

# topics

Questo PDF fa riferimento ai seminari tenuti nel 2025 riguardo all'argomento

*«Navigare la complessità :  
Adolescenti, Web, Salute mentale*

Le slide in questo PDF riassumono i passaggi importanti e appunti della teorie generale che invece è stata descritta a lezione

Le diapositive fanno parte di percorsi formativi specifici e non possono sostituire esaurientemente gli argomenti trattati

Per approfondimenti si fa riferimento ai capitoli specifici del libro *Le chiavi dell'orizzonte circolare* (P. Cianconi ed. 2022) e i testi citati in bibliografia e ai video consigliati

# NAVIGARE LA COMPLESSITÀ: ADOLESCENTI ,WEB E SALUTE MENTALE

06 -17-31 OTTOBRE 2025 PALAZZO CONVEGNI  
CORSO GIACOMO MATTEOTTI 19 -JESI

## Formazione per operatori sociali- psicologi-psicoterapeuti- psichiatri

In fase di accreditamento presso l'Ordine Assistenti Sociali Marche

In valutazione la richiesta di crediti ECM per le professioni sanitarie

**Dr. Paolo Cianconi**  
Medico Specialista in psichiatria,  
psicoterapeuta , antropologo e ph in  
neuroscienze



Paolo Cianconi  
medico – psichiatra – psicoterapeuta  
UOSD SMDP Rm1 - C. C. Regina Coeli Roma  
Phd Neuroscienze Università Cattolica pol. "A. Gemelli"  
**pcianco@gmail.com**

## *Mutazione sociale*

I termine "mutazione sociale" è stato preso in prestito dalla biologia per descrivere i cambiamenti nella società.

"Mutazione sociale" implica la rottura delle norme sociali consolidate ove i valori, le credenze, le pratiche e le norme fondamentali che governano l'equilibrio sono messi in discussione

Solitamente ciò accade per una crisi che impone un ritmo che va oltre il cambiamento graduale o incrementale.

In una mutazione sociale viene coinvolto «il futuro».

Mutazione sociale include le seguenti

- *Trasformazione radicale*: un cambiamento profondo e fondamentale nelle strutture, nei valori e nei comportamenti sociali che va oltre il cambiamento graduale o incrementale
- *Cambiamento sistemico*: cambiamenti nei sistemi stessi che governano una società (tecnologici, economici, politici, culturali) che si riflettono nei comportamenti individuali e collettivi

- *Emergence di nuove forme*: la mutazione sociale permette facilita lo sviluppo di nuove forme di organizzazione sociale, nuovi valori e sistemi di credenze. Solitamente emergono nuove forme di esistenza umana o post-umana di solito subito visibili esteticamente
- *Disgregazione causata da crisi*: la disgregazione delle norme consolidate è innescata da una profonda crisi che mette in discussione le certezze collettive
- Imprevedibilità: una certa quota imprevedibilità e incertezza coinvolge la società, poiché i precedenti modelli sociali non determinano o indicano chiaramente più il futuro.

La "*mutazione sociale*" comprende cambiamenti che non sono necessariamente positivi o neutri o negativi

Ad esempio, la "*mutazione sociale*" generata e avanzata dalla tecnologia sta prospettando un l'arricchimento simile quello che fu promesso dal neoliberalismo

Essa si sta pubblicizzando come una fonte di liberazione dal lavoro gravoso per il raggiungimento di una giustizia sociale

Ad esempio non è lo stesso quello che si prevede per la mutazione sociale per la crisi climatica, che anzi si prospetta simile ad un minaccia di collasso delle società



La trasformazione della realtà sta progredendo generando sempre più distanza dal rapporto con la precedente realtà

I "metodi classici" di visione e giudizio della realtà vengano rapidamente messi in discussione, parallelamente all'emergere di "nuove forme" dell'essere e dello stare con la tecnologia  
Questi sono neo-fenomeni tipici della "mutazione sociale"

Tuttavia alcuni dei risultati però non sono così positivi  
Molte persone non riescono a controllare i device e la potenza degli algoritmi

Il rapporto tra società e tecnologie è tutt'altro che inerte

Le creazioni tecnologiche non siano mai strumenti solo al servizio degli obiettivi funzionali delle persone

Essi ci aiutino solo a realizzare i nostri desideri senza che però che alla fine li influenzino o li modifichino

Le relazioni con il web e gli algoritmi influenzano i processi sociali e decisionali

Sono fattori di un cambiamento della società



Ad esempio l'uso degli smartphone fin dall'infanzia e senza controllo, benché piaccia molto ai bambini e sollevi i genitori dal guardare il figlio/a, ha contribuito alla proliferazione disturbi dell'attenzione e della memoria

In molti casi ha portato lo sviluppo di menti infantili super-tecnologiche e cognitivamente responsive/reattive a discapito di capacità di controllo degli impulsi, elaborazione delle intelligenza emotiva e capacità pro-sociali

