

Technology Addiction. Nuove forme di  
dipendenza digitale, socializzazione e  
reti sociali

Progetto di ricerca

# Inquadramento della ricerca

- ▶ La vita quotidiana degli adolescenti nei paesi industrializzati è oggi caratterizzata dalla presenza pervasiva delle cosiddette nuove tecnologie digitali.
- ▶ I nativi digitali hanno a disposizione una quantità notevole di strumenti digitali (Internet, smartphone, videogames, ...), che normalmente accrescono le possibilità di svago, di informazione, di apprendimento e di intrattenere relazioni sociali (Riva, 2014).
- ▶ Tuttavia, nuove forme di dipendenza digitale sono ormai ampiamente riconosciute come forme patologiche di utilizzo di questi canali, che hanno importanti ricadute rispetto al normale svolgimento delle attività quotidiane e all'equilibrio psicofisico dei soggetti che ne fanno uso. La dipendenza dalle moderne tecnologie digitali è un fenomeno in forte crescita e diffusione, che assume diversi aspetti a seconda del dispositivo e delle modalità di fruizione.
- ▶ La dipendenza dalle moderne tecnologie digitali è un fenomeno in forte crescita e diffusione, che assume diversi aspetti a seconda del dispositivo e delle modalità di fruizione. Si parla, ad esempio, di dipendenza da Internet, da social media, da smartphone, da chat, da videogiochi, da giochi d'azzardo on line, da filmati pornografici on line e da cybersesso, tutte forme di dipendenza che presuppongono l'utilizzo di dispositivi digitali.

# Technology Addiction

---

- ▶ Le dipendenze da prodotti tecnologici condividono con quella da sostanze psicotrope alcune caratteristiche:
  - **dominanza:** l'attività domina i pensieri e assume un valore primario tra tutti gli interessi;
  - **alterazioni dell'umore:** nell'uso dello strumento si prova un aumento di eccitazione o maggiore rilassatezza;
  - **tolleranza:** bisogna aumentare il tempo di uso per avere l'effetto desiderato;
  - **sintomi di astinenza:** malessere psichico e/o fisico che si manifesta quando si interrompe o si riduce l'utilizzo degli strumenti;
  - **conflitto:** si creano tensioni e liti tra chi utilizza gli strumenti e le persone che sono vicine, ma la persona che ne fa uso è in conflitto anche con se stessa, a causa del comportamento dipendente;
  - **ricaduta:** tendenza a ricominciare l'attività dopo averla interrotta.
- 



# Vulnerabilità adolescenziale

---

- ▶ Secondo i dati Istat (2014), i maggiori utilizzatori del personal computer e di Internet restano i giovani 15-24enni (rispettivamente, oltre l'83% e oltre l'89%). Inoltre, ben il 37% degli adolescenti dispone di uno smartphone, che aumenta notevolmente il rischio di technology addiction.
  - ▶ A questo riguardo, occorre considerare che in età adolescenziale, la vulnerabilità è maggiore proprio perché è ancora in fase di formazione il corredo delle risorse simboliche e di personalità che potrebbero favorire un uso consapevole delle nuove tecnologie e il ricorso eccessivo ad esse può così apparire un riparo dalle frustrazioni quotidiane.
  - ▶ Come ricostruito da Cortoni (2013), il giovane dipendente digitale è il Narciso reinterpretato da McLuhan (1964), ovvero colui che attraverso il rapporto di dipendenza si procura un intenzionale intorpidimento dei sensi per fronteggiare le pressioni esterne.
- 



