesa). - 1. Con il provvedimento che dispone il divieto di avvicinamento il giudice prescrive all'imputato di non avvicinarsi a luoghi determinati abitualmente frequentati dalla persona offesa ovvero di mantenere una determinata distanza da tali luoghi o dalla persona offesa. <http://www.camera.it/parlam/leggi/090381.htm>

2. Qualora sussistano ulteriori esigenze di tutela, il giudice può prescrivere all'imputato di non avvicinarsi a luoghi determinati abitualmente frequentati da prossimi congiunti della persona offesa o da persone con questa conviventi o comunque legate da relazione affettiva ovvero di mantenere una determinata distanza da tali luoghi o da tali persone.

3. Il giudice può, inoltre, vietare all'imputato di comunicare, attraverso qualsiasi mezzo, con le persone di cui ai commi 1 e 2.

4. Quando la frequentazione dei luoghi di cui ai commi 1 e 2 sia necessaria per motivi di lavoro ovvero per esigenze abitative, il giudice prescrive le relative modalità e può imporre limitazioni.»

«Art. 282-quater (Obblighi di comunicazione). - 1. I provvedimenti di cui agli articoli 282-bis e 282-ter sono comunicati all'autorità di pubblica sicurezza competente, ai fini dell'eventuale adozione dei provvedimenti in materia di armi e munizioni. Essi sono altresì comunicati alla parte offesa e ai servizi socio-assistenziali del territorio;»

b) all'articolo 392, il comma 1-bis è sostituito dal seguente:

«1-bis. Nei procedimenti per i delitti di cui agli articoli 572, 609-bis, 609-ter, 609-quater, 609-quinquies, 609-octies, 612-bis, 600, 600-bis, 600-ter, anche se relativo al materiale pornografico di cui all'articolo 600-quater.1, 600-quinquies, 601 e 602 del codice penale il pubblico ministero, anche su richiesta della persona offesa, o la persona sottoposta alle indagini possono chiedere che si proceda con incidente probatorio all'assunzione della testimonianza di persona minorenni ovvero della persona offesa maggiorenne, anche al di fuori delle ipotesi previste dal comma 1.»;

c) al comma 5-bis dell'articolo 398:

1) le parole: «e 609-octies» sono sostituite dalle seguenti: «, 609-octies e 612-bis»;

e di contrasto alla violenza sessuale, nonché in tema di atti persecutori, introduce in Italia il reato di *Stalking*, definendo in maniera chiara quali comportamenti persecutori siano da considerarsi reato e possano essere quindi oggetto di denuncia<sup>82</sup>. La progressiva diffusione dei nuovi mezzi di comunicazione ha contribuito negli ultimi anni a modificare i luoghi e le modalità attraverso le quali un persecutore riesce ad ingenerare uno stato permanente di preoccupazione, ansia e terrore nella vittima delle sue attenzioni malate. I Social Network, le caselle di posta elettronica sono i luoghi virtuali dove più spesso si cerca visibilità per danneggiare qualcuno; il telefono cellulare il mezzo di comunicazione attraverso il quale più frequentemente si trasforma una delusione in assillo, in persecuzione. Trasversale a tutte le età e a tutte le condizioni socioculturali, il cyberstalking, la coniugazione

2) le parole: «vi siano minori di anni sedici» sono sostituite dalle seguenti: «vi siano minorenni»;

3) le parole: «quando le esigenze del minore» sono sostituite dalle seguenti: «quando le esigenze di tutela delle persone»;

4) le parole: «l'abitazione dello stesso minore» sono sostituite dalle seguenti: «l'abitazione della persona interessata all'assunzione della prova»;

d) al comma 4-ter dell'articolo 498:

1) le parole: «e 609-octies» sono sostituite dalle seguenti: «, 609-octies e 612-bis»;

2) dopo le parole: «l'esame del minore vittima del reato» sono inserite le seguenti: «ovvero del maggiorenne infermo di mente vittima del reato».

Art. 10. Modifica all'articolo 342-ter del codice civile

1. All'articolo 342-ter, terzo comma, del codice civile, le parole: « sei mesi» sono sostituite dalle seguenti: «un anno».

Art. 11. Misure a sostegno delle vittime del reato di atti persecutori

1. Le forze dell'ordine, i presidi sanitari e le istituzioni pubbliche che ricevono dalla vittima notizia del reato di atti persecutori, di cui all'articolo 612-bis del codice penale, introdotto dall'articolo 7, hanno l'obbligo di fornire alla vittima stessa tutte le informazioni relative ai centri antiviolenza presenti sul territorio e, in particolare, nella zona di residenza della vittima. Le forze dell'ordine, i presidi sanitari e le istituzioni pubbliche provvedono a mettere in contatto la vittima con i centri antiviolenza, qualora ne faccia espressamente richiesta.

Art. 12. Numero verde

1. Presso la Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento per le pari opportunità è istituito un numero verde nazionale a favore delle vittime degli atti persecutori, attivo ventiquattro ore su ventiquattro, con la finalità di fornire, nei limiti di spesa di cui al comma 3 dell'articolo 13, un servizio di prima assistenza psicologica e giuridica da parte di personale dotato delle adeguate competenze, nonché di comunicare prontamente, nei casi di urgenza e su richiesta della persona offesa, alle forze dell'ordine competenti gli atti persecutori segnalati.

<sup>82</sup> Fabbroni B., Giusti M. A., *Vittima-persecutore. Il mondo dello stalker*. Edizioni Universitarie Romane, Roma, 2009, pag 255.

più moderna dell'incapacità di gestire una relazione sentimentale d'amore o d'amicizia, entra nella vita delle potenziali vittime da un monitor per rimanervi a lungo, a volte conducendo ad epiloghi tragici<sup>83</sup>.

Le molestie possono assumere varie forme<sup>84</sup>, ma il comune denominatore è dato dal fatto che sono indesiderate, spesso ossessive e solitamente illegali<sup>85</sup>. I cyberstalker usano E-mail, messaggi istantanei, telefonate e altri dispositivi di comunicazione per compiere atti di stalking che possono assumere la forma di molestie sessuali, contatti inappropriati o semplicemente attenzione molesta nei confronti della vita e delle attività di una persona e dei suoi familiari<sup>86</sup>.

Il cyberstalking spesso non è commesso da estranei, ma da qualcuno che conosciamo. Può trattarsi di un ex, un vecchio amico o semplicemente qualcuno che vuole infastidire noi e/o la famiglia. Il cyberstalking può risultare estremamente intimidatorio. Può distruggere amicizie, stima,

---

<sup>83</sup> <http://it.norton.com/cyberstalking/article>

<sup>84</sup> Ad esempio, trasmissione di false accuse e minacce, danni ai dati o alle attrezzature, il furto di identità e dati, il computer è monitorato, sollecitazione dei minori a fini sessuali, l'invio senza il consenso della persona offesa di grandi quantità di E-mail, la personificazione della persona offesa in Internet o sociale network, la pubblicazione in rete di informazioni dai contenuti minacciosi o offensivi riguardanti la vittima Cfr. Fabbroni B., Giusti M. A., *op.cit.*, pagg. 157-158.

<sup>85</sup> *Per la Cassazione offendere la reputazione su facebook è diffamazione* - Con sentenza del 24 marzo, n. 13604, la Corte di Cassazione ha stabilito che la pubblicazione e diffusione su Facebook di contenuti che offendono l'onore e la reputazione di un utente integrano responsabilità da fatto illecito, da cui deriva l'obbligo di risarcimento economico del conseguente danno morale. Ma soprattutto, la novità della sentenza è aver anche sancito che non è necessario indicare nome e cognome della persona a cui è rivolta un'allusione offensiva: se la "vittima" è facilmente individuabile e la frase incriminata è postata sul proprio o l'altrui stato di Facebook o in commento a qualche altro post, scatta ugualmente il reato di diffamazione. Screditare le persone su Facebook, anche senza indicare il nome, può comportare il rischio di una querela se si capisce chiaramente di chi si parla: la semplice allusione, infatti, può integrare il reato. È bene consigliare la massima prudenza: se, infatti, il riferimento alla vittima contenuto nel post diffamatorio non dovesse essere chiaro e immediato, si può passare dalla ragione al torto e rischiare una controquerela per calunnia. Fino ad oggi vi era stata una sentenza del Tribunale di Monza (n.770/2010) che aveva affermato, sostanzialmente, lo stesso principio. Ministero [giustizia.it](http://giustizia.it)

<sup>86</sup> Fabbroni B., Giusti M. A., *op.cit.*, pag 156.

carriere, immagine di sé e fiducia. Soprattutto, se associato allo stalking reale, può anche mettere in serio pericolo fisico la vittima. Non sto esagerando. Le vittime di violenze domestiche sono spesso vittime di cyberstalking. E, come tutti del resto, devono essere consapevoli che la tecnologia può facilitare queste situazioni. I software spyware possono essere utilizzati per controllare tutto ciò che accade sul computer o sul cellulare di qualcuno, fornendo ai cyberstalker un incredibile potere e informazioni vitali.<sup>87</sup>

Di seguito, alcuni importanti indicatori per contrastare il cyberstalking mirato a noi, ai nostri sistemi portatili/fissi o alla nostra famiglia:

- Controllate sempre l'accesso fisico al vostro computer e ad altri dispositivi abilitati per il Web come i telefoni cellulari. I cyberstalker usano software e dispositivi hardware (a volte collegati al vostro PC senza nemmeno che voi lo sappiate) per tenere sotto controllo le loro vittime.

- Assicuratevi di chiudere sempre i programmi quando vi allontanate dal computer e utilizzate uno screen saver con password. Lo stesso vale per le password sui cellulari. I figli e i partner dovrebbero adottare le stesse buone abitudini. Fate pratica di buona gestione delle password e di sicurezza. Non condividete mai le vostre password con altri. E ricordatevi di cambiarle spesso!

- Fate frequentemente una ricerca online del vostro nome o quello dei propri familiari controllando i risultati. Non vergognatevi di svolgere ricerche sui siti di Social Networking (inclusi quelli dei propri amici e colleghi) e assicuratevi di rimuovere qualsiasi dato personale o non appropriato.

- Cancellate o rendete privati agende o itinerari online - anche sulla rete sociale personale - in cui si sono riportati gli eventi ai quali avete intenzione di partecipare. Potrebbero dar modo a uno stalker di sapere dove avete intenzione di recarvi e quando.

- Usate le impostazioni sulla privacy in tutti i vostri account online per impedirne la condivisione online con persone al di fuori del cerchio di amici fidati. Si possono usare queste impostazioni per scegliere di non visualizzare il vostro profilo quando qualcuno cerca il vostro nome. Si

---

<sup>87</sup> <http://www.commissariatodips.it/approfondimenti/cyberstalking.html>

può anche impedire che qualcuno veda i messaggi e le foto.

- Se sospettate che qualcuno stia utilizzando software spyware per tenere sotto controllo le attività quotidiane e ritenete di essere in pericolo, usate solo computer o telefoni pubblici per cercare aiuto. Altrimenti, gli sforzi per ricevere aiuto diverranno noti al tuo cyberstalker mettendovi in un pericolo ancora maggiore<sup>88</sup>.

