

# VII Congresso - AMORE E PSICHE - La dimensione corporea in Psicoterapia

Internet Addiction, trasgressioni e relazioni online: una ricerca clinica sul mondo di **Second Life**

Dott.ssa Cristiana Natale  
cristiana.natale@gmail.com

Dott.ssa Mariateresa Papaccio  
mt.papaccio@gmail.com

In ambito clinico i termini abuso, dipendenza o addiction - tradizionalmente associati alla presenza di sostanze chimiche - fanno oggi sempre più riferimento alle "nuove dipendenze senza sostanza" in relazione a strumenti o comportamenti. Con il termine Internet Addiction Ivan Goldberg, nel 1995, identifica una nuova forma di tossicomania. Dagli studi pionieristici su utenti "casuali" e "patologici" emerge che le caratteristiche salienti delle dipendenze patologiche - tolleranza, astinenza e craving - sono presenti nell'Internet Addiction (Goldberg, 1998; Young, 2000). In particolare, i servizi maggiormente interattivi sembrano provocare più facilmente fenomeni dipendenziali: i mondi virtuali esporrebbero a fenomeni di depersonalizzazione per effetto dell'identificazione del giocatore con il proprio avatar. Nella letteratura specialistica, per Internet Related Pathology si intende una costellazione di disturbi che si differenziano tra loro a seconda dell'oggetto della dipendenza: Cybersexual addiction, Cyber relationship addiction, Muds addiction, Compulsive online Gambling, Compulsive online shopping and Information overload addiction (Cantelmi, 1998).



"Il mondo reale ti chiede di essere più bello, più forte, più ricco. Puoi accettare tutto questo e arrenderti al mondo reale, oppure puoi ascoltarmi e provare a immaginare... immagina un mondo diverso da quello in cui vivi, un mondo libero dove puoi fare quello che vuoi, in cui puoi essere un altro, o altri cento. Un'altra faccia, un altro corpo, puoi avere quello che vuoi. Un mondo in cui puoi realizzare tutti i tuoi sogni. Questo mondo esiste, è a portata di mano e cresce, cresce, cresce. Io lo conosco, ci vivo, vuoi venire con me?... Qua ogni giorno nascono seconde vite e tutti partecipano alla costruzione di un mondo migliore, dove poter vivere in eterno, perché in questo mondo non si muore mai. In questo mondo potrai essere come vuoi tu. Non sarai troppo grassa, non avrai un capoufficio che ti opprime, non incontrerai tanti amici... e come nel vostro mondo potremo parlare, toccarci e fare l'amore... Ma se la tua fantasia ha ancora sete, se la tua voglia di essere altro o altrove cresce ancora, io ti porterò in altri mondi come questo. Allora capirai perché noi avatar siamo così tanti ogni giorno di più, e soprattutto capirai perché avete così tanto bisogno di noi".  
**Messaggio di benvenuto ai nuovi utenti SL**

"Un vero e proprio universo virtuale plasmato a proprio uso e consumo da chi vi abita. Un ambiente, tra l'altro, che evolve secondo l'utilizzo che ne fa chi ci vive. L'obiettivo è quello di fornire una piattaforma su cui ognuno possa costruirsi una seconda vita, a dispetto di ciò che si è nella vita reale".

Philip Rosendale, fondatore di SL

## IPOTESI DELLA RICERCA CLINICA

**UN USO MASSICCIO DI SECOND LIFE POTREBBE FAR EMERGERE ASPETTI DIPENDENZIALI ANCHE DI TIPO PATOLOGICO. IN PARTICOLARE, SI È IPOTIZZATO CHE GLI UTENTI DAI 20 AI 40 ANNI, CHE UTILIZZANO SL PER UN MONTE ORE SUPERIORE ALLE 40H SETTIMANALI, POSSANO AVER SVILUPPATO UN INTERNET ADDICTION, INDIPENDENTEMENTE DALLA PRESENZA DI ASPETTI PSICOPATOLOGICI DI ALTRA NATURA**

## IL CAMPIONE: GLI STUDENTI DI SECONDO LIFE

10 Uomini e 5 donne (Età media = 27,8 anni; deviazione standard = 6,5268)

5 studenti universitari, 6 lavoratori (1 operaio, 2 impiegati, 1 caporedattore, 1 igienista dentale e 1 tecnico hardware), 3 disoccupati

11 partecipanti su 15 utilizzano SL da più di 6 mesi, 2 da 6 a 3 mesi, 1 da un mese e 1 da soli 2 giorni