# Effetti e fattori di rischio

- ▶ Le ricerche sociologiche e psicologiche hanno messo in rilievo i principali effetti delle dipendenze multimediali, quali: isolamento sociale, ricadute negative sul rendimento scolastico, sedentarietà, aumento dell'aggressività nelle relazioni quotidiane, stress, depressione, disturbi del sonno, consumo di alcool, tabacco e sostanze psicotrope (Young, 1998; Weinstein, 2010; Civita, 2013 e 2014, Caso, 2015; Guerrini et al., 2016).
- ▶ I fattori di rischio che spingono all'abuso delle nuove tecnologie possono essere di varia natura (biologici e ambientali) e comprendono elementi come bassa autostima, frustrazioni che spingono ad evadere dalla realtà, modelli educativi in famiglia troppo permissivi e poco inclini all'ascolto o l'esposizione a forme di bullismo scolastico (Pattaro, 2006; Vanni, 2009; Toller, 2011; Caso, 2015).
- ▶ In ogni caso, nel caso degli adolescenti, la dipendenza digitale si inquadra in un processo di socializzazione discrasico (Besozzi, 2008), in cui il nucleo familiare e scolastico non sembra sufficiente per rispondere efficacemente ai bisogni di stimolazione emotiva, conoscitiva e culturale del soggetto.
- ▶ Secondo le indagini Eurispes, gli stessi ragazzi che fruiscono contemporaneamente di molteplici media, si annoiano a scuola e manifestano altalenanti dinamiche relazionali in famiglia (Cortoni, 2013).
- ▶ La dipendenza dalle nuove tecnologie comporta una ridisegnazione delle coordinate spazio-temporali, fino a comportare la costruzione di un mondo parallelo virtuale, privo delle direttrici di senso che rendono stimolanti le attività di interazione sociale diretta con amici, docenti e genitori. Come ricostruisce Cortoni (2013), quando la dipendenza da meccanismo temporaneo di sviluppo si trasforma in rifugio permanente alla frustrazione, ostacola o rallenta l'esplorazione del mondo sociale ed emozionale. In tal senso, si trasforma in disturbo, perché ostacola lo sviluppo di competenze metacognitive, quali: il dominio del sé, la capacità di confrontarsi e relazionarsi, la capacità gestionale e organizzativa (detta anche realizzativa) e la leadership.

# Disegno di ricerca complesso

---

- ▶ La multifattorialità delle cause e la multidimensionalità degli effetti, come anche la vasta gamma di nuove tecnologie digitali a disposizione in età adolescenziale, richiedono l'articolazione di un progetto complesso, che coniughi tecniche di ricerca diverse. Rispetto ad altri studi, che si sono proposti di diagnosticare l'emergere di disturbi connessi all'uso eccessivo di Internet, dei videogames e dei telefoni cellulari, il presente progetto si propone di andare oltre un mero intento classificatorio e di muoversi nell'ottica di indagare le relazioni del fenomeno con variabili di processo.



# Approccio di ricerca

- ▶ La strategia di ricerca sarà caratterizzata per il fatto di avvalersi di un approccio integrato e multilivello (Mauceri, 2012; Gobo e Mauceri, 2014; Mauceri, 2016).

---

- ▶ L'approccio sarà integrato da diversi punti di vista:
  - teorico-disciplinare: tutte le scelte progettuali saranno orientate dal riferimento congiunto a modelli teorico-interpretativi elaborati nei domini disciplinari più interessati all'ambito di studio.
  - metodologico: la ricerca si avvarrà dell'uso combinato di tecniche quantitative e qualitative di rilevazione e di analisi, per quanto tutta la base empirica sarà integrata, riportandola entro la logica del "linguaggio delle variabili";
  - tecnico-procedurale: all'interno del disegno di ricerca si integreranno, in forma inedita, strategie di ricerca standardizzate come quella dell'analisi delle reti sociali e l'indagine campionaria con questionario, che generalmente vengono repute non integrabili (Scott, 1991).
  - ricerca e intervento: la ricerca orienterà significativamente la progettazione di forme di azione sociale tese a prevenire l'insorgenza di forme di dipendenza multimediale.
- ▶ L'approccio di ricerca è multilivello perché, nella concettualizzazione del problema di indagine, presuppone il riferimento congiunto a tre livelli di analisi:
  - livello macro: include proprietà che nel loro complesso connotano i principali contesti di (socializz)azione degli intervistati (famiglia, scuola, gruppo dei pari,...) con riferimento al nostro oggetto di studio. Ad esempio, aspetti come la ricostruzione del clima familiare rappresentano elementi del contesto di socializzazione primaria che, ipoteticamente, possono incidere fortemente sull'uso delle nuove tecnologie;
  - livello meso: livello di raccordo tra gli altri due, include le proprietà relazionali. Esse sono riferibili alla struttura, intensità e dinamica delle interazioni sociali stabilite esternamente e internamente alla classe scolastica. Particolare attenzione a questo livello sarà destinata a ricostruire analiticamente la rete delle relazioni sociali stabilite all'interno del gruppo classe da ciascun soggetto.
  - livello micro: entro questa macro-area rientrano proprietà individuali riferibili a specifiche caratteristiche personali del soggetto.