I cittadini sono spesso inadeguati e lenti nei confronti dell'evoluzione tecnologica non riusciamo a sviluppare capacità per prevedere gli effetti potenziali pericoli

L'essere umano è ormai abbastanza obsoleto rispetto alla velocità delle sue tecnologie, soprattutto se lasciato senza conoscenze e strumenti per valutare

Infine, nei mondi virtuali ci sono delle minacce al nostro benessere mentale

Queste minacce sono state ben già ben descritte e gli operatori della salute mentale che stanno cercando di capire meglio, mentre le grandi corporazioni dei giochi e della tecnologia ostacolano spesso le ricerche per motivi commerciali dei loro prodotti

Le idee più sviluppate su questi temi partono dal lavoro pionieristico sviluppato da Marshall McLuhan

Egli disse chiaramente che il *medium* è il *messaggio*.

Lo strumento può essere assai più forte del messaggio che porta diventando esso stesso un messaggio che lega le persone all'uso

McLuhan e Andersen ritengono cruciale l'influenza e l'uso e la diffusione di artefatti e sistemi tecnologici e le loro influenze sulle dinamiche socio culturali

McLuan riconosce alle tecnologie dell'informazione una capacità ammaliante di assopire le nostre capacità critiche

Spesso ci si trova più invischiati che consapevoli in un rapporto quotidiano in qualche modo incestuoso e l'artefatto (media e sistemi tecnologici) guida le nostre azioni

Spesso quindi è difficile capire, anticipare le mosse, di questi sistemi  
Così pacificamente essi hanno mano libera a trasformare gli usi, i valori e le consuetudini e modi delle persone a partecipare alla società

Quando si discute di queste tecnologie bisogna imparare la portata ideologica di molti dei mondi virtuali e le possibilità di trasferire dentro di noi e in modo volontario/inconsapevole gli usi voluti e le aspettative preordinate dagli sviluppatori degli stessi

Il nostro abitare mondi virtuali è una pratica utile per noi stessi ma è allo stesso tempo è una minaccia del nostro benessere mentale  
Si deve cercare la chiave di lettura più reale e che corrisponde a ciò che accade



Un principio con cui si deve considerare la relazione tra individui e la tecnologia dell'informazione è il principio di Marshall McLuhan.  
McLuhan distingue tra messaggio dell'informazione e i mezzi con cui l'informazione è diffusa (medium)

Marshall McLuhan - Understanding Media - 1964

McLuhan M., Gli strumenti del comunicare, Milano, Il saggiatore, 1967, p. 78.

Secondo McLuhan i mezzi di diffusione dell'informazione, i "medium", e non solo il messaggio che si invia, sono i veri attori da cui si origina un cambiamento

I mezzi sono in realtà molto potenti

Questo pensiero è notoriamente sintetizzato con la frase "*il medium è il messaggio*"

Marshall McLuhan - Understanding Media - 1964

McLuhan M., Gli strumenti del comunicare, Milano, Il saggiatore, 1967, p. 78.

Marshall McLuhan caratterizza l'uso di tecnologie non solo come modi per estendere le nostre capacità cognitive fisiche ma è anche come forme di auto-amputazione l'introduzione di una nuova tecnologia dice lo studioso canadese ci propone sempre un compromesso tra il rendere più acute certe nostre funzioni indebolirsi di altre

Non solo quindi noi abbiamo un controllo non abbiamo il controllo completo sugli effetti significati sociali delle tecnologie ma esse in qualche modo producono trasformazioni radicali dell'individuo che hanno conseguenze potenzialmente indesiderabili

Bisogna sempre interrogarsi su come una tecnologia possa avere conseguenze psicologiche possa essere una minaccia al nostro benessere psicofisico possa portare a discontrollo come per esempio sta avvenendo con l'identità artificiale

Filiere generazionali  
rispetto alla digitalizzazione  
e al web

Molte identità postmoderne sono profilate nella rete o comunque nei flussi di informazione

I più accorti hanno comunque un riferimento a ciò che accade nel loro rispecchiamenti nel web

Realizzati i cambiamenti qualitativi e quantitativi nella società di fatto si sono concretizzati nella produzione di diverse “*filiere di generazionali*”, una accanto all'altra (genitori figli nipoti) che sono molto diverse culturalmente e anche psicologicamente

Le generazioni così eterogenee (iridescenti), contengono identità più sensibili, mobili e instabili  
Queste identità sono tipiche risposte reattive alle dinamiche dei momenti di passaggio e alla «mutazione sociale»

Sono state discusse le caratteristiche necessità di essere valutati, visti e cliccati dalla rete che contraddistinguono gli utilizzatori. Questa tendenza è stata via via spiegata con dei vecchi sistemi di riferimento della psicologia, cioè bassa autostima o narcisismo. Non ci sono prove sull'effettivo aumento del narcisismo nella popolazione dovuta alla rete.