## IL CAMPIONAMENTO



- STEP 1** il ricercatore ha creato per sé un profilo e un avatar in SL e si è registrato sul forum italiano SL
- STEP 2** il ricercatore, nel forum, ha fornito le indicazioni sulla ricerca agli utenti interessati e rispondenti ai criteri di reclutamento del campione, i quali hanno compilato la versione digitalizzata del questionario UADI
- STEP 3** L'avatar del ricercatore ha reclutato ulteriori soggetti intervistandoli attraverso la chat della piattaforma di SL
- STEP 4** il ricercatore si è servito del campionamento a rete (snowballing) che prevede il reclutamento di nuovi soggetti da parte degli iscritti allo studio

## GLI STRUMENTI: UADI

Uso Abuso Dipendenza da Internet (Cantelmi et al. 2011)

Indaga il rapporto tra Internet e fenomeni psicologici correlati (atteggiamenti, motivazioni, emozioni, comportamenti, sintomi)

75 items

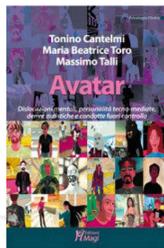
Dimensioni:

Evasione compensatoria (EVA): compensazione rispetto alle difficoltà della vita reale quotidiana;

Impatto sulla vita reale (IMP): conseguenze sulla vita reale dell'uso di Internet;

Sperimentazione (SPE): uso di Internet come spazio privato, laboratorio sociale di sperimentazione del sé, terreno per il gioco e la regressione, strumento per la ricerca di emozioni;

Dipendenza (DIP): comportamenti e sintomi della dipendenza, astinenza, compulsività e ipercoinvolgimento.



## UADI: I RISULTATI

Come si evince dalla tabella, il costrutto Evasione correla positivamente con le dimensioni Dissociazione, Dipendenza e Sperimentazione. In seguito, cioè, ad un prolungato collegamento a internet si svilupperebbero sentimenti di evasione e di appagamento per effetto della compensazione virtuale delle difficoltà quotidiane. Tali vissuti favorirebbero la comparsa di sintomi tipici della dipendenza e della dissociazione. Per questi utenti, internet rappresenta anche uno spazio in cui sperimentare nuovi sé.



	EVA	DISS	IMP	SPE	DIP
EVASIONE	1,000	0,644	0,432	0,782	0,760
DISSOCIAZIONE	0,644	1,000	0,472	0,631	0,592
IMPATTO	0,432	0,472	1,000	0,316	0,355
SPERIMENTAZIONE	0,782	0,631	0,316	1,000	0,533
DIPENDENZA	0,760	0,592	0,355	0,533	1,000

Il costrutto della Dissociazione correla positivamente con le aree della Sperimentazione e della Dipendenza. La Dissociazione comporta sentimenti di depersonalizzazione, caratterizzati da alienazione e compulsività soprattutto nella ricerca di emozioni; tali stati sono riconducibili ai costrutti della Dipendenza e della Sperimentazione.

Il costrutto della Sperimentazione correla positivamente con la dimensione Dipendenza. La gratificazione che si prova nello sperimentare nuove identità, in spazi in cui è garantito l'anonimato, indurrebbe dunque l'individuo a provare gli stati d'animo tipici della Dipendenza, quali ad esempio sentimenti di compulsività e ipercoinvolgimento.

## METODOLOGIA DI ANALISI DELLE INTERVISTE: GROUNDED THEORY

Il materiale emerso dalla somministrazione delle interviste è stato analizzato attraverso la procedura della Grounded Theory. Essa richiede un continuo scambio tra induzione, addeuzione e deduzione.

Il concetto di ricerca è inteso come processo circolare che prevede una stretta e continua interazione tra raccolta dei dati, formulazione delle ipotesi e la verifica dei dati. L'intero processo di ricerca, viene costantemente messo in discussione attraverso un monitoraggio dell'adeguatezza dei metodi utilizzati: il legame tra raccolta, interpretazione dei dati e selezione del materiale empirico permette al ricercatore di determinare delle categorie e delle teorie rispetto ai dati. In questo approccio i dati vengono codificati frammentandoli, concettualizzandoli e rimettendoli insieme in una forma nuova.

Individuate le categorie in cui sono raggruppati i concetti appartenenti ad aspetti simili del fenomeno indagato, il passo successivo consiste nella riorganizzazione dei dati per rilevare tutte le possibili relazioni tra le categorie d'interesse precedentemente determinate al fine di selezionare una categoria centrale (Core category) che le comprenda tutte.