- Come sempre, utilizzate software per la sicurezza affidabili e aggiornati per impedire a qualcuno di introdurre spyware nel computer per mezzo di un attacco *phishing*<sup>89</sup> o di una pagina Web infetta. - Controllate l'*app store* dei propri dispositivi mobili per vedere qual è il software per la sicurezza disponibile. Il software per la sicurezza potrebbe consentirvi di rilevare lo spyware sul vostro dispositivo e ridurre le possibilità di essere bersaglio di stalking.

Se siete oggetto di cyberstalking, ricordate di tenere una copia di qualsiasi messaggio o immagine online che potrebbe servire come prova. Mostrate ai vostri figli come usare la funzione “stampa schermo” o altre funzioni della tastiera per salvare le schermate. E, cosa più importante: non abbiate timore di denunciare il cyberstalking agli Organi di Polizia. Molti Dipartimenti di Polizia hanno unità impegnate contro il crimine informatico e il cyberstalking è un crimine<sup>90</sup>.

### Un esempio di cyberstalking

Sembra che le compagnie telefoniche concorrenti al vostro gestore o le varie compagnie di offerte low cost come Groupon<sup>91</sup> tentino di raggruppare un determinato numero di persone di una città e dintorni interessate ad acquistare buoni per un prodotto (di qualsiasi tipo) o un

<sup>88</sup> <http://it.norton.com/cyberstalking/article>

<sup>89</sup> Phishing: raggirio telematico finalizzato all'acquisizione di dati personali.

<sup>90</sup> Presso la Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento per le pari opportunità - è istituito un numero verde nazionale a favore delle vittime degli atti persecutori, attivo ventiquattro ore su ventiquattro, con la finalità di fornire un servizio di prima assistenza psicologica e giuridica da parte di personale dotato delle adeguate competenze, nonché di comunicare prontamente, nei casi di urgenza e su richiesta della persona offesa, alle forze dell'ordine competenti gli atti persecutori segnalati.

<sup>91</sup> Groupon è un sito che offre ogni giorno, a prezzi convenienti, delle offerte a scadenza breve (2-3 gg).

servizio locale (cinema, spettacoli, concerti) così da ottenere forti sconti. Spesso mandano E-mail o messaggi via sms di notte. Chi di noi dorme con il cellulare multifunzione spento? Pochi, forse nessuno, anche perché in molti appartamenti ha sostituito il telefono di rete fissa. Ma la motivazione più diffusa è che al suo interno contiene la sveglia che ci alza la mattina e, pertanto, lo teniamo accanto al letto. Le suonerie degli avvisi sono raramente silenziate ma, più frequentemente, diversificate tra messaggi di WhatsApp, Viber, Facebook, Twitter, LinkedIn, E-mail, SMS ..... Un condominio di porte dove può entrare chiunque, a qualsiasi ora del giorno e della notte. Ma proprio di notte possono creare una situazione di malessere se si è coppia, e non perché destati dal sonno, ma in quanto possono essere interpretati come *messaggi di qualche sconosciuto/a chi di notte, sotto la spinta delle pene d'amore, cerca di contattare il proprio amato/a chi dorme vicino al suo partner ufficiale*. È la storia di Chiara e Walter: dopo un tradimento maldestro<sup>92</sup> compiuto da lei, Walter ha perso ogni fiducia nella partner. La segue al lavoro, rimane in attesa dietro ogni angolo dopo ogni uscita, controlla il suo telefono chiedendoglielo, ogni volta che può. Quest'uomo, perdendo la fiducia nella compagna, nell'incapacità di lasciarla, rimane invischiato in un sistema costrittivo carcerato-secondino in cui nessuno dei due riesce a vivere.

Gloria e Pietro non vivono una situazione migliore. Hanno avuto da poco un bel bimbo e vivono insieme dopo che lei è rimasta incinta. Storia pluriennale travagliata fin dall'inizio, lei non si è mai fidata di quest'uomo, nonostante gli atti concreti che quest'ultimo ha realizzato per starle vicino. Gloria ha realizzato un vero cyberstalking<sup>93</sup> nei confronti di ogni contatto

<sup>92</sup> La donna, dopo un unico incontro, ha ricevuto la telefonata del novello amante in casa rispondendo con il marito nella stanza accanto: un vero *acting* in cui la donna voleva essere scoperta per dare via - anche se poco consapevolmente - ad uno stravolgimento di una vita di coppia oramai completamente insoddisfacente, ma senza voler perdere il marito. Azione decisamente inefficace e maldestra.

<sup>93</sup> Lo *stalking*, definito anche "Sindrome del Molestatore Assillante", consiste in un insieme di comportamenti anomali e fastidiosi verso una persona, costituiti o da comunicazioni intrusive (quale per esempio telefonate e lettere anonime, sms ed E-mail, invio di fiori o doni) oppure comportamenti volti a controllare la propria vittima. In altre parole, identifica una sistematica violazione della libertà personale (Fabbroni B., Giusti M. A., *op.cit.*, pag 43). È un fenomeno lacerante che spesso nasconde la propria natura dietro l'apparente e romantico tentativo di riconquistare l'amore perduto o di conquistarne uno nuovo, ma anche il tentativo di danneggiare da soli o in gruppo una persona. La forma Cyber, predilige

femminile che il proprio partner aveva fra le sue amicizie di Facebook o nella vita reale, sfuggendo nel contempo le relazioni con le figure amicali maschili del proprio partner. Quest'uomo, che può abbandonarla in ogni momento, è solo suo. In piena notte, lei si desta - se mai dorme così presa dai suoi continui ruminii<sup>94</sup> - ad ogni suono dell'iPhone e iPad di Pietro, accusandolo: "Chi ti scrive a quest'ora?". Oppure al risveglio "A chi hai mandato un'E-mail ieri notte?". Nessuna spiegazione rimuove la diffidenza della donna: Pietro, libero professionista, non è più in grado di gestire il suo lavoro attraverso il telefono pena aggressioni fisiche, verbali, a cui si sostituiscono gelidi e urlanti silenzi, spazio in cui la violenza psicologica ha preso il posto di ogni tipo di affetto<sup>95</sup>.

### 3. Cyberbullismo

Un'età compresa tra i 10 e i 16 anni, un'immagine di bravi studenti, una competenza informatica superiore alla media, incapacità a valutare la gravità delle azioni compiute online: questo l'identikit del cyberbullo, che usa Internet per realizzare quello che magari non riesce a vendicare nella vita reale, quello che non ha il coraggio di fare nel cortile della scuola. Come si riconosce un cyberbullo? I suoi passatempi preferiti consistono in attività tipo insultare le persone pubblicamente o prenderle in giro in maniera feroce. Inoltre, sono utenti di chat line con privilegi particolari, che amano "buttare fuori" le loro "vittime" dalla "stanza" in cui si sta

i Social Network e i relativi sistemi di comunicazione, per danneggiare la vittima prescelta.

<sup>94</sup> Le ossessioni sono pensieri, impulsi o immagini ricorrenti e persistenti, riconosciuti dall'individuo come prodotti della propria mente, vissuti come intrusivi o inappropriati, che causano ansia o disagio marcati e che si tenta di sopprimere o neutralizzare con altri pensieri o azioni. Nella ruminazione, la persona rimane dentro un pensiero circolare senza uscirne, ritornando più e più volte sullo stesso concetto o discorso, uscendone solo quando sfinita. In un modo più concretistico, è come "segare la segatura".

<sup>95</sup> Va distinta la gelosia normale da quella patologia, o almeno, la diffidenza seguita da una concreta rottura delle basi che costituiscono la relazione. La gelosia è lo stato emotivo determinato dal motivo fondato o infondato, di perdere la persona amata nel momento in cui questa rivela affezione verso un'altra persona. La differenza tra normale e patologica è quando, in quest'ultima, il partner è convinto dell'infedeltà reale o potenziale dell'altro/a anche di fronte all'inesistenza delle prove o di una reale situazione, creando di conseguenza una massiva pressione psicologica nei confronti dell'altro partner (U. Galimberti, *op.cit.*, pagg. 455-456).

chiacchierando in quel momento. Peggio ancora si comportano quelli che si fingono amici: registrano le confidenze ricevute in rete e poi le rendono pubbliche in modo che tutti i membri del forum possano leggerle.

Si conoscono tra i banchi di scuola o nella palestra del pomeriggio. Il bullismo<sup>96</sup> consiste in una forma di prevaricazione messa in atto di solito o più frequentemente da un ragazzo nei confronti di un compagno o di un coetaneo che, traducendosi in svalutazione dell'identità di quest'ultimo e persino in una sua crudele emarginazione dal gruppo, provoca nella vittima un'intensa sofferenza. Anche se i bulli si comportano in modo da dimostrare sicurezza in se stessi ed una netta superiorità sugli altri ma soprattutto sulle proprie vittime, numerosi studi affermano ben giustamente che nella maggior parte dei casi si tratta di soggetti ansiosi e insicuri.

Tramite il click del mouse, si sostituiscono ai compagni di classe più timidi sui Social Network, a nome di altri diffondono immagini e informazioni riservate tramite MMS sui telefonini, raccontano particolari personali o dichiarano disponibilità sessuali a nome delle compagne.

Quando dopo una denuncia intervengono gli agenti per fermare azioni di bullismo spesso si hanno delle reazioni di stupore, di vergogna e lacrime da parte dei cyberbulli più giovani che ovviamente non si sono resi conto di quanto fosse stato feroce il loro modo di prendere in giro qualcuno.

Il quadro cambia notevolmente con l'avanzare dell'età dei cyberbulli, i comportamenti diventano più articolati, più vessatori, più simili ai maltrattamenti ripetuti, agli insulti davanti agli amici, tipici del bullismo "reale". Molti studenti tengono sotto silenzio le prepotenze nel contesto reale e online per la vergogna di esporsi: non riuscire a difendersi, ad essere forte sembra una vergogna più infamante del dolore provato dalle continue vessazione, complice un'età in cui si cerca di individuarsi, riconoscersi<sup>97</sup>. Inoltre, non si sentono *soggetti di diritto*, in quanto non sanno

---

<sup>96</sup> Maldonato M., *op.cit.*

<sup>97</sup> Come periodo di transizione e di rilevante modificazione fisiologica, la pubertà è caratterizzata da frequenti conflitti psicologici connessi all'accettazione o al rifiuto della modificazione corporea, che comporta una riconfigurazione della propria identità e del proprio modo di relazionarsi al mondo circostante. Nell'adolescenza - la fase cronologica compresa tra la pubertà e l'età adulta - la *modalità ricorsiva della psiche* si caratterizza per tratti quali



che esistono leggi per tutelarli, ma soprattutto perché la cultura giovanile presuppone che la situazione debba essere risolta tra pari, lontano dagli occhi degli adulti. Ulteriore aggravio è la sofferenza di *leggersi* insultato sul web, motivo di vergogna che è testimonianza di debolezza che non si vuole ammettere in primis a se stessi, poi ai genitori, men che meno alla Polizia per una profonda ignoranza delle funzioni delle Istituzioni Pubbliche.