Il problema non è una nuova forma del vecchio narcisismo.

Il problema sono i flussi di dati e come vengono elaborati dalla mente dei gruppi.

L'importanza di partecipare (essere visibili, ottenere like e visualizzazioni) non è una ricerca di potere narcisistico.

La bassa autostima va confrontata con la necessità di avere maggiore visibilità (che non sono la stessa cosa).



Rispetto alla sola gestione dei dati segnaliamo che le diverse generazioni (*boomers*, *gen.X*, *gen z*) che si sono succedute quando avveniva passaggio al web e alla digitalizzazione hanno intrapreso percorsi diversi

Le diverse generazioni hanno ottenuto risultati differenti con le tecnologie, hanno incontrato difficoltà ed avuto conseguenze diverse. Come conseguenza il contatto con la digitalizzazione ha prodotto dei gap generazionali enormi.

Ciò è avvenuto non solo nell'uso delle tecnologie, ma nello sviluppo di una psicologia tecno-mediata, che ha reso complesse, estranee ed estreme le caratteristiche di personalità che già conoscevamo.

Mark Prensky nel 2001, dieci anni oltre il confine (1991), conia una fortunata definizione di «nativo digitale» o «immigrato digitale»

Note: Generation names are based on when members of that generation become adults (18-21).

Generations	Born	Current Ages
Gen Z	1997 - 2012	13 - 28
Millennials	1981 - 1996	29 - 44
Gen X	1965 - 1980	45 - 60
Boomers II (a/k/a Generation Jones)*	1955 - 1964	61 - 70
Boomers I*	1946 - 1954	71 - 79
Post War	1928 - 1945	80 - 97
WWII	1922 - 1927	98 - 103

# Tecnologia, flusso di informazione

La tecnologia che ha avuto maggiore espansione dal 1992 fino ad ora sono quelle dell'informazione e del calcolo/gestione dei dati

Nelle società postmoderne l'informazione è disponibile in grande quantità

Questo rende difficile e in alcuni casi impossibile elaborare i dati

Per questo si utilizzano degli algoritmi

Le tecnologie per la comunicazione sono tra le maggiori responsabili del *cambiamento del mondo delle relazioni*.

È stato riportato che in alcuni/molti soggetti l'uso di Internet genera una modifica dei rapporti umani

Diventa prioritario per la psicologia e per la psichiatria (non solo per la sua componente sociale) capire come la mente reagisca alle tecnologie e al flusso di informazioni che si generano, e come questa condizione possa essere connessa a qualche forma di stress o di disturbo.

Sicuramente siamo di fronte a nuove sfide  
Il dover definire i termini entro i quali sia fisiologico gestire l'abbondanza di informazione cui siamo esposti

Segnalare quando non è possibile orientarsi e la capacità elaborative iniziano a decadere (per esempio il soggetto va in overdose cognitiva)

L'uso delle tecnologia non è in se né una cosa buona né una cosa cattiva

Le tecnologie sono prodotti culturali che si sviluppano per facilitare la vita in società

Internet e la digitalizzazione non fanno eccezione.

Internet, come tutte le tecnologie, ha un suo «*lato oscuro*» che include un uso errato, estensivo che non è più considerabile né un vantaggio, né una norma sociale



Per la *salute mentale* la tecnologia non è un bene o un male  
È segnalato un «uso problematico» di questa tecnologia  
Questo aspetto può essere discusso a vari livelli  
Dipende anche da quali disagi/disturbi e compromissioni del  
funzionamento si fa riferimento

La tecnologia potenziata e costruita in un modo può recare abuso e  
dipendenza

La ricerca in letteratura mostra che i gruppi vulnerabili sono:  
I giovani pre-adolescenti e adolescenti una maggiore esposizione alle informazioni sui cambiamenti climatici attraverso i media è un forte indicatore di ansia climatica

(Alexa, S., Ramírez-López, M., & Rosetti, A. P. (2022). Gender, exposure to news, knowledge about climate change, and prosociality predict climate anxiety scores in Mexican students. *Ecopsychology*, 15(2), 184–192. <https://doi.org/10.1089/eco.2022.0049>).

(Rodríguez Quiroga, A., Bongiardino, L., Malleville, M. E., Yosa, C., Botero, C., Arredondo, A. Y., Borensztein, L., & Aufenacker, S. I. (2024). Predictors of climate anxiety: A systematic review article. *Journal of Psychology & Clinical Psychiatry*, 15(6). <https://doi.org/10.15406/jpcpy.2024.15.00794>).

Questi giovani passano il tempo incollati agli schermi  
I giochi al *pc* e alle *ps* svolgono una funzione compensativa di  
attività mancanti, ma sono anche un surrogato di esperienze che  
spaziano dal turismo, alla cultura che ormai si possono permettere  
solo quelli agiati e privilegiati