

## **Riti e ritualità cibernetiche nella comunità dei fratelli digitali: riflessioni teorico-cliniche**

*Angelo Bonaminio, Domenico Scaringi, Giusy Daniela Spagna*

### **Abstract**

Il presente lavoro si focalizza sul tema del rito in adolescenza. Inizialmente, viene discussa la funzione del rituale durante l'adolescenza e le relative trasformazioni puberali. Viene fatto cenno alla crisi del rito che caratterizza le società post-moderne e l'impatto che questo può avere sul percorso evolutivo dei più giovani. Attenzione viene inoltre data alle dimensioni rituali che possono venire a configurarsi tra gli adolescenti nel contesto del ciberspazio e dei videogiochi. Nello specifico, vengono distinti fenomeni che svolgono per gli adolescenti di oggi la funzione del rito e che sono al servizio dello sviluppo della persona, da fenomeni più francamente solipsistici e sintomatici di fragilità narcisistiche. Vignette cliniche supportano la discussione e, infine, si descrive la proposta di un intervento laboratoriale di gruppo, orientato psicodinamicamente e mediato dai videogiochi, offerta dalla Cooperativa Sociale Nostos di Roma.

**Parole chiave:** rito, ritualità, adolescenza, laboratori mediati dalle tecnologie, videogames

### **1. Il rito in adolescenza**

Fin dall'antichità, i riti hanno svolto una funzione sociale volta a preservare l'unità del gruppo e a rinforzare i legami comunitari, sostenendo l'individuo nella sua soggettività e, nello stesso tempo, contribuendo ad integrarlo nella società, favorendone l'appartenenza al gruppo. I riti si contraddistinguono per la ripetizione di modelli comportamentali culturalmente determinati, che hanno un carattere arbitrario, ma sono imposti come se fossero naturali. Questi modelli di comportamento rappresentano la modalità adottata da una cultura per rispondere ed affrontare gli aspetti contraddittori e paradossali della realtà e un mezzo simbolico che permette di regolare i problemi relazionali tra individui di generazioni diverse (Roheim, 1945). Inoltre, entrano in campo nel momento in cui si presenta una minaccia che incombe sull'individuo e sul gruppo e in particolare nelle fasi di transizione in cui sono in primo piano il corpo e la sessualità o, come sostiene De Martino (1995), di fronte a quella che viene definita "crisi di presenza" (1).

Da questa prospettiva è possibile vedere come la pubertà e l'adolescenza, quest'ultima intesa come risposta sociale al fenomeno fisiologico della pubertà, costituiscano una minaccia reale e molto intensa sia per l'individuo che per il gruppo. In questo momento evolutivo, più che mai, il rito può esprimere la sua utilità permettendo al singolo di riappropriarsi della sua dimensione sociale e, contemporaneamente, dandogli un'opportunità di rinforzare la sua identità, ridefinendola (Jeammet, 1992, 2010). Pensiamo ai cosiddetti riti di passaggio,

propri delle società tradizionali: il superamento delle prove con le quali l'adolescente è tenuto a confrontarsi, se da una parte sono in grado di rassicurarlo sulle sue capacità, dall'altra pongono fortemente la questione del limite, anche fisico, e infine lo integrano nel mondo degli adulti con una iniziazione ai suoi segreti.

La dimensione grupale della prova comune, consentirebbe all'adolescente di vedere l'immagine di se stesso sostenuta e rinforzata dall'appartenenza al gruppo. Proprio per questa sua matrice sociale, il rito conferisce importanza e potere all'altro e questo, nel contesto dell'adolescenza, confronta i più giovani con il bisogno dell'altro e può farli sentire minacciati nella propria autonomia. Infatti, la crescente consapevolezza degli adolescenti dei propri limiti, carenze e mancanze pone in primo piano brutalmente – come nota Jeammet (1997) – la problematica della dipendenza/indipendenza, della passività/attività. Questo mette violentemente a nudo la contraddizione fra il vivere come una minaccia per l'autonomia il bisogno degli adulti, e il desiderare di ricevere da loro il supporto e il rifornimento necessari per soggettivarsi. Tale conflitto può essere un rischio per l'adolescente in quanto potrebbe far scaturire risposte difensive potenzialmente distruttive al fine di sperimentarsi come attivi, in risposta alle possibili angosce di passivizzazione. In tale dinamica, il rito può svolgere una funzione mitigatrice e protettiva (per l'individuo e il gruppo in cui esso si colloca), permettendo un'esperienza creativa in cui il soggetto si sperimenti come protagonista, affinché possa realizzarsi il paradosso di essere se stessi tramite l'apporto dell'altro, conquistare la propria indipendenza tramite il dipendere dall'altro.