## GROUNDED THEORY: LA STORYLINE

- SL come possibilità di una seconda vita
- SL come sogno e rifugio o come gabbia e prigione
- SL come mondo senza limiti e responsabilità e dove il sesso e la trasgressione sono possibili grazie all'anonimato
- Anonimato = libertà di espressione di parti di sé altrimenti inespresse
- Libertà di cambiare identità stravolgendo le relazioni con l'altro
- Avatar come rappresentazione idealizzata di sé stessi e impatto sulla personalità
- Relazioni avatar mediate favoriscono maggiore libertà di espressione di sé
- Disinhibition effect grazie allo schermo che protegge l'utente
- Relazioni caratterizzate da superficialità e velocità
- Percezione delle Relazioni come reali solo se trasferite sul piano di realtà
- Paura della disillusione
- Essenzialità del corpo nelle relazioni

## LE CODE FAMILY E LA CORE CATEGORY



## BIBLIOGRAFIA

Adams L. and Lyell B., 1996. "Self concept and question of life: identity development during late adolescence", Journal of adolescence, nr. 19, pag. 569-582 American Psychiatric Association, 2002. Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali, Elsevier Masson Editore, Milano  
Archer S.L., 1989. "The status of identity: reflection on the need for intervention", Journal of Adolescence, nr. 4, pag. 345-59  
Balzano C. & Balzano V. (1996). Psychology of computer use: XXXVII. Computer related stress and amount of computer experience. Psychological Reports, 78, 969-997.  
Baroni A., 1996. Il corpo virtuale, Muzio Editore, Montebelluno  
Berardi F., 2000. L'estasi della comunicazione e la elaniki tura dark, lavoro presentato al convegno "Estetiche Ipermediali", Palermo Cantelmi T., Del Miglio C., Tullì M. e D'Andrea A., 1996. La mente in internet. Piccin Nuova Libreria, Padova  
Cantelmi T., Toro M.B., Talli M., 2011. Avatar: Dislocazioni mentali, personalità tecnica mediata, derive autistiche e condotte fuori controllo, Magi Edizioni, Roma  
Cantelmi T. & D'Andrea A., 1998. Psicopatologia della comunicazione virtuale, fenomeni di internet dipendenza, in AA.VV. La realtà del virtuale, Edizioni Laterza, Roma  
Cantelmi T. e Grillo L. G., 2002. La mente virtuale. San Paolo, Milano  
Cardaci Maurizio, 2001. Cyber-Psicologia. Esplorazioni cognitive di Internet, Carocci Editore, Roma  
Carette, V. e La Barbera D., 2001. Psicopatologia delle realtà virtuali, Elsevier Masson Editore, Milano  
Carotenuto A., 2000. "Convivere con il mutamento è possibile: addestriamoci a farlo", Telemag, pag. 67-69  
Castella M., 1996. The Rise of The Network Society, Blackwell, Oxford  
Cordella B., Pennella A.R., Grasso M., 2004. Metodologia dell'intervento in psicologia Clinica, Carocci editore, Roma  
Castronova E., 2007. Università Sintetica. Come le comunità online stanno cambiando la società e l'economia, Oscar Mondadori.  
Cingolani D., 2002. Psicologia sociale e ricerca qualitativa, Carocci editore, Roma  
Costabile G., Second Life: identità violata, in http://webnews.html.it/news/legg/4677/second-life-identita-violata  
Dagnino A., 2007. "La mia Seconda Vita", L'Espresso, n. 9, pag. 104-111  
De Kershove D., "Psychotechnologies: Interfaces of Language, media and mind", http://www.siptech.it  
De Rienzo G., 1996. Attualità e futuro della società multimediale, Fondazione Ugo Bordini, Roma  
Delino M., Manca S., 2006. Metodologie per l'analisi della dimensione sociale in Rete, Guerini scientifica, Milano  
Fitzly R., 1996. L'innovazione tecnologica, Feltrinelli, Milano  
Fulco I., "Second Life diventa open source: un altro passo verso il web 2.0", in http://www.lastampa.it/web/cmstp/mtpubliche/tecnologia-grubrica.asp?ID\_blog=30&ID\_articolo=1542&ID\_sezione=8&azione=