### **Esempi di cyberbulling**

Negli ultimi anni, ho avuto modo di incontrare numerosi studenti oggetto di cyberbulling, tra ingiurie e diffamazioni che hanno gravemente danneggiato la persona oggetto dell'attenzione di un gruppo di pari, che avvia un vero e proprio linciaggio mediatico. I fatti più gravi avvengono spesso durante la frequentazione della scuola media. Un corpo che cambia sotto prepotenti spinte ormonali, il gruppo dei pari che cerca di uniformare chiunque appaia fisicamente troppo "sessuato" (magari solo perché - soprattutto le ragazze - sviluppa i tratti di genere in maniera apparentemente precoce). Le storie sono crude: un ragazzo ha mostrato i genitali in classe durante una lezione e la compagna dirimpetto l'ha visto; due ragazze sono state derise perché si erano baloccate in bagno con un wüstel, l'una a 1.200 km dall'altra ma in tempi diversi. Soprattutto queste storie truculente trovano spazio nella fantasia prima e nel pettegolezzo poi di puberi, adolescenti e giovani. Basta soffermarsi sul contenuto della storia per rendersi conto della più che possibile assurdità: lo spirito voyeristico è presente dal momento in cui si scopre di possedere un corpo, emozione che crea imbarazzo, disagio. Meglio osservare quello dell'altro/a che cambia, magari confrontandosi in meglio o peggio. Ma se il senso che ho di me è migliore di quello del malcapitato/a che oggi è sotto la luce dei riflettori, allora ne ottengo un sollievo: appagato per il bisogno di informazioni sul sesso che è diventato la nuova frontiera della conoscenza e per l'esaltazione del mio essere diversamente uguali agli

incertezza, ansia per il futuro, irruzione di istanze pulsionali, bisogno di rassicurazione e insieme di libertà. Nel complesso, pubertà e adolescenza coprono un periodo di profonde trasformazioni in cui un individuo non è più identico a ciò che era nel passato, ed è in transito per ciò che deve divenire come uomo o donna in futuro. Galimberti U., *op.cit.*

altri, lo stigma rilevato o semplicemente appiccicato ad una terza persona ci salva dalle nostre angosce con la stessa efficacia di una caccia alle streghe. L'informazione viaggia, si arricchisce, muta, diventa sempre più coerente e - di conseguenza - "vera". Chi è oggetto di questa attenzione mediatica si ritira piano piano, sparisce dal quartiere, cambia scuola, cambia regione. O semplicemente si rifugia dentro una malattia quale la depressione o forme cliniche molto simili all'isteria descritte da Freud alla fine dell'800<sup>98</sup>. Video, informazioni, chiacchiere, allusioni, viaggiano di bocca in bocca anche con l'aiuto di Facebook e WhatsApp. Quello che dice la rete è vero, perciò è vera anche l'informazione. A questo punto tutti si rendono complici, colpevoli di un danno che, nella forma innocente del pettegolezzo, intrattiene qualche ora per poi passare alla vita di tutti i giorni, vita che qualcuno, frammento dopo frammento, si sente sottratto. Se le ingiurie, le diffamazioni possono essere contrastate più difficilmente con querele e contro-informazione, quelle sui Social Network possono essere tracciate dalla Polizia delle Telecomunicazioni, in quanto ogni accesso alla rete, lascia una traccia elettronica a cui si può risalire<sup>99</sup>.

#### 4. La pirateria informatica

La pirateria informatica è uno dei maggiori rischi per i ragazzi in Internet. Scaricare programmi e file non è sempre percepito per ciò che è: un reato<sup>100</sup>. Particolarmente agita da parte dei giovani è la cosiddetta *pirateria domestica*. È una controversa figura che concerne la duplicazione di programmi, musica, video in ambito domestico tramite masterizzazione e divulgazione del materiale ad una cerchia ristretta di persone, per lo più di ambito familiare o assimilabile.

Legislazioni di alcuni paesi, più spesso in occasione di sentenze, hanno però stabilito la liceità della copia personale ed in alcuni casi l'illiceità di clausole della licenza d'uso eventualmente in contrasto con tale pratica.

A questa condotta è stata talvolta assimilata anche quella di effettuare aggiornamenti del software senza disporre di licenza e della copia legale da

<sup>98</sup> Galimberti U., *op.cit.*, alla voce *Isteria*.

<sup>99</sup> <http://www.poliziadistato.it/articolo>

<sup>100</sup> Per un approfondimento vedere Legge 547/93 *Modificazioni ed integrazioni alle norme del Codice Penale e del codice di procedura penale in tema di criminalità informatica*.

aggiornare, sebbene la considerazione giuridica per queste fattispecie sia in genere notevolmente differente, consistendo a fini legali nell'indebita acquisizione di applicativi. Attraverso la rete è possibile vendere o mettere a disposizione gratuitamente programmi non originali. Questo illecito si compone da una parte dell'illecito di chi rende indebitamente disponibile materiale coperto da diritti e dall'altra dall'illecito dell'utente che ne effettua il download senza averne titolo. Nella pratica può assumere diverse forme: siti web che rendono possibile lo scambio libero e gratuito di software attraverso *download* e *upload*, *reti-peer-to-peer* che consentono di scaricare programmi in violazione del copyright, aste on-line che offrono software a basso prezzo<sup>101</sup>.

### **Esempio di reato di pirateria informatica**

Da siti come Torrent, E-Mule, Baia dei Pirati è possibile scaricare film, musica e videogame in modo illegale. Un giovane, ansioso di avere la versione terza del gioco *Crisis*, ha pensato di risparmiare denaro scaricando illegalmente il gioco da uno di questi siti. Insieme ai file per attivare il gioco, una sottocartella con materiale pedopornografico è "scivolata" nel suo Hard disk. Una vasta operazione della Polizia delle Comunicazioni, in sinergia con colleghi di altre nazioni, ha monitorato i passaggi del materiale sito dopo sito sino ad una rete internazionale di pedofili. ID del collegamento Internet (ovvero *la targa* della connessione con nome, cognome e via della persona che si è collegata) è stata tracciata prima e poi rintracciata fisicamente nella persona che ha scaricato il prodotto. Ore 5.00 del mattino. Gli agenti fanno irruzione e arrestano il giovane appena ventenne; il suo PC e altri Hard disk sono sequestrati. Le indagini però dimostreranno l'innocenza del giovane, che non poteva né sapere del materiale pedopornografico né accedere alla cartella in quanto il file era criptato. Scagionato dal reato di traffico pedopornografico internazionale, si è preso in primo grado una multa di molte decine di migliaia di euro per pirateria informatica per quanti singoli brani (e non compilation) e film aveva scaricato illegalmente. Se volete un gioco o un film, aspettate le svendite: correte meno rischi!

<sup>101</sup> [http://it.wikipedia.org/wiki/Pirateria\\_informatica](http://it.wikipedia.org/wiki/Pirateria_informatica)



## CAPITOLO QUARTO

### INDICAZIONI UTILI PER TELEFONIA E SOCIAL NETWORK LA NETIQUETTE NELLA COMUNICAZIONE

#### 1. Istruzioni per l'uso - Il cellulare a scuola<sup>102</sup>

Il telefono cellulare è ormai un oggetto d'uso presente tra i giovani e i giovanissimi. Come tutti i genitori sanno, il cellulare non è solamente un telefono, ma è uno strumento dotato di altre valenze tecnologiche che ne rendono l'uso ampiamente vario e ricco (fotocamere, video, messaggistica, internet, ecc.). È facile, quindi, che i ragazzi, abituati a farne un uso continuo, se ne avvalgano anche durante le ore di lezione, con effetti negativi per se stessi e per gli altri. Come avviene ormai in quasi tutti i Paesi europei, anche in Italia l'uso del cellulare a scuola è vietato. Lo ha disposto il Ministro dell'istruzione con una direttiva (cfr. Direttiva 15 marzo 2007), impegnando tutte le istituzioni scolastiche a regolamentare l'uso a scuola, con esplicito divieto durante le lezioni.

Il divieto di utilizzo del cellulare durante le ore di lezione risponde ad una generale norma di correttezza, perché l'uso del cellulare e di altri dispositivi elettronici rappresenta un elemento di distrazione sia per chi lo usa sia per i compagni. Ma l'uso, come ha precisato la Direttiva ministeriale, oltre che una grave mancanza di rispetto verso l'insegnante, costituisce un'infrazione disciplinare. Nei regolamenti di ogni istituto sono previste norme e regole relative al divieto di uso del cellulare, compresa quella del ritiro temporaneo del telefono, in caso di uso scorretto o senza controllo in mano a minori. Riguardo al sequestro, è bene precisare che la scuola non può trattenere il cellulare sequestrato oltre il termine dell'attività didattica, ma, in casi di scorretto comportamento dell'alunno, può anche decidere di restituirlo direttamente ed esclusivamente nelle mani dei genitori.

---

<sup>102</sup> *Istruzioni per l'uso del cellulare a scuola.* In <http://www.tuttoscuola.com/portali/iscrizioni-scolastiche/archivio-24611.html>

In sede di iscrizione i genitori sono invitati a informarsi presso la segreteria della scuola sulle regole che il Consiglio di istituto ha disposto per l'uso corretto del telefono cellulare a scuola. Resta inteso, come ha precisato anche la Direttiva Ministeriale, che nel caso in cui, durante lo svolgimento delle lezioni, vi siano eventuali esigenze di comunicazione tra gli studenti e le famiglie, dettate da ragioni di particolare urgenza o gravità, può esservi l'autorizzazione del docente. La scuola deve, in ogni caso, garantire, come è sempre avvenuto, la possibilità di una comunicazione reciproca tra le famiglie ed i propri figli, per gravi ed urgenti motivi, mediante gli uffici di presidenza e di segreteria amministrativa e didattica.

Nei casi di particolare ed estrema gravità, in cui vi siano fatti di rilevanza penale o situazioni di pericolo per l'incolumità delle persone, anche riconducibili ad episodi di violenza fisica o psichica o a gravi fenomeni di "bullismo" – ha precisato la Direttiva Ministeriale – sarà possibile applicare sanzioni più rigorose che potranno condurre anche alla non ammissione allo scrutinio finale o all'esame di Stato conclusivo del corso di studi. Il divieto di utilizzare il telefono cellulare, durante le lezioni, vale anche per il personale docente, come già previsto da una circolare ministeriale (Circolare n. 362 del 25 agosto 1998)<sup>103</sup>.

---

<sup>103</sup> Circolare Ministeriale 25 agosto 1998, n. 362.