Pertanto il rito in adolescenza, con la sua ambiguità, deve rispondere a questa dimensione paradossale di far sperimentare al soggetto di essere lui a richiedere quello che gli altri impongono. Si comprende come sia necessario, affinché l'aspetto rituale abbia un potere attrattivo per gli adolescenti, che la generazione degli adulti lo proponga in maniera coerente, confidando nel suo significato e nella sua utilità (Jeammet, 1992; 2010). Siamo quindi nella dimensione del trovato creato, dove l'adulto (le generazioni precedenti e la società) deve fornire ciò che può permettere agli adolescenti l'esperienza illusoria di creare essi stessi ciò che viene loro offerto.

## **2. Cambiamenti sociali e crisi del rito? (2)**

Quanto discusso sulla dimensione sociale del rito, che implica il rapporto tra le generazioni e i possibili esiti creativi o distruttivi con cui gli adolescenti possono reagire, poggia su presupposti sociali e psicologici che oggi sembrerebbero essere messi in crisi. Gli psicoanalisti, infatti, si trovano a riflettere su come certi cambiamenti sociali possano portare a più profondi cambiamenti nell'organizzazione intrapsichica e relazionale dell'individuo. A partire dalle considerazioni di Touraine (1992), Kaës (2005; 2009; 2012) evidenzia una profonda crisi di aspetti sociali tradizionali, quali istituzioni

(familiari, educative, politiche, religiose) ruoli, gerarchia, considerati veri e propri “garanti” del funzionamento sociale; le loro incrinature e i loro rimaneggiamenti determinerebbero un importante cambiamento nei “garanti” del funzionamento psichico. In assenza dei *garanti metasociali* (Touraine 1969), che garantivano i processi identitari e lo scambio generazionale, ed in assenza dei legami familiari che garantivano i processi relazionali, si realizza quella che Kaës (2005,) definisce la *perdita dei garanti psichici*.

In linea con questo, la cultura del nostro tempo sembra mettere in luce nuove configurazioni psicopatologiche, contraddistinte da una difficoltà nei processi di identificazione, di soggettivazione e di simbolizzazione, che possono essere comprese ammettendo modelli di funzionamento psichico che considerino la mente esposta a una dimensione metasociale, capace di organizzarla (Kaës, 2012). Queste sono espressione di un ‘malessere narcisistico’, inscritto in una ‘cultura del narcisismo’, caratterizzata da una dimensione melanconica e da un’eccessività maniacale e onnipotente.

E’ ipotizzabile che in un contesto sociale che valorizza aspetti individualistico-edonistici, gli adolescenti sentano il bisogno di un recupero di una dimensione di socialità allargata, e che il cyberspazio e la realtà virtuale rappresentino, soprattutto per i più giovani in difficoltà, una soluzione alternativa a questa ricerca in cui creare/trovare la dimensione di rito che permetta loro di soggettivarsi. Tuttavia, va notato che le comunità virtuali, si distinguono profondamente dalle comunità tradizionali basate sulla famiglia di matrice nucleare, mostrando il funzionamento tipico della comunità dei fratelli (Freud, 1922; 1934-38, Forest, 2009): si tratta di comunità ramificate orizzontalmente, composte da individui tra loro alla pari in cui l’identità è fluida; il ricorso a un terzo esterno è considerato difficile, se non superfluo, per cui l’adulto/genitore viene eliminato dall’orizzonte mentale