# Obiettivi della ricerca

---

- ▶ L'obiettivo del progetto proposto è mettere in relazione l'uso delle nuove tecnologie con il rendimento scolastico, i processi di socializzazione e con la forma assunta dalle relazioni sociali tra gli adolescenti iscritti alle scuole secondarie superiori della città di Roma. Seppure vi siano modi e tempi di utilizzo di degli strumenti multimediali che supportano l'attività scolastica e le attività connesse ai processi di formazione delle amicizie e delle relazioni sociali, il progetto si concentrerà sulle condizioni che rendono compulsivo e disfunzionale l'uso delle nuove tecnologie digitali tra gli adolescenti.
- ▶ L'obiettivo pragmatico che ne discende è valorizzare i risultati della ricerca allo scopo di identificare linee guida per un uso consapevole dei canali multimediali, che possano prevenire l'insorgenza di nuove forme di dipendenza.





# Fasi della ricerca (1)

Il progetto di ricerca si articolerà nelle seguenti fasi procedurali:-----

## A) Concettualizzazione del problema

In base all'analisi della letteratura esistente, al parere di esperti e in funzione degli obiettivi cognitivi di indagine, si identificherà il fabbisogno informativo, rispetto al quale si provvederà alla raccolta di materiale empirico.

## B) Campionamento dei casi

La popolazione interessata sarà quella degli adolescenti iscritti agli istituti di scuola secondaria del territorio romano. Il campionamento si avvarrà di una tecnica di campionamento multistadio. Al primo stadio saranno selezionati cinque distretti scolastici, sulla base degli indicatori socio-economici disponibili, in modo da massimizzare l'eterogeneità interna del campione. Al secondo stadio sarà selezionato un istituto liceale e uno tecnico-professionale per ciascun distretto, per un totale di dieci istituti. Al secondo stadio saranno campionate cinque classi scolastiche per ciascun istituto (coprendo l'intero ciclo scolastico) per un totale di 50 classi scolastiche. All'ultimo stadio saranno selezionati a grappolo tutti gli studenti appartenenti a ciascuna classe scolastica, per un campione complessivo di circa 1.000 studenti.

# Concettualizzazione del problema

- ▶ Sulla base della lettura del fenomeno che ne abbiamo data, la dipendenza digitale prima di rappresentare un fenomeno medico e neuroscientifico, è un topic sociologico, in quanto chiama in causa i processi di socializzazione e di educazione (Cortoni, 2013). In via preliminare, è possibile specificare che la ricerca orienterà la propria attenzione nei confronti delle seguenti aree problematiche, che nel loro complesso pertengono al rapporto tra fruizione dei new media, socializzazione e forma delle relazioni sociali:

I) Fruizione multimediale:

(per ciascun mezzo)

Ia) Obiettivi;

Ib) Frequenza e durata;

Ic) Modi di utilizzo;

Id) Scala per la misurazione della dipendenza;

Ie) Effetti conseguenti all'utilizzo.



## Concettualizzazione (2)

---

2) Stili di vita, socializzazione e reti sociali:

2a) Modalità di fruizione del tempo extra-scolastico;

2b) Forma e dinamica delle relazioni tra pari;

2c) Forma e dinamica delle relazioni familiari;

2d) Forma e dinamica delle relazioni con gli insegnanti;

2e) Struttura delle relazioni con i compagni di classe (test sociometrico);

2e) Rappresentazione dell'ambito scolastico e delle attività di studio;

2f) Modi e tempi di studio;

2f) Modello educativo genitoriale.

---



## Concettualizzazione (3)

---

- 3) Rendimento scolastico e presenza in classe (informazioni rilevate sui docenti):
  - 3a) Valutazione conseguite sui singoli insegnamenti;
  - 3b) Valutazioni degli insegnanti sull'attenzione prestata durante le ore scolastiche.



# Fasi della ricerca (2)

## C) Progettazione degli strumenti di rilevazione

---

L'approccio di ricerca combinerà diversi strumenti di ricerca e si avvarrà congiuntamente delle informazioni rilasciate dagli insegnanti e di quelle rilevate direttamente sugli studenti delle scuole secondarie.