GAB/III

*Prot.n. 30885/BL - Oggetto: Uso del telefono cellulare nelle scuole*

*È stato segnalato a questa amministrazione che l'abitudine all'uso della telefonia cellulare si sta diffondendo anche nel mondo della scuola. La questione è stata peraltro oggetto di una interrogazione parlamentare nella quale viene denunciato l'utilizzo del cosiddetto «telefonino» da parte dei docenti anche durante le ore di lezione. È chiaro che tali comportamenti - laddove si verificano - non possono essere consentiti in quanto si traducono in una mancanza di rispetto nei confronti degli alunni e recano un obiettivo elemento di disturbo al corretto svolgimento delle ore di lezione che, per legge, devono essere dedicate interamente all'attività di insegnamento e non possono essere utilizzate - sia pure parzialmente - per attività personali dei docenti. Premesso quanto sopra si invitano le S.S.L.L. a portare a conoscenza dei Capi delle istituzioni scolastiche il contenuto della presente circolare affinché ne informino il dipendente personale scolastico.*

IL MINISTRO

## 2. Netiquette

La *Netiquette*, neologismo sincretico che unisce il vocabolo inglese *network* (rete) e quello di lingua francese *étiquette* (buona educazione), è un insieme di regole che disciplinano il comportamento di un utente di Internet nel rapportarsi agli altri utenti attraverso risorse quali newsgroup, mailing list, forum, blog, reti sociali o E-mail in genere. Il rispetto della netiquette non è imposto da alcuna legge. Sotto un aspetto giuridico, la netiquette è spesso richiamata nei contratti di fornitura di servizi di accesso da parte dei provider.

Il mancato rispetto della netiquette comporta una generale disapprovazione da parte degli altri utenti della Rete, solitamente seguita da un isolamento del soggetto “maleducato”, e talvolta dalla richiesta di sospensione di alcuni servizi utilizzati per compiere atti contrari a essa (di solito l’E-mail e Usenet). In casi di gravi e recidive violazioni l’utente trasgressore è punibile col *ban*<sup>104</sup>.

Sono comportamenti contrari alla netiquette, e talvolta sanzionati dagli *abuse desk*: inviare *spam*, effettuare *mailbombing* e l’eccessivo *cross-posting* e/o *multiposting* sui *newsgroup* di Usenet. Anche l’invio di E-mail senza un oggetto è una cosa poco rispettosa nei confronti del destinatario. Molti ricevono per lavoro decine o anche centinaia di E-mail al giorno: se tutte non avessero un oggetto sarebbe quasi impossibile definire una priorità con la quale leggerle; questo ovviamente con notevole disagio per chi dovesse ricevere i messaggi.

Particolarmente scorretto è anche l’invio o l’inoltro di E-mail a un gran numero di persone (per esempio a tutto il proprio indirizzario) inserendone gli indirizzi nel campo *To*: (in italiano “A:”). In questo modo tutti gli indirizzi, spesso privati, sono mostrati apertamente a tutti i destinatari, con una implicita violazione della privacy. Non solo: se un computer fra quelli dei destinatari è infettato da virus che utilizzano la posta elettronica per diffondersi, tutti gli indirizzi inseriti nel messaggio possono essere

---

<sup>104</sup> Nella terminologia delle comunità virtuali, il termine *ban* (in italiano *bandire* o *interdire*) è un meccanismo che consente di vietare l’accesso e/o l’interdizione con gli altri a un determinato utente tramite il suo username, IP o indirizzo E-mail.

catturati dal virus e usati come destinatari di messaggi infettati. I principi di base del galateo informatico sono, al pari dell'educazione quotidiana, quelli di essere il meno possibile invasivi e scortesii.

### 3. Le regole ufficiali della Netiquette

Fra gli utenti dei servizi telematici di rete, prima fra tutte la rete Internet, si sono sviluppati nel corso del tempo una serie di "tradizioni" e di "principi di buon comportamento" (galateo) che vanno collettivamente sotto il nome di "netiquette". Tenendo ben a mente che l'entità che fornisce l'accesso ai servizi di rete (provider, istituzione pubblica, datore di lavoro, etc.) può regolamentare in modo ancora più preciso i doveri dei propri utenti, riporto in questo lavoro un breve sunto dei principi fondamentali della "netiquette", a cui tutti potremmo provare ad adeguarci.

- Quando si arriva in un nuovo newsgroup o in una nuova lista di distribuzione via posta elettronica, è bene leggere i messaggi che vi circolano per almeno due settimane prima di inviare propri messaggi: in questo modo ci si rende conto dell'argomento e del metodo con il quale quest'ultimo viene trattato in tale comunità.
- Se si manda un messaggio, è bene che esso sia sintetico e descriva in modo chiaro e diretto il problema. Specificare sempre, in modo breve e significativo, l'oggetto (campo "Subject") del testo incluso nella mail. Se si utilizza un *signaturefile*<sup>105</sup>, mantenerlo breve e significativo.
- Non scrivere in maiuscolo in un intero messaggio, poiché ciò vorrebbe dire urlare nei confronti dell'interlocutore.
- Non divagare rispetto all'argomento del newsgroup o della lista di distribuzione via posta elettronica.
- Evitare, quanto più possibile, *broadcast* del proprio messaggio verso molte mailing list (o *newsgroups*). Nella stragrande maggioranza dei casi esiste una e una sola mailing list che costituisce il destinatario corretto, e che include tutti e soli gli utenti che sono effettivamente interessati. Se si risponde a un messaggio (*quote*), evidenziare i passaggi rilevanti del messaggio originario, allo scopo di facilitare la comprensione da parte di coloro che non lo hanno letto, ma non riportare mai sistematicamente

---

<sup>105</sup> *Signature file* è un messaggio di testo corto che è creato per inviare E-mail.



l'intero messaggio originale, se non quando necessario.

- Non condurre *guerre di opinione* sulla rete a colpi di messaggi e contromessaggi: se ci sono diatribe personali, è meglio risolverle via posta elettronica in corrispondenza privata tra gli interessati.

- Non pubblicare mai, senza l'esplicito permesso dell'autore, il contenuto di messaggi di posta elettronica.

- Non pubblicare messaggi stupidi o che semplicemente prendono le parti dell'uno o dell'altro fra i contendenti in una discussione. Leggere sempre le FAQ (*Frequently Asked Questions*) relative all'argomento trattato prima di inviare nuove domande.

- Non inviare tramite posta elettronica messaggi pubblicitari o comunicazioni che non siano state sollecitate in modo esplicito.

- Non essere intolleranti con chi commette errori sintattici o grammaticali. Chi scrive è comunque tenuto a migliorare il proprio linguaggio in modo da risultare comprensibile alla collettività.

Alle regole precedenti, vanno aggiunti altri criteri che derivano direttamente dal buon senso:

La rete è utilizzata come strumento di lavoro da molti utenti. Nessuno di costoro ha tempo per leggere messaggi inutili o frivoli o di carattere personale, e dunque non di interesse generale.

Qualunque attività che appesantisca il traffico o i servizi sulla rete, quali per esempio il trasferimento di archivi voluminosi o l'invio di messaggi di posta elettronica contenenti grossi allegati a un gran numero di destinatari, deteriora il rendimento complessivo della rete. Si raccomanda pertanto di effettuare queste operazioni in modo da ridurre il più possibile l'impatto sulla rete. In particolare si raccomanda di: effettuare i trasferimenti di archivi in orari diversi da quelli di massima operatività (per esempio di notte), tenendo presenti le eventuali differenze di fuso orario; non inviare per posta elettronica grosse moli di dati; indicare (ove possibile) la locazione (URL) dei dati nel messaggio, rendendoli disponibili per il prelievo o la consultazione sulla rete.

Vi sono sulla rete una serie di siti server (file server) che contengono, in copia aggiornata, documentazione, software e altri oggetti disponibili sulla rete. Informatevi preventivamente su quale sia il nodo server più accessibile per voi. Se un file è disponibile su di esso o localmente, non vi è alcuna ragione per scaricarlo, impegnando inutilmente la linea e

impiegando un tempo sicuramente maggiore per il trasferimento.

Il software reperibile sulla rete può essere coperto da brevetti e/o vincoli di utilizzo di varia natura. Leggere sempre attentamente la documentazione di accompagnamento prima di utilizzarlo, modificarlo o re-distribuirlo in qualunque modo e sotto qualunque forma.

Comportamenti palesemente scorretti da parte di un utente sono ad esempio:

- violare la sicurezza di archivi e computer della rete;
- violare la privacy di altri utenti della rete, leggendo o intercettando la posta elettronica loro destinata;
- compromettere il funzionamento della rete e degli apparecchi che la costituiscono con programmi (virus, trojan horses, ecc.) costruiti appositamente; questi costituiscono dei veri e propri crimini informatici e come tali sono punibili dalla legge.

Non essere intolleranti con chi dovesse commettere errori in una lingua straniera è una cortesia molto apprezzata: se le circostanze lo consentono, si possono far notare gli errori, non con toni di rimprovero ma con educazione, allo scopo di aiutare nell'apprendimento della lingua. Ovviamente se un utente ha urgentemente bisogno di conoscere determinate informazioni, commentarne gli errori, anche se con l'intenzione di aiutare, potrebbe risultare un atteggiamento fuori luogo.

Se si ha necessità di intervenire in un forum (o altro luogo virtuale di discussione), scrivere nella lingua utilizzata dagli altri membri della discussione. Se non la si conosce bisogna usarne un'altra conosciuta da tutti, o almeno dalla maggior parte dei partecipanti; al contrario, se ci si trova nella necessità di dover scrivere con uno o pochissimi utenti in una lingua sconosciuta dai più, si può pensare a una discussione privata, specie se la gravità della situazione non è tale da richiedere un sacrificio di attenzione da parte di chi non può capire, e ciò indifferentemente dalla notorietà della lingua.

Se si interviene in una lingua che non è quella del luogo di discussione, e quindi nella propria lingua madre o un'altra lingua conosciuta sperando che qualcuno possa offrire il suo aiuto, è bene scusarsi per il fatto di chiedere temporaneamente di cambiare lingua. Ciò per far capire che non

si pretende di cambiare lingua, ma lo si sta chiedendo consapevoli dei sacrifici altrui. Invece si può leggere più spesso di persone che, iniziando a scrivere in una lingua che non è la loro, chiedono scusa per i loro errori. In entrambi i casi è segno di gentilezza, ma la differenza sta nel fatto che nel primo chiediamo a qualcuno di cambiare lingua per una lingua in cui siamo a nostro agio, mentre nel secondo, pur chiedendo un'informazione, siamo noi ad adattarci alla lingua altrui e facendo lo sforzo di cambiare lingua.

Si deve rispettare le persone diverse per cultura, religione, ecc. Il razzismo, il sessismo, l'omofobia, ogni tipo di discriminazione sociale e l'apologia di certe ideologie politiche non sono quasi mai tollerati e possono comportare l'esclusione o il ban.

Non si deve incitare o fornire informazioni su attività illegali, immorali o pericolose per chi le fa e per gli altri.

Non si dovrebbero fornire informazioni errate, imprecise, incomplete, ambigue o obsolete. In caso di dubbio, è cortese verificarle prima.

Non postare immagini o video di carattere pornografico o cruento né link a essi. Se e solo se le norme del forum o del gruppo lo permettono, non pubblicarli direttamente ma sotto forma di link preceduto da un avviso sul tipo di contenuto presente.