Si assisterebbe ad un passaggio verso un “complesso Fraternal” (Kaës, 2008) connotato dalla fantasia inconscia di un gruppo sincretico indifferenziato e simbiotico dove le differenze vengono annullate. Queste comunità sono fondate sulla regolazione della relazione, piuttosto che su imperativi morali; tale regolazione è basata su forme di blocco della comunicazione e dell’accesso, come il ‘bannaggio’ (interdire ad un utente di comunicare o accedere ad un sito, etc.), che sembrerebbero costituire l’unica sanzione, l’unico aspetto normativo. La circolazione indefinita di messaggi sembra porsi come antidoto ad un’angoscia di solitudine, di disconnessione: come la parola che rassicura il bambino nel buio, permettendo di rimanere in contatto tramite un’attestazione dell’esistenza dell’altro, a prescindere dalla presenza o dal contenuto di un messaggio. Il rischio tuttavia è quello di una sorta di solitudine conviviale: l’individuo davanti al suo schermo esiste con gli altri ma è solo davanti al suo computer.

Sarebbe ingenuo, però, non considerare l’altra faccia della medaglia: le ‘comunità dei fratelli digitali’ possono essere anche connotate da una

dimensione simbolica e configurarsi in un complesso fraterno edipico, in cui singoli soggetti sono differenziati e riconosciuti nella loro individualità e nella differenza dei sessi. Pertanto, accanto ai potenziali rischi insiti nell'uso delle nuove tecnologie, si offrono ai più giovani nuovi punti di appoggio, potenzialità propulsive, al servizio della soggettivazione (Bonaminio, Scaringi Spagna, 2016). In tal senso, le comunità virtuali e le nuove tecnologia possono essere i luoghi in cui nascono nuovi riti, che quindi possono assumere caratteristiche diverse, che si distinguono per i loro risvolti creativi o distruttivi, per l'essere o meno al servizio della soggettivazione, per permettere il passaggio di conoscenze tra le generazioni o determinare, piuttosto, una frattura tra le stesse. A tal proposito, Pommier (2010), sostiene che i riti in adolescenza non hanno perso nulla del loro valore, essendosi moltiplicati, arricchiti e trasformati con l'uso dei nuovi media. Sembrerebbe però che in tale contesto i riti adolescenziali avrebbero la funzione di legittimare l'inserimento dei ragazzi nel gruppo dei pari, piuttosto che in quello degli adulti. Inoltre, il mondo moderno e le tecnologie digitali sembrano offrire possibilità di scelta di valori estremamente aperti, proprio per il fatto che c'è una carenza di risposte gruppali ritualizzate. Questo porta alla proliferazione di riti "intimi" (ibidem), cioè di percorsi individuali non veicolati dalle istituzioni sociali o da una socialità più allargata. A tal proposito Jeammet (2010) nota che nelle società moderne ciascuno è in parte indipendente dai valori del gruppo e può anche scegliere da solo certi 'riti personali' che tuttavia, slegati dal consenso sociale, portano al rischio di un atto insensato, di una ripetizione monotona e interminabile. Questi nuovi riti, quindi, possono certamente essere espressione di un desiderio di sperimentazione tipico dell'adolescenza, ma possono talvolta declinarsi in termini solipsistici e autolimitanti, che possono esitare in forme più o meno problematiche di funzionamento.