Galimberti C. e Riva G., 1997. La comunicazione virtuale, Guerini e associati, Milano  
Gergen K., 1991. The Saturated Self. Basic Books, New York  
Garcosa Mario, 2007. Second Life, Meltemi, Roma  
Goldberg I., 1995. "Internet Addiction Disorder", http://aspen.unl.edu/www/counseling/het/ds/addict.html Goldberg I., 1996. "Internet Addiction: electronic message posted to ResearchDiscussionList", http://www.cmh.com/mlists/research/http://www1.rider.edu/~suler/psychcyber/supporto.html  
Goldberg I., 1996. "Just Click No", New Yorker Magazine, 13 January 1997 quoted in I  
Goldberg I., Ivan Goldberg Discusses Internet Addiction, "Dr. Ivan's Depression Central", 7 December 1998, http://www.psycm.com/iasag.html  
Higgins E.T., 1987. "Self discrepancy: a theory relating self and affect", Psychological review, nr. 94, pag. 319-340  
Iacone S., Verde L., 2013. "Mente darwiniana e addiction. Evoluzione, neuroscienze e psicopatologia", Franco Angeli Ed.  
King, S. A., 1994. "Analysis of Electronic Support Groups for Recovering Addicts: Interpersonal Computing and Technology: An Electronic Journal for the 21st Century", http://www.hetiskr.fi/science/00p017/1994n03/king.txt King A., 1996. "The Psychology of Cyberspace Storm", http://www.fu.edu/~mizrachsky/berpochy.html  
Kraut R., 1998. Internet paradox, a social technology that reduces social involvement and psychological well-being?, Human Computer Interaction Institute, Carnegie Mellon University, Pittsburgh  
Kvale, S. 1996. Interview: An Introduction to Qualitative Research Interviewing, London: Sage.  
La Barbera D., Cantelmi T., Casavè V., 2000. Chair of Psychotherapy, University of Palermo, Congress On Medicine And Health "Medicine Meets Millennium" Hannover Expo  
Lachman, How many selves make a person?  
Levy P., 1997. Il virtuale, Cortina, Milano  
Linden David J., 2011. La bussola del piacere. Codice Edizioni, Torino  
Lingardi V., 2001. Male, female, e-mail: fluidità di genere, cyber identità, relazioni fantastiche, in Psicopatologia delle realtà virtuali, Elsevier Masson Editore, Milano  
Livolsi M., 1987. Identità e progetto, Fattore sociale nella società contemporanea, La Nuova Italia, Venezia  
Longo O. Homo tecnologico, Meltemi, Roma, 2001  
Mantovani G. 2000. "Il virtuale e reale", Psicologia Contemporanea, 158, pp. 28-35.

Mantovani G., Spagnoli A. (a cura di) 2003. Metodi qualitativi in psicologia, Il Mulino, Bologna, pp. 41-43.  
Ong W.J., 1989. Interfaces of the World. Studies in the evolution of consciousness and culture, Il Mulino Editore, Bologna  
Orlando P. "Illusione grupale nelle comunità virtuali: nuove atene, nuovi legami nella società mediatica" in Rivista Psychomedia, area memoria e (tele)comunicazione http://www.psychomedia.it/memoria/telecomunicazione/Orlando.htm Paccagnella L., 2000. La comunicazione al computer, Il Mulino Editore, Bologna  
Parks, M.R. & Floyd, K., 1996. Making friends in cyberspace. Journal of Communication, 46, 80-97.  
Parks, M. R. & Roberts, L. D. (1998). "Making MOOCs": The development of personal relationships on-line and a comparison to their off-line counterparts. Journal of Social and Personal Relationships, 15, 517-537.  
Reid E.M. Electropolis, communication and community on Internet Relay Chat. University of Melbourne, 1991  
Riviera A., 2001. Chat line. L'ugh ed esperienze della vita in rete, Il Mulino Editore, Bologna  
Rymaszewski M., Wagner J., Wallace M., Winters C., Ondrejka C., Rosedale P., 2006. Second Life: The Official Guide, Sybex, Berkeley, California  
Schramacher F., 2010. La libertà ritrovata, Come (continuare a) pensare nell'era digitale, Codice Edizioni, Torino  
Suler, J. (2004). CyberPsychology and Behavior, 7, 321-335. doi:10.1089/10949350412912925  
Suler, J. (2002). Identity Management in Cyberspace. Journal of Applied Psychanalytic Studies, 4, 455-460.  
Suler, J. The Final Showdown Between In-Person and Cyberspace Relationships in May 97; revised in Sept 04  
Turkle S., 1997. La Vita sullo schermo. Nuova identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet, Apogeo, Milano  
Turkle S., 1985. Il secondo io, il computer e l'uomo: convivere, amarsi, capirsi. Frassinelli, Milano  
Wallace P., 2000. La Psicologia di Internet, Raffaello Cortina Editore, Milano  
Werry C.C., 1996. Linguistic and interactional features of Internet relay chat, Publishing Company, Roma  
Winters C. and LaRoche A., 2007. Creating Your World: The Official Guide to Advanced Content Creation for Second Life, Sybex, Berkeley, California  
Yee N. and Bailenson J., Walk A. Men in Digital Shoes: The Impact of Embodied Perspective-Taking on the Reduction of Negative Stereotyping in Immersive  
Young K. S., 2000. Presi nella Rete, Intossicazione e dipendenza, Bologna, Calderini  
Virtual Environments, Stanford University, Palo Alto, California Zimmerman V. L., 1996. Tecniche dell'intervista e del questionario, Il Mulino, Bologna, pp. 68-69.