Le regole d'oro dell'E-mail che dovremmo seguire. Scusami se ti do del tu, ma, data la lista, andremo più celeri:

- non inviare ad altri ciò che troveresti tu stesso sgradevole ricevere
- non usare l'E-mail per alcun proposito illegale o non etico
- non diffondere né spam né messaggi appartenenti a catene di S. Antonio
- includere sempre l'argomento del messaggio in modo chiaro e specifico
- rispondere sempre alle E-mail, se non altro per dare la conferma al mittente di presa visione
- cercare di rispondere alle E-mail mantenendo sempre lo stesso argomento (*topic*) per conservare una struttura storica ordinata dei messaggi inviati e ricevuti (*thread*), "agganciandoli" uno dopo l'altro, evitando possibilmente di spedire un nuovo messaggio per un argomento già in corso di discussione
- seguire le regole di citazione per scrivere la risposta a una E-mail
- firmare sempre col proprio nome alla fine del messaggio, a meno che la

firma non sia già inclusa nell'oggetto

- mantenere la privacy dei mittenti/destinatari, cancellando dal testo l'eventuale indirizzo di posta elettronica del mittente (se si inoltra una E-mail quando il destinatario non dovesse conoscere il mittente originale) e utilizzando la casella Bcc (o Ccn) se si deve inviare lo stesso messaggio a più destinatari che non si conoscono tra loro

- fare molta attenzione all'ortografia e alla grammatica del proprio messaggio

- non insultare e non fare uso indiscriminato di parole scritte in maiuscolo (esse, infatti, corrispondono al *tono di voce alto del parlato*, e dunque denotano nervosismo o cattiveria)

- riflettere bene su come il destinatario possa reagire al messaggio: valutare se può essere realmente interessato al contenuto e utilizzare eventualmente le emoticon per indicare il tono della conversazione, in particolare se si scrivono battute (se questo è diverso da quello che potrebbe far pensare la semplice lettura del testo)

- la dimensione del messaggio da inviare non deve essere troppo grande: in genere la sua dimensione dovrebbe rimanere al di sotto di 50-100 KB (al posto di contenuti di grandi dimensioni - immagini, documenti, ... - si possono inserire nel testo del messaggio dei link a tali risorse reperibili in altro modo, per esempio via FTP o HTTP; comunque allegati indicativamente non superiori a 6 Mega, in formati diffusi e aperti come .pdf o .jpeg per le immagini, già settati per la stampa, ed eventualmente compressi con programmi nativi del sistema operativo)

- non inviare messaggi privati da postazioni dalle quali possono essere letti da altri o se lo si fa ricordarsi di eliminare le tracce

- citare il testo a cui si risponde il più brevemente possibile, ma in modo che risulti comunque chiaro ciò a cui si riferisce nella risposta

- non richiedere indiscriminatamente, per qualsiasi messaggio, la ricevuta di ritorno da parte del destinatario

- non allegare file di dimensioni eccessive senza aver prima contattato il destinatario

- non allegare file con nomi eccessivamente lunghi o che contengono caratteri particolari come quelli di punteggiatura

- non impostare indiscriminatamente, per qualsiasi messaggio, il *flag* di importante e/o urgente (è come gridare al lupo al lupo inutilmente): con

il passare del tempo chi riceverà le tue E-mail ignorerà il *flag*

- scrivere in modo semplice e diretto, con periodi brevi. Andare a capo spesso perché gli spazi bianchi delle interlinee aiutano la lettura. Fare una lista per punti se ci sono molte cose da dire: il testo così si leggerà facilmente anche su uno *smartphone*
- salvare il proprio messaggio in bozza quando quest'ultimo viene scritto di getto. Rileggilo il giorno dopo: sicuramente cambierai opinione su quello che hai scritto
- leggere il proprio messaggio almeno tre volte prima di inviarlo

#### 4. Consigli di Netiquette per i Social Network<sup>106</sup>

Dal 2000 in poi si sono diffusi sempre di più i servizi di Social Network, che danno la possibilità di accesso a servizi informatici nati per comunicare e per scambiarsi opinioni e dati. I Social Network mettono a disposizione strumenti vecchi e nuovi che assolvono a questo scopo. In linea generale valgono tutte le indicazioni finora delineate relative al comportamento in rete e nelle E-mail. Alcune peculiarità dei Social Network, tuttavia, possono richiedere qualche indicazione aggiuntiva.

Ad esempio, come impostazione generalmente predefinita, ciò che si scrive sul profilo o sulla bacheca di un utente rimane visibile a tutti gli amici di quell'utente (e talvolta anche ai non amici). Fare attenzione, dunque, a non confondersi con la messaggistica privata, che quasi sempre questi strumenti offrono.

Non rispondere maleducatamente (o peggio generare *flame*<sup>107</sup>) nello spazio pubblico di una persona o nel proprio. Oltre a diminuire il livello della discussione generale, ciò comporta anche un risultato spesso offensivo o poco chiaro per chi legge. Per le diatribe personali è opportuno servirsi dei messaggi privati.

<sup>106</sup> Tratto da Livraghi G., *L'umanità dell'internet (le vie della rete sono infinite)*. [gandalf.it](http://gandalf.it)

<sup>107</sup> Nel gergo delle comunità virtuali di Internet, un *flame* (dall'inglese per fiamma) è un messaggio deliberatamente ostile e provocatorio inviato da un utente alla comunità o ad un'altro individuo specifico; *flaming* è l'atto di inviare tali messaggi, *flamer* chi li invia e *flamer war* (guerra di fiamme) è lo scambio di insulti che spesso ne consegue, paragonabile ad una rissa virtuale. [wikipedia.org](http://wikipedia.org), alla voce *flamer*.

Mantenere un comportamento rispettoso della privacy, evitando di includere negli spazi pubblici di un profilo riferimenti a terze persone che non possono intervenire a meno che questi non abbiano dato l'assenso. Non pubblicare mai foto o filmati raffiguranti persone riconoscibili non consenzienti ad apparire sul Social Network. Tale accorgimento vale anche per You Tube, Flickr<sup>108</sup> e tutti i siti web, forum inclusi. Eventualmente, si possono adoperare tecniche di elaborazione grafica per rendere irriconoscibili eventuali facce o targhe di veicoli.

Non iscriversi allo stesso gruppo con più nickname e/o profili (in gergo, *morphing*<sup>109</sup>): in molti gruppi è considerato un comportamento scorretto in quanto spesso genera il sospetto che si tenti di ingannare gli altri utenti sulla propria vera identità ed è, solitamente, punito con l'eliminazione dei nickname in eccesso. Non iscriversi con un falso nome o peggio fingendosi un'altra persona realmente esistente, in quanto *reato di furto d'identità*, penalmente perseguibile.

Applicare allo strumento posta, messaggi (o altri con denominazione simile ma identico funzionamento), le indicazioni viste per l'E-mail. Anche se possono sembrare simili a chat, queste applicazioni sono in realtà identiche alla posta privata, e quindi valgono per esse le indicazioni sull'uso delle *emoticon*<sup>110</sup> e su tutti gli argomenti suddetti.

Utilizzare con parsimonia il servizio di *tagging*<sup>111</sup> messo a disposizione di alcuni siti, evitare di effettuare un *tag* di una persona senza il consenso dello stesso in note, foto, video.

Evitare di effettuare *tag* pubblicitari su foto o video senza il consenso dell'interessato.

---

<sup>108</sup> *You Tube* è una piattaforma web che consente la condivisione e visualizzazione in rete di video (*video sharing*). *Flickr* è un sito web multi lingua che permette agli iscritti di condividere fotografie personali con chiunque abbia accesso a Internet in un ambiente web 0.2.

<sup>109</sup> Il *morphing*, tecnica di animazione che trasforma gradualmente un'immagine in un'altra. Il termine indica la mutevolezza di un *Nick Name* che non permette di ricollegare il nome ai dialoghi di una persona.

<sup>110</sup> Dette anche *faccine* in italiano, sono riproduzioni stilizzate di quelle principali espressioni facciali umane che esprimono un'emozione. Vengono utilizzate prevalentemente su Internet e negli SMS per aggiungere componenti extra-verbali alla comunicazione scritta. Il nome nasce dall'accostamento delle parole *emotion* e *icon* e sta ad indicare proprio un'icona che esprime emozioni. [wikipedia.org](http://wikipedia.org), alla voce *emoticon*.

<sup>111</sup> Da *To tag*, mettere un contrassegno, ovvero associare un'immagine con una persona.

Evitare la pubblicazione di foto o video in cui una persona appare particolarmente male o è ritratta in un momento imbarazzante; potrebbe risultare offensivo e avere ripercussioni sulla sua vita sociale, professionale e familiare.

*Taggare* sempre gli amici sulle foto o video che li ritraggono. In tal modo loro vengono a conoscenza della loro pubblicazione e possono chiederti di rimuoverle. Non pubblicare foto o video di persone non iscritte al Social Network senza il loro consenso.

Inviare richieste e inviti a eventi, gruppi, giochi, applicazioni e altro solo alle persone che ritieni realmente interessate e non a tutti gli amici o ad amici presi a caso.

Evitare di pubblicare in bacheca messaggi d'interesse unicamente privato (es. "vado a bere il caffè" o "vado a fare la spesa") perché occuperebbero spazio inutile nelle bacheche degli amici.

Nei siti i cui contenuti che sono modificabili da chiunque, come Wikipedia e le altre wiki, la netiquette è molto importante affinché tali siti possano continuare a essere una fonte di informazioni affidabili. Vanno evitati assolutamente la modifica indiscriminata dei testi, le cancellazioni ingiustificate e l'inserimento di testi non consoni alle finalità dei singoli progetti. Nel gergo dei progetti, la messa in atto di queste azioni è chiamata *vandalismo*. Un'altra cosa deprecata è la pubblicazione di ricerche originali, o di testi copiati e incollati da altri siti; è meglio prendere spunto da varie fonti ed effettuare un'elaborazione personale. In ogni caso, le fonti vanno sempre citate.

## **5. Bloccare le persone indesiderate sui Social Network e messaggistica istantanea**

Quando la condotta di qualcuno risulta troppo invasiva o indesiderata, è possibile "bloccare" la persona. Essere oggetto di abusi online non è una situazione facile da gestire, tuttavia, conoscere le azioni adatte da intraprendere in questi casi può rivelarsi molto utile. A tutti noi è capitato di visualizzare su Internet contenuti con cui non ci troviamo d'accordo o di ricevere comunicazioni indesiderate. Questo tipo di condotta non rappresenta necessariamente una forma di abuso online. Se si visualizza o riceve una risposta che non ci piace, si deve smettere di seguire ed è

opportuno interrompere qualsiasi tipo di comunicazione con il mittente. Se la condotta persiste, è consigliabile bloccare l'utente. Ad esempio su Twitter, così facendo gli impediamo di seguirci, di visualizzare la nostra immagine del profilo sul suo o sulla cronologia e le sue risposte o menzioni non verranno mostrate nella nostra scheda Menzioni (tali Tweet potrebbero tuttavia continuare ad apparire nella ricerca). Gli utenti che adottano comportamenti abusivi in genere perdono interesse se il destinatario non risponde alla provocazione. Se si tratta di un amico o un'amica, provate ad affrontare il problema di persona. In caso di malintesi, spesso è possibile risolvere il problema faccia a faccia o con l'aiuto di una persona fidata. Se invece continua a ricevere risposte mirate, indesiderate e ripetute su Twitter e si ritiene che ciò costituisca una forma di abuso online, si può segnalare la condotta a Twitter.