Al fine di differenziare i risvolti creativi o distruttivi di certe condotte, individuali o gruppali, Pommeir (2010), ispirandosi al pensiero di Rohaim (1945) propone l'uso diversificato dei termini 'rito' e 'ritualità' per connotare fenomeni tra loro diversi. Il 'rito' in adolescenza, collocato all'interno di un'organizzazione sociale o di un mito, si propone di raggiungere uno scopo e di produrre un effetto che coinvolge il soggetto, senza lo sforzo di stare ad analizzare il senso e il significato. Si dispiega nel legame pulsionale e implica l'integrazione dei cambiamenti corporei nel corso del processo pubertario, che sottintendono il lutto del corpo dell'infanzia, dell'onnipotenza infantile, della bisessualità psichica, l'accettazione di un corpo sessuato e quindi della differenza dei sessi e delle generazioni e di conseguenza l'accettazione del passare del tempo (Chabert, 2004). Al contrario, la 'ritualità' si trova sul versante della conservazione e della ripetizione e quindi sul versante dello slegamento pulsionale, tipico dei quadri ossessivi o di processi autocalmanti e autosensoriali. La ritualità è fondata su un aspetto fisso ed è organizzata in un modo estremo, il tempo è negato ed arrestato e c'è l'illusione dell'immortalità.

Nel riflettere sulle traiettorie creative o distruttive che un determinato fenomeno può assumere nel funzionamento di un individuo, Jeammet (1991, 1997) segnala come gli esseri umani siano limitati nelle proprie capacità creative mentre le capacità distruttive, che includono condotte a rischio e il rifiuto dell'altro, siano sempre a portata di mano. La forza della distruttività sta nell'offrire la percezione illusoria che non si dipenda dagli altri e che non si abbia dei limiti: tutto diviene possibile e grandioso, non ci sono contraddizioni, né un pensiero dialettico. Se non si arriva a trovare dei riti collettivi, la distruttività può diventare un legame di ancoraggio per l'espressione delle ferite narcisistiche e delle ferite simboliche (Bettelheim, 1968)

### **Il rito: viaggio, confronto e messa alla prova**

*“Mi trovavo nella foresta, era la prima volta che uscivo dal villaggio, era un grande onore, una cosa importante, mi era stato affidato un compito, dovevo andare nella città per consegnare una spada preziosa. Il capo del villaggio mi ha detto che così sarei diventato un guerriero e che avrei dimostrato il mio valore. Sapevo che avrei incontrato pericoli e affrontato avversari. Avevo solo una spada di legno e il mio cavallo, Epona; non lo sapevo ancora controllare bene, mio fratello invece era bravissimo a portarlo, me lo ricordo, lo guardavo sempre, era pure bravissimo a combattere quando aveva la mia stessa età. Anche io diventerò bravo come lui, l'ho visto giocare tante volte”.*

Francesco, un ragazzo di tredici anni, seguito in terapia per difficoltà di socializzazione, e aspetti di inibizione, racconta di aver ricevuto dal fratello, di 8 anni più grande, il permesso di giocare a 'The Legend of Zelda: Twilight Princess' (3). Fin da piccolo aveva desiderato di poter giocare da solo a questo gioco, il preferito del fratello alla sua stessa età, e di cimentarsi nelle diverse prove e sfide che *Link*, il protagonista del gioco, doveva affrontare, ma non era abbastanza grande e la console non era sua. Adesso invece, sulla soglia della pubertà è pronto per giocare, per iniziare il “suo percorso” nello scenario del videogioco. Spiega di aspettare con ansia l'uscita del nuovo capitolo di *Zelda, Breath of the Wild*, questo infatti sarà “il suo *Zelda*”. Nel corso della terapia il ragazzo verrà con stupore a conoscenza che il padre durante la propria adolescenza aveva giocato al primo gioco della saga uscito nel 1987 e con sorpresa si penserà collocato, con la sua specifica soggettività, in una continuità che ha una storia e un divenire.

Per i ragazzi di oggi, come nota Virole (2012), il sogno del viaggio, dell'allontanamento dalla famiglia, il desiderio di avventura non sono più realizzabili, come un tempo, in un mondo dove l'altrove è già qui; pertanto, il movimento della separazione, lo spirito della scoperta, la ricerca dell'ignoto possono essere sperimentati proprio nei mondi virtuali. Questi mondi rappresentano uno spazio e un luogo privilegiato per la messa in scena di riti iniziatici. Molti adolescenti, come Francesco, si ingaggiano in giochi che implicano iniziazione, rivalità, confronto con l'altro e messa alla prova delle

proprie capacità da soli o in gruppo.