In particolare, l'analisi del rendimento scolastico si avvarrà di una scheda strutturata da compilare attraverso le informazioni fornite dall'istituto scolastico. Le informazioni sugli studenti saranno rilevate mediante un questionario progettato ad hoc, corredato da un test sociometrico per rilevare la forma e l'intensità delle relazioni stabilite all'interno della classe scolastica. Il questionario sarà sottoposto ad un'attenta fase di pretesting in modo da evitare distorsioni, come l'ambiguità delle domande. Seguendo un approccio misto alla ricerca sociale, in successione rispetto all'uso del questionario, si utilizzeranno strumenti qualitativi di ricerca sociale. In particolare, in ciascuna classe campionata si utilizzerà la tecnica delle storie (Marradi, 2005). La storia è un episodio costruito e presentato in modo da stimolare una reazione da parte dell'intervistato, inducendolo a prendere posizione sull'argomento e a rivelare così le sue opzioni di valore in modo più completo e meno sorvegliato di quanto faccia di solito quando risponde a una domanda diretta. Sarà così possibile accedere in forma aperta alle forme di rappresentazione delle nuove tecnologie, in rapporto all'universo valoriale del soggetto.

# Fasi della ricerca (3)

## D) Raccolta del materiale empirico

---

Il questionario e il test sociometrico saranno somministrati in ciascuna classe con la guida esperta di una coppia di intervistatori, che avranno partecipato alle fasi progettuali.

Per ciascuno studente saranno richiesti dati sul rendimento scolastico e sull'attenzione prestata nelle ore scolastiche, da inserire in una scheda progettata ad hoc. Infine, le storie saranno distribuite in classe, durante un incontro appositamente organizzato, e sarà richiesto agli studenti di riportare le proprie reazioni in forma aperta. Per consentire il matching tra i dati rilevati mediante i diversi strumenti si farà uso di un sistema di codici identificativi.

## E) Inserimento dei dati

I dati del questionario, i dati sociometrici, i dati sul rendimento scolastico e le reazioni alle storie saranno organizzati e inseriti in una stessa matrice casi per variabili, progettata ad hoc.

## F) Elaborazione statistica dei dati

Si procederà attraverso un ciclo continuo ed estremamente intrecciato tra procedure di elaborazione (monovariata, bivariata, trivariata) e tecniche di sintesi di tipo multivariato.

In aggiunta, l'applicazione di modelli di regressione multipla consentirà di imputare appropriatamente le relazioni causali.

---

## G) Redazione del report di ricerca

# Innovatività

---

- ▶ Si prevede che la realizzazione del progetto apporterà significativi avanzamenti sul piano teorico e pragmatico, considerato che tutte le indagini (italiane e soprattutto internazionali) hanno un taglio prevalentemente medico-psicologico.



# Bibliografia

---

- ▶ Marco Cacioppo e Sergio Severino ( a c. di) (2013), *La prossimità a distanza. Contributi psico-sociali per lo studio degli usi, abusi e dipendenze nel Web 2.0*, Franco Angeli, Milano.
- ▶ Daniela Caso (2015), *L'uso di Internet e il benessere psicosociale in adolescenza: uno studio correlazionale*, in *Psicologia della Salute*, n. 2, pp. 141-155.
- ▶ Kimberly S. Young (1998), *Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder*, in *CyberPsychology & Behavior*, n. 3, vol. 1, pp. 237-244.
- ▶ Anna Civita (2013), *Internet addiction as New Addiction?*, in *Interdisciplinary Journal of Family Studies*, XVIII, 2/2013, pp. 172-187.
- ▶ Anna Civita (2014), *Un malessere sociale: la dipendenza da Internet*, Franco Angeli, Milano.
- ▶ Fabio Guerrini et al. (2016), *Comparazione tra nativi digitali e adulti nell'approccio alla "rete": analisi delle differenze e del rischio di IAD. Una indagine ASL Milano I – CS&L*, in *Mission*, a. 13, n. 45, pp. 62-66
- ▶ ISTAT, Report (2014,) *Cittadini e nuove tecnologie*, <http://www.istat.it/it/archivio/143073>.
- ▶ Sandra Juneau, Joane Martel (2014), *La "Cyberdépendance": un phénomène en construction*, in *Déviance et Société*, n. 3, vol. 38, pp. 285-310.
- ▶ Marco Nicoli, Zbigniew Formella, Krzysztof Szadejco (2015), *Uso di internet e autostima. Ricerca esplorativa su un gruppo di adolescenti di Roma e Provincia*, in *Orientamenti pedagogici*, n. 2, vol. 62, pp. 293-310.
- ▶ Giuseppe Riva (2014), *Nativi digitali. Crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media*, Il Mulino, Bologna.
- ▶ Federico Tonioni (2013), *Psicopatologia web-mediata. Dipendenza di internet e nuovi fenomeni dissociativi*, Springer, Milano.
- ▶ Aviv Malkiel Weinstein Ph.D. (2010) *Computer and Video Game Addiction—A Comparison between Game Users and Non-Game Users*, *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36:5, 268-276.