Anche su Facebook, si ha la possibilità di porre uno stop una persona quando ormai l'unica soluzione che ci rimane è bloccarlo dalla tua lista di amici, in modo che non possa più scrivere sulla nostra bacheca e che non possa più interagire con l'account in alcun modo.

Il primo passo che si deve compiere per bloccare una persona su Facebook è collegarsi al sito con il proprio account e selezionare la voce *Impostazioni* sulla privacy dal menu Account (collocato in alto a destra). Cliccate quindi sul collegamento *Modifica* le liste collocato sotto la voce *Elementi bloccati* (in basso) per accedere alla lista degli utenti bloccati nel proprio account.

Nella pagina che si apre, si può bloccare una persona su Facebook specificando il suo *nome* o il suo *indirizzo di posta elettronica* negli appositi campi di testo (*Nome* ed *E-mail*). Cliccate quindi sul pulsante viola *Blocca questo utente* e, nella lista di utenti che compare, fare click sul pulsante *Blocca* presente accanto al nome della persona che intendi bloccare nel tuo account per completare la procedura. A questo punto, l'utente è bloccato e non potrà interagire più con noi su Facebook. Nel caso in cui si cambiasse idea, si possono sbloccare le persone bloccate in precedenza selezionando la voce *Impostazioni* sulla privacy dal menu *Account*. Nella pagina che si apre, fare click prima su *Modifica* le liste e poi sulla voce *Sblocca* collocata accanto al nome dell'utente che vuoi sbloccare, e *Conferma* per completare la procedura.



Quando blocchiamo qualcuno in WhatsApp, non potremo più ricevere messaggi WhatsApp da quel contatto. I messaggi WhatsApp inviati da un contatto bloccato non compaiono sul telefono e non verranno mai spediti. Le procedure sono leggermente diverse nei diversi tipi di cellulari, tablet e palmari, operazione a cui rimando circa le relative indicazioni per ogni marca, digitando su Internet il tipo di sistema su cui si opera. Una volta bloccato il contatto, le informazioni *ultima visita...* e *online* non saranno più visibili ai contatti bloccati. Gli aggiornamenti del *messaggio di stato* non saranno più visibili ai contatti bloccati. Gli aggiornamenti all'immagine del profilo non saranno più visibili ai contatti che si saranno bloccati. Ora, non si potranno più inviare messaggi a un contatto bloccato fino a quando rimarrà tale. Bloccare un contatto non rimuoverà lo stesso dalla lista WhatsApp, né dalla rubrica telefonica. Per eliminare un contatto in WhatsApp è necessario eliminare il contatto dalla rubrica del proprio telefono. Se successivamente si sbloccherà il contatto ritenuto precedentemente indesiderato, non si riceveranno i messaggi che quella persona ci ha spedito durante il periodo in cui era bloccata.

Ci sono milioni di utenti che usano Viber, ma nessuno sa come bloccare un numero in questo dispositivo. Milioni di utenti vorrebbero questa funzione, ma ancora non c'è risposta dagli sviluppatori. Tutti coloro che utilizzano Viber sono considerati automaticamente dei Viber contatti, quindi non c'è modo per bloccare un numero. Come bloccare il numero sconosciuto, allora? Aprire *Contatti* o *registri delle chiamate*. Toccare e tenere premuto sul numero e selezionare *Elimina* o *bloccare questo numero*. Questo è l'unico modo possibile per bloccare qualcuno che ci vuole contattare. Questo metodo funziona sia su Android che su iOS.

Vi voglio consigliare, sulla base dell'esperienza dei numerosi casi raccolti, nel mio studio professionale, di prendere sempre sul serio le minacce. Se pensate di essere fisicamente in pericolo, contattate le forze dell'ordine locali poiché dispongono degli strumenti necessari ad affrontare il problema. Se decidete di collaborare con le forze dell'ordine, assicuratevi di attenervi a quanto riportato di seguito:

- documentate i messaggi violenti o molesti avvalendovi di stampe o screenshot

- siate quanto più specifici possibile riguardo a ciò che vi preoccupa
- fornite qualsiasi informazione in vostro possesso sulla persona di cui sospettate il coinvolgimento, ad esempio, prove di condotte analoghe su altri siti Web
- fornite qualsiasi informazione su eventuali minacce ricevute in passato.

Rivolgersi a persone di fiducia; quando ci si trova a gestire interazioni negative o offensive, può essere utile rivolgersi ad amici e familiari per chiedere supporto e consigli. Spesso, parlare con familiari o buoni amici può aiutare a comprendere come gestire la situazione o lo stato emotivo in modo da superare il problema. In alternativa, ci si può rivolgere anche a una delle numerose risorse disponibili online.

## CONCLUSIONI

Ora, in conclusione, scusami se ti do del tu.

Pensavi fosse semplice avviare un PC, un iMac o un dispositivo mobile vero? Ora sai che è come spalancare le porte di casa tua su una via trafficatissima con gente che, di quando in quando, guarda dentro le tue stanze apprezzando in modo vario il tuo mobilio, il tuo “ordine” e i tuoi gusti. Il mio intento, con questo lavoro, non è creare uno stuolo di paranoici, ma di aiutare le persone a *stare attente*. La differenza non è da poco: la *paranoia* è un delirio centrato su temi di persecuzione, grandezza o gelosia; l'*attenzione* è cura di sé e di ciò che ci è caro, e per essere attenti abbiamo bisogno di competenza, informazioni, una pratica che poi si trasforma in esperienza.

I dispositivi portatili sono ovunque e utilizzati in ogni dove. Non sei dipendente da nessuno di loro? Ma dai .... facciamo una piccola prova? Vai al cinema o al teatro. Accompagnato ovviamente, sennò che gusto c'è? Bene. Durante l'intervallo del film, prima che la luce rischiarì completamente la sala, quante persone hanno già estratto il telefonino? E tu? Ma se vuoi goderti la scena, devi ricordarti di tenere il tuo dispositivo bene - ma molto bene - in fondo alla tasca di una giacca o di uno zainetto; se lo tieni in tasca o nella borsetta potresti non resistere all'impulso di estrarlo. Eccoti servita un'esperienza sociale: la sincronizzazione delle azioni, forse dei pensieri e dei comportamenti.

La scoperta di nuovi strumenti ha sempre cambiato il nostro modo di fare e pensare. Siamo esseri sociali, e Internet è lo strumento sociale più potente con cui il cervello umano abbia mai lavorato. All'inizio pochi immaginavano che avrebbe influito sul nostro istinto sociale come fa oggi. La sua forza unificante non solo ha cambiato il modo in cui pensiamo a noi stessi e al mondo, ma ha fatto emergere una nuova forma di cognizione, che si verifica quando tante singole menti sono sincronizzate e intrecciate tra loro<sup>112</sup>.

---

<sup>112</sup> Barucha Jamshed, *Menti sincronizzate*, in “Rivista Internazionale”, 831, 29 gennaio

E i saperi, le nostre memorie, i nostri ricordi che fine fanno se ci “agganciamo” ad un *sistema che custodisce le memorie in nostra vece*? Ancora sento il rumore del Reno, all'altezza di Bad Säekingen, mentre studiavo - per l'ennesima volta - Metodologia della Ricerca e Analisi dei dati, esame-muro alla facoltà di psicologia alla Sapienza di Roma. Chiudo gli occhi e mi rivedo sulla panchina, con cigni e papere che vengono ad elemosinare qualche pezzo di cibo. Nessuna immagine virtuale mi ha mai suscitato tante vivide sensazioni, neanche per risonanza affettiva o mnemonica. Sarò di cocchio? Le memorie fisiche ci accompagnano e si incistano meglio perché ricche in quanto *plurime* (odori, suoni, sapori, percezioni cinestesiche del corpo etc.). Quelle legate al mondo virtuale, sono più semplici o semplificate, e la sovrabbondanza di stimoli ci fa perdere tutto. Quando insegnavo Tecniche di comunicazione presso la scuola di Polizia di Spoleto, facevo un tipico gioco con i miei allievi: chiedevo loro di raccontarmi quanto ricordavano del telegiornale della mattina. Classica ritenzione a U della memoria: qualche informazione iniziale, alcune finali, in mezzo non molto, se non la sensazione complessiva del disagio provato di fronte a notizie sempre poco piacevoli (in virtù del dogma giornalistico che *ogni cattiva notizia è una buona notizia* dal punto di vista editoriale, non umano). Questo per la caratteristica dell'informazione, veloce, frammentata, incalzante, che, attraverso i processi tipici della memoria a breve termine e della saturazione della nostra attenzione/capacità di elaborazione, non resta agganciata alla coscienza sul piano cognitivo ma resta *riverberante*, intensa emotivamente sul piano della coloritura affettiva.

Educare alla rete gli adulti, equivale educare alla rete i figli. Guardiamo con un certo timore associato al senso di libertà foto scattate tra gli anni '70 e '90 in cui i passeggeri in auto non indossano le cinture di sicurezza o il casco per moto e ciclomotori. Esperienze tragiche hanno richiesto l'imposizione al cittadino di alcuni criteri di sicurezza, imposizioni che accogliamo sempre con difficoltà, proprio perché siamo una specie che ama o amava gli spazi aperti, l'autonomia, e perché no, l'anarchia sociale - ma moralisticamente a piccole dosi<sup>113</sup>

2010, pag 41.

<sup>113</sup> Cosa sono le vacanze se non una piccola anarchia rispetto alle regole che ci imponia-

Ricordo quando non c'era Internet: per le mie ricerche andavo più spesso in biblioteca, incontravo più gente e avevo una più ricca interazione con persone conosciute e sconosciute. La socialità era un valore alto per tutti in questi luoghi, dove amavo soffermarmi. In un luogo in particolare c'era un bibliotecario mio coetaneo, Carlo, che condivideva con me idee e progetti, a mo' di aiutante per coordinare il mio pensiero progettuale. Quando mi guardava meravigliato, capivo che stavo esagerando con alcuni tecnicismi e che forse dovevo preparare il mio lavoro in forme più morbide, narrative. Allora facevo più telefonate, leggevo più libri, ma il mio punto di vista era più ristretto ed ero meno informato. Allora andavo di più in bicicletta e facevo molto più sport. Forse facevo l'amore più spesso perché il tempo a mia disposizione era più svincolato dagli impegni con il *lavoro in rete*, ma forse non vale come indicazione: ero anche più giovane. Più ho conosciuto e amato il Web, più lo scostamento tra la mia vita reale e quella virtuale è aumentato. Il contrasto tra la mia *vita on line* e quella *offline* mi ha fatto apprezzare di nuovo i piaceri del mondo fisico, anche perché ad un certo punto bisogna prendere distanza dal lavoro, soprattutto dall'esperienza continua - tra lavoro clinico, studio e esperienze in tribunale - con i numerosissimi casi di cyberstalking, cyberbulling, tradimenti via chat e fallimenti affettivi via Social Network. Ho passato molto tempo su questo lavoro, davanti allo schermo. Mi manca il Kendo, la gente, le passeggiate. Un caldo consiglio. Lasciate lo spazio giusto alla vita virtuale, uscite all'aperto anche in una giornata di pioggia.