I videogiochi possono offrire la possibilità di testare le proprie risorse e i propri limiti attraverso il superamento di specifiche prove (le ‘quest’ dei videogiochi), è necessario infatti risolvere enigmi, rompicapo, svolgere missioni ed affrontare diversi avversari. Per “vivere” e “sopravvivere” in un videogioco bisogna orientarsi in un ambiente, fare scelte, valutare le conseguenze, elaborare gli insuccessi, trovare e cambiare strategie. In questi giochi è in primo piano l’aggressività. Come il giovane iniziato delle società tradizionali, che attraverso rituali di passaggio doveva mettere in campo l’aggressività, l’adolescente nativo digitale che aspira a diventare adulto, deve confrontare le sue forze, le sue abilità e il suo coraggio con il gruppo. Sono i videogame di calcio e di combattimento, in particolare nella prima adolescenza, che consentono, nella condivisione di sfide con i pari, di trasferire su un piano simbolico l’esperienza concreta, vissuta con eccitazione, imbarazzo e ansia, delle “gare di pippe” o delle lotte e degli scontri fisici in cui si coinvolgono, potendoli *giocare* come partite di calcio o combattimenti virtuali con spontaneità, piacere e competenza crescenti.

Come i riti tradizionali, anche i ‘riti cibernetici’ hanno un valore protettivo dello spazio psichico da una comprensione intrusiva delle proprie spinte pulsionali. Permettono di esprimere e scaricare gli affetti soggiacenti le pulsioni libidiche e aggressive, soddisfare i desideri senza essere costretti a entrarci troppo in contatto. Il primo adolescente, *l’ancora bambino pubertario* (Gutton, 1991), a causa dell’intrinseca e fisiologica carenza dei processi di simbolizzazione, di rappresentazione e di sublimazione, può ricercare attraverso l’uso del *videogioco* una prima possibilità di *raffigurabilità psichica* (C. e S. Botella, 2001) di quegli aspetti del proprio funzionamento psichico e corporeo, vissuti con stupore, sorpresa o con angoscia, inquietudine e sconcerto (Bonaminio, A. 2014, 2016).

### **Ritualità: vagabondaggio, ritiro e onnipotenza**

Pasquale, quattordicenne, in terapia per problemi di ritiro e isolamento, descrive che nel corso della sua giornata il tempo deve essere rigidamente e ritualmente scandito, come se la sequenza ripetitiva delle sue azioni (fare colazione, andare in bagno, recarsi a scuola, pranzare, vedere la TV) gli garantisse un senso di continuità e di definitezza. Pasquale, che non ha amici, tende a rimanere ritirato in casa quando “orrendamente” trova davanti a sé il vuoto del tempo libero; il tempo viene annullato per la sua insostenibilità e lo spazio si installa al suo posto. Pasquale trova rifugio nella sua stanza, che mantiene al buio, come se dovesse minimizzare gli stimoli di luce, che evidenzerebbero anche lo scorrere del tempo. Sovente si infila nel letto, sotto le coperte, creandosi una nicchia che lo copre totalmente fin sopra il capo – una esasperazione del cappuccio che vediamo in alcuni adolescenti i quali, sotto l’apparenza della moda, si proteggono dalla massa di stimoli del reale, come se guardassero il modo

attraverso uno “scafandro” protettivo, una sorta di scudo antistimolo. Rinchiuso lì dentro, in un luogo senza tempo, Pasquale viene assorbito dalla visione dei suoi *hentai* (cartoni giapponesi a sfondo erotico e sessuale) o dall’uso della sua playstation portatile, che lo immergono in spazi virtuali in cui saltano i confini del tempo e attraverso i quali il ragazzo tenta di gestire le angosce pubertarie, relative al cambiamento del corpo e all’irruzione delle pulsioni sessuali ed aggressive. Questo comportamento autoprotettivo di rifugio narcisistico, è associato a un suo letterale perdersi nello spazio-tempo quando, per esempio, salito su un autobus per raggiungere un luogo, perde progressivamente i punti di riferimento; ormai lontano dalla meta prefissa è come se si risvegliasse improvvisamente con un senso di estraniamento, finché gradualmente ed a fatica riesce a ricostruire brandelli di spazio e di tempo che gli consentono di riorientarsi. Accanto a questo Pasquale mette in atto una sorta di vagabondaggio cibernetico, sia viaggiando senza meta nel web, che esplorando gli scenari di molti videogame senza portarne a termine alcuno o, viceversa, giocando ripetutamente allo stesso gioco, perdendone il filo della trama o lo scopo.

