



Il cyberspazio e le tecnologie digitali: una sfida per lo psicoterapeuta degli adolescenti

Introduzione

VIRGINIA GIANNOTTI

Per quanto il cyberspazio e le tecnologie digitali si siano affermate da oltre vent'anni, solo negli anni recenti c'è stata una vera esplosione di questo fenomeno che non solo ha lambito la pratica psicoanalitica ma è entrato prepotentemente nella stanza d'analisi.

Ad un primo momento di ostracismo nei confronti della penetrazione di questi fenomeni – l'uso in seduta dei videogiochi, la comunicazione tramite i social network, ecc. –, ha fatto seguito un dibattito all'interno dello scenario psicoanalitico.

Da quando Gabbard, nel suo famoso articolo "The E-rotic Transference" (2001), descriveva le vicissitudini del transfert erotico attraverso comunicazioni e-mail tra analista e paziente ed esplorava le caratteristiche peculiari della comunicazione attraverso la posta elettronica come veri e propri *enactment*, in contrapposizione con la "cura parlata" propria della relazione classica tra analista e paziente, la barriera che precludeva l'entrata all'interno del setting psicoanalitico di strumenti legati alla comunicazione *social* è stata infranta ed un ampio dibattito si è sviluppato anche all'interno del mondo psicoanalitico.

Questo fenomeno è particolarmente rilevante con i bambini in età di latenza e in adolescenza.

L'uso dei *device* tecnologici mette a dura prova la tecnica consolidata dello psicoterapeuta dei bambini e degli adolescenti, ma è sempre più chiaro che "bendarsi gli occhi", come se nulla fosse cambiato, è un modo di riproporre un'attitudine psicoanalitica "classica", che non è di aiuto né al paziente né al terapeuta.

Come terapeuti di bambini e adolescenti la nostra società scientifica S.I.Ps.I.A. come altre gemelle A.R.P.A. e A.I.P.P.I hanno da lungo tempo preso in considerazione questo fenomeno con dibattiti interni spinti soprattutto dall'incremento esponenziale che i loro pazienti hanno stimolato con l'uso esteso in seduta di questi *devices* tecnologici.

È quindi fondamentale continuare a condividere all'interno delle società scientifiche che lavorano con bambini ed adolescenti le continue trasformazioni nell'assetto terapeutico che si presentano ad una velocità impressionante, con i cambiamenti proposti nella realtà virtuale che proprio i nostri pazienti introducono in seduta.

Attualmente la letteratura, con la specificità delle varie culture psicoanalitiche nei diversi paesi, si è molto arricchita di contributi, con posizioni più avanzate e poche visioni di una psicoanalisi tradizionale.

Gli autori esplorano come queste nuove tecnologie stanno influenzando la pratica analitica e ne discutono i vantaggi e gli svantaggi.

Le presentazioni, essenzialmente cliniche, affrontano anche i connessi problemi di tecnica ed i sempre più complessi aspetti legati alla tenuta del setting classico.

Questo Focus che *Richard e Piggle* offre ai suoi lettori è il risultato di una stimolante e dibattuta serata scientifica tenuta presso la SIPsIA stessa. Molto interessante risulterà la presentazione clinica su temi che continuamente mettono il terapeuta di adolescenti "al lavoro" con la propria formazione analitica.

La peculiarità specifica di questo focus, come della serata scientifica, risiede nel fatto che tre diverse generazioni di terapeuti approcciano il tema sulla base della propria esperienza con la realtà virtuale molto diversa tra loro. Sono presenti lavori di analisti, un nativo digitale, un immigrato digitale ed un tardivo digitale – secondo le definizioni coniate da Marc Prensky nel suo articolo *Digital Natives, Digital Immigrants*, pubblicato nel 2001 – con un diverso assetto mentale e sensoriale nell'approccio con le nuove tecnologie digitali ma lo stesso rigore tecnico nella clinica.

Lo spazio della psicoterapia, la qualità dell'ascolto analitico sono e restano strumenti fondamentali per incontrare il vero Sé del paziente e strutturare uno spazio potenziale che renda possibile l'avviarsi di processi identitari più stabili e profondi. Attraverso il gioco, ma anche il video gioco, è possibile per il terapeuta accedere al mondo interno dell'adolescente e lavorare interagendo con i suoi oggetti e le rappresentazioni veicolate. Sembra che ancora sia attuale ed evocativa parlando di Cyber-spazio e di comunicazione virtuale, la citatissima frase di Tagore, utilizzata da Winnicott in *Gioco e Realtà*: "Sulla spiaggia di mondi senza fine, i bambini giocano".

Bibliografia

- Gabbard GO (2001). Cyberpassion: E-rotic transference on the Internet. *Psychoanal Q* 70(4):719-37.
Markman H (1997). Play in the treatment of adolescents. *Psychoanal Q* 66 (2):190-218.
Prensky M (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5): 1-2.

VIRGINIA GIANNOTTI
Neuropsichiatra Infantile, Psicoterapeuta,
Socio Ordinario e Segretario Scientifico SIPsIA

Indirizzo per la corrispondenza/
Address for correspondence:
Via L. Ungarelli, 23 - 00162 Roma
E-mail: virginia.giannotti@tin.it