Proprio mentre sto ultimando questa pagina, fuori piove. L'aria è fresca; prendo impermeabile e ombrello ed esco ... Tra poco. Ma prima un ultimo pensiero: ogni volta che accendiamo *plastica e vetro*, perdiamo parte del mondo: ogni vittoria sui videoterminali o in multiplayer è una sconfitta sul mondo reale perché è lì dove si consolida la nostra vita, la nostra esperienza.

mo tutto l'anno. Il termine proviene dal latino, *vacatio legis*, generalmente traducibile come "mancanza della legge" e indica una condizione di non vigenza di una norma, sia perché ve ne sia una già emanata e che debba ancora entrare in vigore, sia perché si conosca o comunque percepisca la necessità di regolamentazione di una materia. Oggi è utilizzata per definire il periodo di tempo (generalmente di 15 giorni) che intercorre tra la pubblicazione e l'entrata in vigore della norma in giurisprudenza e in diritto senza leggi tra una legislatura e l'altra. Garzanti, *Diritto*. Le Garzantine, Garzanti Editore, Milano, 2001, alla voce *vacatio legis*, pag. 1348.

*Arandu.*

Per il popolo Guarani dell'Amazzonia significa "saggezza", e saggezza significa *sentire il tempo*<sup>114</sup>. E il tempo che passa é tutto quello che ci nutre e fa crescere.

É così facile sostituire l'ascolto con E-mail, messaggi e chat, ma così ci priviamo di volti, sguardi e abbracci. Ti auguro di riappropriarti del tuo *tempo di qualità* se, sfogliando questo libro, senti di averlo perso. Ma se sei una persona tra quelle che l'ha tutelato e custodito come cosa preziosa, condividi la tua esperienza. Spegni il monitor, accendi una lanterna, e racconta le tue storie preferite agli amici, ai figli. Magari sotto le stelle.

---

<sup>114</sup>

Föllmi Daniele & Olivier, *Rivelazioni. 365 Pensieri d'America latina*, L'Ippocampo Editore, Milano 2013.

## BIBLIOGRAFIA

### LIBRI

- Di Gregorio L., *Psicopatologia del cellulare. Dipendenza e possesso del telefonino*. Franco Angeli, Milano, 2003
- Fabbroni B., Giusti M. A., *Vittima-Persecutore. Il mondo dello stalker*. Edizioni Universitarie Romane, Roma, 2009
- Föllmi Daniele & Olivier, *Rivelazioni. 365 Pensieri d'America latina*. L'Ippocampo Editore, Milano, 2013.
- Galimberti U., *Le Garzantine di Psicologia*. Garzanti Editore, Milano, 2002
- Garzanti, *Diritto*. Le Garzantine, Garzanti Editore, Milano, 2001
- Guerreschi C., *New addiction. Le nuove dipendenze*. Edizioni San Paolo, Torino, 2005
- Pinel P. J., *Biopsicologia*. EdiSES Editore, Napoli, 1992
- Ragazzini G., *Dizionario Inglese - Italiano, Italian- English Dictionary*. Zanichelli, Bologna, 2013
- Ricci C., *Hikikomori: adolescenti in volontaria reclusione*, Franco Angeli, Milano, 2008
- Serra C., *Nuove proposte di criminologia applicata*. Giuffrè, Milano, 2005
- Toniatti C., Majocchi L. M., *Genitori e figli nell'era di internet: comunicazione reale e comunicazione virtuale*. In *MIInori e Giustizia. Rivista interdisciplinare di studi giuridici, psicologici, pedagogici e sociali sulla relazione fra minorenni e giustizia*. Franco Angeli, Milano, n. 4/2009

### LIBRI ELETTRONICI

- Albanese M. L., *Fisica*. I Suntini, EDIPRESS Edizione Online aprile 2011
- Enciclopedia della Lingua Italiana Treccani, Giunti, Firenze, 2013
- Maldonato M., *Dizionario di Scienze Psicologiche, Psicologia, Psichiatria, Psicoanalisi, Neuroscienze*. Edizioni Giuridiche Simone, Napoli, V. 1.2 2012

## ARTICOLI

Charmet G. P., *Gli adolescenti, il sesso e un nuovo corpo da «collaudare»*, su <http://27esimaora.corriere.it> (24/11/2013).

<http://it.norton.com/cyberstalking/article>

<http://lettere2.unive.it/nicole/Memoria.html>

<http://www.camera.it/parlam/leggi/090381.htm>

<http://www.commissariatodips.it/approfondimenti/cyberstalking.html>

<http://www.poliziadistato.it/articolo>

<http://www.scriveresuivetri.it/il-numero-di-dunbar/>

<http://www.skuela.net/forum/italiano/aiuto-tema-sui-social-network-27899.html>

<http://www.tuttoscuola.com/portali/iscrizioniscolastiche/archivio-24611.html>

Livraghi G., *L'umanità dell'internet (le vie della rete sono infinite)*. [gandalf.it](http://gandalf.it)

## SITI

<ftp://ftp.rfc-editor.org/in-notes/rfc1855.txt>

[http://it.wikipedia.org/wiki/Pirateria\\_informatica](http://it.wikipedia.org/wiki/Pirateria_informatica)

<http://www.ascoltareilsilenzio.org/accademiesilenzio>

<http://www.poliziadistato.it/articolo>

[MinisteroGiustizia.it](http://MinisteroGiustizia.it)

[www.wikipedia.it/org](http://www.wikipedia.it/org)



# Giuseppe Serafini\*

## *Postfazione*

Desidero iniziare questo mio breve scritto, prima di tutto, con i dovuti ringraziamenti, per l'opportunità concessami, al Prof. Matteo Martelli cui voglio anche esprimere la mia personale stima per l'incessante opera di condivisione di percorsi di conoscenza ed approfondimento resi disponibili attraverso l'organizzazione e la partecipazione alle numerose iniziative delle quali l'associazione che presiede si è fatta sin qui portatrice.

Il ringraziamento, pure dovuto, è anche per avermi consentito di coltivare ancora, attraverso la lettura delle pagine della interessante opera di Paolo Raneri, aggiungendo nuovo sapere al mio bagaglio esperienziale, costruito in anni di incessante ricerca, la mia passione per il diritto dell'informatica; naturalmente un plauso all'autore dell'opera FLAT WORD ed alla sua *vision sintomatica* espressiva di dedizione e comprensione del contesto di fondo delle reciproche interazioni che al giorno d'oggi vivificano il rapporto tra l'essere umano e la tecnologia.

L'opera, che si distingue per la precisione e la utilità delle parti dedicate all'analisi delle modificazioni che "l'assetto psicologico" degli individui "riceve" in conseguenza delle interconnessioni, che caratterizzano l'impiego di strumenti elettronici di elaborazione nella vita quotidiana, in particolare, a mio avviso, sottende alla constatazione, propria di chi scrive, del consolidarsi di un peculiare modello relazionale tra esseri umani e beni e tra esseri umani ed esseri umani, mediato, a vari livelli, con vari effetti, non sempre positivi, dallo strumento tecnologico (il PC, lo smartphone, il frigorifero, l'automobile, etc), "il medium", che può sintetizzarsi nell'espressione *digitalizzazione dei beni e dei rapporti*.

Per comprendere (e quindi fare un passo in avanti) l'espressione sopra menzionata è opportuno fare un passo indietro muovendo dalla "teorica

\*Avvocato perfezionato in Digital Forensics, Cloud, Data Protection, Cyber Warfare

tradizionale” di classificazione della disciplina che si occupa, nel campo del diritto, di studiare, di nuovo, le interazioni, tra l’informatica ed il diritto; il Prof. Renato Borruso, Giudice emerito, fondatore, nel 1973 del CED della Corte di Cassazione in Roma, solleva nel corso delle sue lezioni di “informatica giuridica”, che svolgeva anche presso la facoltà di Giurisprudenza, dell’Università degli Studi di Perugia, che ho avuto il privilegio di frequentare, definire la materia, appunto l’informatica giuridica, come una sfera, divisa, immaginariamente, in due semisfere, costituite, l’una dall’informatica del diritto e l’altra dal diritto dell’informatica.

La prima, cioè l’informatica del diritto, è, in realtà, “informatica”, regolata quindi dalle regole algoritmiche tipiche dell’informatica ed è, nello specifico, quella parte di informatica utile all’operatore del diritto (*si noti, per comprendere l’ampiezza della nozione, che il termine operatore del diritto comprende, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, il giudice, la polizia giudiziaria, l’avvocato, ma anche, tutti coloro i quali, nello svolgimento della loro attività, hanno necessità di attingere al diritto mediante strumenti elettronici di elaborazione*).

Rientrano, nel campo tipico di indagine, dell’informatica del diritto, ad esempio i *softwares di information retrieval* e le tecniche di ricerca nelle banche dati giuridiche, così come i primi c.d. sistemi esperti sperimentati, senza successo, negli anni settanta per “replicare” il sillogismo giuridico che non è algoritmizzabile, e “sostituire il giudicante”, un po’ come la fantascienza ci ha mostrato nel film *Minority Report*.

Ma non solo, si pensi all’impiego che può farsi ora di strumenti quali la firma digitale e la posta elettronica certificata nelle dinamiche relazionali della compravendita di beni e servizi, digitali e no, piuttosto che sul versante della proprietà intellettuale, per ciò che attiene alle tecnologie di marcatura temporale dei documenti informatici, al fine dell’attribuzione della “data certa” alla creazione di una determinata opera dell’ingegno.

Il diritto dell’informatica, invece, è vero e proprio diritto, costituito quindi dall’insieme delle tradizionali fonti (legislazione, giurisprudenza e dottrina), che ha, però ad oggetto, il fenomeno informatica nelle sue caleidoscopiche sfaccettature in continua crescita.

Per delineare, anche in questo caso, l'ampiezza, delle declinazioni possibili di questa materia, in continua evoluzione, al pari, ovviamente del progresso tecnologico, si pensi al fatto che gli stati, in ambito NATO, hanno sentito l'esigenza di codificare, nel c.d. manuale di Tallin, con effetti rilevanti in punto di rapporti internazionali tra stati, il c.d. diritto internazionale, la nozione di Cyberweapon (arma ciberbenetica), sancendo, anche in diritto, l'esistenza di cyberguerre, con tutto ciò che esse possono comportare (*si è arrivati al punto in cui è possibile perseguire la causazione di danni rilevati ad uno stato ostile semplicemente agendo informaticamente sulle sue infrastrutture c.d. critiche: acqua, elettricità, trasporti etc.*).

Nel quadro descritto, fatto di strumenti tecnologici che fungono da *estensioni senzienti* dell'essere umano, consentendogli di superare lo spazio e per certi specifici aspetti anche il tempo (cristallizzando un qui ed ora inoppugnabile), non può che constatarsi come gli stessi rapporti tra esseri umani si siano digitalizzati, non necessariamente, ad avviso di chi scrive, procurando una *deminutio* delle capacità dell'uomo stesso – *ciò che è possibile oggi grazie ad Internet, in termini di diffusione della conoscenza (si pensi ai numerosi progetti di digitalizzazione delle biblioteche pubbliche), e quindi, secondo chi scrive, di evoluzione dell'intero genere, non era minimamente immaginabile solo 30 anni fa.*

Si vuol dire, in altre più semplici parole, che si è fermamente convinti della neutralità della tecnologia, vale a dire del fatto che, posta una scoperta, l'impiego che di essa si decide di fare non dipende dalla scoperta in sé, ma solo ed esclusivamente dalla volontà (nel senso di rappresentazione, volizione, azione) dell'individuo che tale tecnologia impiega.

La migliore citata dottrina era solita definire (già negli anni 70, all'epoca della sintassi dei linguaggi di programmazione e delle interfacce testuali) il computer come *imago mentis* (immagine mentale) del suo programmatore, intendendo rappresentare, con l'espressione, l'attività creativa del programmatore che trasferiva la sua idea di soluzione di un problema (attraverso l'algoritmo prima ed il programma poi), nell'elaboratore elettronico in grado di "sollevare" l'essere umano dalla routinarietà della mera esecuzione.

Secondo chi scrive, i progressi fatti nell'informatica ed in particolare quelli fatti nel campo delle interfacce (salvo che quello che può dirsi con riferimento alla c.d. *suitas* di una condotta, vale a dire la coscienza e volontà della sua commissione od omissione) rendono applicabile il concetto di immagine mentale non più solo ai programmatori ma anche agli utilizzatori.

Con la conseguenza che la stessa Internet, per l'effetto, può essere considerata non già e non solo la mera somma delle immagini mentali di tutti i suoi utilizzatori, ma un organo complessivo, recettivo e reagente, al pari dell'umanità nel suo complesso considerata, ed ecco allora che il tema diventa etico e non tecnologico: occorre cioè non impedire biecamente l'uso degli strumenti ripercorrendo medioevali cacce alle streghe, ma informare, comprendere, e quindi, in buona sostanza, educare (come fa l'opera di Paolo Raneri) le nuove generazioni, i c.d. nativi digitali, all'uso consapevole delle tecnologie.

Deve promuoversi cioè l'idea dell'ecosistema Internet sul quale agire ecologicamente per non compromettere lo sviluppo dell'umanità nel futuro che l'attende.

Un esempio chiarirà il concetto.

Ai sensi dell'art. 22 comma 6 del Decreto Legislativo 30 giugno 2003 n. 196, recante codice in materia di protezione dei dati personali (più conosciuto con il nome di Codice Privacy), la Pubblica Amministrazione, allorché effettui il trattamento di dati sensibili (quelli idonei a rivelare l'origine razziale ed etnica, le attitudini sessuali, lo stato di salute, l'appartenenza ad associazioni etc.) deve adottare tecniche di "cifratatura" tali per cui l'accesso a quei dati sia consentito solo ed esclusivamente a quei soggetti in possesso del c.d. *need to know* riferito a quella specifica informazione.

La circostanza che il disposto legislativo obblighi la P.A. ad una determinata condotta, a garanzia del diritto alla protezione dei dati personali dei suoi cittadini, da un punto di vista giuridico ha l'effetto, dirompente, di far

sorgere, in capo a questi ultimi, correlativamente, il diritto a che tale condotta sia effettivamente tenuta, e che si esprima attraverso strumenti cogenti, efficaci ed effettivi, in grado di proteggere adeguatamente le loro legittime aspettative.

Ecco allora che, per tale via, si giunge al riconoscimento di un vero e proprio diritto alla crittografia, di un diritto cioè a che un determinato soggetto (ma la norma è estensibile analogicamente a tutti i titolari del trattamento) impieghi soluzioni tecnologiche (crittografiche nella specie) idonee alla protezione di un bene (digitale) dell'individuo (i suoi dati) la cui compromissione è sanzionata dall'ordinamento.

D'altro canto, però, per completare l'esempio, nell'ottica dell'affermazione della c.d. neutralità tecnologica, non può non sottolinearsi che anche la criminalità organizzata, recentemente, tramite i c.d. ransomware, ricorre alla crittografia (rendendo illeggibili i dati delle vittime degli attacchi) per ottenere illeciti profitti estorcendo denaro al fine della consegna della chiave di decrittazione.

In conclusione, voglio ancora una volta ringraziare l'autore per avere raccolto la sfida, aver voluto conoscere più da vicino il "mondo digitale", scelto la pillola rossa, ed aver visto, con i suoi occhi, "quanto è profonda la tana del bianconiglio" (cit. *The Matrix*).



## INDICE DEI NOMI

- Albanese, M. L. 39 n. 19  
Berners Lee, T. 28  
Borrusso, R. 114  
Clark, W.E. 29 n.7  
Castro-Caldes, A. 35  
Carr, N. 42 n. 27  
Carretti, B. 55 n. 46  
Charmet, G. P. 80 n. 79  
Dawkins, R. 29 n. 6  
Diamandis, P. 22 n. 2  
Di Gregorio, L. 68 n. 61, 69 n. 62  
Demetrio, D. 59 n. 47  
Elisabetta II 30  
Einstein, A. 38 n. 19  
Engelberg, E. 73  
Fabbroni, B. 82 n. 82, 83 nn. 84 e 86, 86 n. 93  
Föllmi, D. e O. 110 n. 114  
Galilei, G. 39 n. 19  
Galimberti, U. 38 nn. 17 e 18, 87 n. 95, 89 n. 97  
Garcia, S. 35  
Giusti, M. A. 84 n. 82, 85 n. 84, 86, 86 n. 93  
Goldberg, E. 72  
Guerreschi, C. 28 n.5, 30 n. 8, 31 n. 9, 55 n. 46, 61 n. 50, 63 n. 52, 71 nn. 64 e 67, 72 n. 69  
Haenlein, M. 44  
Hamburger, F. 73  
Hughes, C. 46  
Jaria, A. 78  
Kay, A. 28  
Kaplan, A. 44  
Kardiner, a. 61  
Kelley, K. 35 n. 14  
Kinsey, A. 64 n. 54

Kotler, Ch. 22 n. 2  
Lambrinidis, S. 34  
Lashley, K. 37  
Licklider, J. C. R. 29 nn. 7 e 8  
Livraghi, G. 101 n. 106  
Lorentz, H. A. 39 n. 19  
Mackenzie, K. 30  
Majocchi, L. M. 62 n. 51, 71 n. 65, 72 n. 68  
Maldonado, M. 60 nn. 48 e 49, 76 n. 72, 88 n. 96  
Maroli, S. 51  
Martelli, M. 113  
Massaro, D. 19\*  
Megzinik, I. 51  
Metzinger, T. 43, 43 n. 28  
Moskovitz, D. 46  
Ostrosky, S. 35  
Perez, G. 35  
Pinel, P. J. 37 nn. 15 e 16  
Pinker, S. 39 n. 20  
Pouzin, L. 29  
Raneri, P. 113, 116  
Recanatini, L. 65 nn. 55, 56, 57  
Ricci, C. 67 n. 60  
Roberts, L. 30 n. 8  
Sarkozy, N. 34  
Saverin, E. 46  
Serra, C. 78 n. 77  
Sjöberg, E. L. 73  
Slavson, R. 61  
Smocha, O. 51  
Taleb, N. N. 40 n. 23, 41 n. 25  
Talmon, M. 51  
Tomlinson, R. 30 n. 8  
Toniatti, C. 62 n. 51, 71 n. 65, 72 n. 68  
Wozniak, S. 28  
Zuckerberg, M. 46





Il Centro Studi “Mario Pancrazi”, nato a Sansepolcro nel 2005, è promotore di azioni e iniziative per la valorizzazione delle matematiche, per lo sviluppo degli studi scientifici, tecnici e tecnologici nella Valtiberina toscana e umbra.

Il Centro organizza seminari e convegni di studi; promuove eventi a sostegno dell’insegnamento apprendimento delle matematiche, delle scienze integrate, delle tecnologie; favorisce la collaborazione con e tra le istituzioni formative del territorio.

Il Centro sostiene la cooperazione tra scuole e mondo del lavoro, tra centri di educazione, università e luoghi di ricerca; premia con borse di studio gli studenti meritevoli, con l’intento di coniugare il lavoro svolto dalle istituzioni scolastiche con quello portato avanti dagli enti locali, dalle università e dalle imprese del territorio, con cui intrattiene speciali rapporti di collaborazione, programmazione e realizzazione di progetti culturali, percorsi di studi, pubblicazioni di quaderni di ricerca e di didattica.



**BIBLIOTECA**  
**del Centro Studi “Mario Pancrazi”**  
**QUADERNI R&D - Ricerca e Didattica**

1. *Il Riordino Scolastico ed i Nuovi Piani Orari nella Scuola Superiore. Un contributo di idee in Alta Valle del Tevere*, a c. di Matteo Martelli, 2009
2. *Pacioli fra Arte e Geometria*, a c. di Matteo Martelli, 2010
3. 2010. *Dove va l’Astronomia. Dal sistema solare all’astronomia gravitazionale*, a c. di Giampietro Cagnoli e Matteo Martelli, 2010
4. *Leonardo da Vinci e la Valtiberina*, a c. di Matteo Martelli, 2012
5. *Le competenze nella scuola dell’autonomia*, a c. di Matteo Martelli, 2012
6. *150 anni e oltre*, a c. di Matteo Martelli, 2012
7. Giulio Cesare Maggi, *Luca Pacioli. Un francescano “Ragioniere” e “Maestro delle matematiche”*, 2012
8. Baldassarre Caporali, *Uomini e api*, 2014
9. Venanzio Nocchi, *Scienza, arte e filosofia tra modernità e postmoderno. Il caso Burri*, 2014
10. Paolo Raneri, *Flat Word. La Rete, i Social Network e le relazioni umane*, 2014

## SUPPLEMENTI

1. *A scuola di scienza e tecnica, Catalogo della strumentazione tecnico-scientifica d'epoca e delle scuole della ValTiberina Toscana*, a c. di Fausto Casi, 2009.
2. Enzo Mattei, *L'infinito da chiusa prospettiva* - Parole di Daniele Piccini, 2010.
3. *Pacioli 500 anni dopo*, a c. di Enrico Giusti e Matteo Martelli, 2010.
4. Gian Paolo G. Scharf, *Fiscalità pubblica e finanza privata: il potere economico in un comune soggetto (Borgo San Sepolcro 1415-1465)*, 2011.
5. *Before and after Luca Pacioli*, a c. di Esteban Hernández-Esteve e Matteo Martelli, 2011.
6. Argante Ciocchi, *Pacioli: letture e interpretazioni*, 2012.
7. Enzo Papi, *Sancta Jerusalem Tiberina*, 2013.
8. *Luca Pacioli a Milano*, a c. di Matteo Martelli, 2014.
9. Franca Cavalli, *Appunti di viaggio. Paesi, popoli e culture*, 2014





Finito di stampare nel mese di ottobre 2014  
dalla Digital Editor srl - Umbertide (PG)