Il vagabondare degli adolescenti nello spazio del mondo esterno, così come nello spazio dei mondi virtuali, potrebbe essere pensato in una dimensione iniziatica. L’esperienza di vagabondaggio vissuta da Pasquale - sulla linea dei lavori di Benslama (2005) e Richard (2001) - ci appare più come un simulacro del rito iniziatico, non avendo un valore di svincolo e separazione dagli oggetti primari; favorisce, invece, un movimento di ripiegamento narcisistico e di sottrazione dalla messa alla prova. Sono infatti in primo piano l’onnipotenza, fantasie di autogenerazione e la negazione della dipendenza. La dimensione della prova viene meno per evitare il confronto con il senso di incompiutezza mancanza e impotenza. In tale prospettiva, la modalità di utilizzo disfunzionale delle tecnologie digitali esemplificata dal caso di P., può essere considerata come un ritualità vuota e depauperata, poiché utilizzato in maniera privata, idiosincratica e non socializzata.

L’utilizzazione eccessiva che alcuni adolescenti fanno degli strumenti tecnologici - permeata da modalità difensive di “ancoraggio” riguardo ad angosce per la propria integrità psicofisica - che si connota non tanto come “uso”, bensì come “abuso”, evidenzia il fallimento di quei tentativi compiuti in questa fase evolutiva di trovare forme di esperienza che possano configurarsi come una sorta di rito di transizione: modalità che favoriscano il cambiamento e la crescita, fornendo rassicurazione nell’affrontare le difficoltà e i rischi dell’“essere al mondo “ e del “divenire”. Per alcuni ragazzi sono gli aspetti quotidiani del rito, quelli che accompagnano le azioni più comuni e ricorrenti del vivere: nutrirsi, addormentarsi, giocare, andare a scuola, che hanno segnato il ritmo dell’esperienza infantile fin dalle origini, che restano come unici garanti della permanenza del senso di identità.

Nella società contemporanea, con l’esperienza del virtuale e l’uso pervasivo

delle nuove tecnologie digitali, sembrerebbe che il rito stia tornando ad essere centrato sul corpo e su dimensioni percettive e sensoriali, alla stregua delle società primitive. Parallelamente, sembrerebbe profilarsi un progressivo allontanamento dalle modalità verbali e metaforiche tipiche delle acquisizioni della società moderna. Inoltre, ai giorni nostri, la questione della presenza e dell'assenza viene meno o, comunque, si articola in termini sostanzialmente diversi dal passato. Ad esempio nel ciber spazio, tutto è potenzialmente sempre presente e disponibile. Allo stesso tempo tutto è assente nei suoi aspetti concreti, corporei, e si relega all'immagine e al virtuale. Queste caratteristiche dei nuovi media possono favorire fenomeni in cui si sviluppa l'illusione di controllo onnipotente sull'oggetto ma anche far esperire un oggetto che è onnipotente e controllante.

Se da una parte è vero che l'esperienza di presenza e assenza espone chi la vive al dolore della separazione e della vulnerabilità, la carenza di tale esperienza limitata può ostacolare certi processi fondamentali per lo sviluppo psichico ed emotivo del soggetto. Questo è altrettanto vero se i riti contemporanei si limitano ad una dimensione in cui il sensoriale (4) non riesce a trovare l'opportunità di inserirsi in un processo di simbolizzazione. Ciò che è stato descritto in questo lavoro come 'ritualità' diventerebbe un 'luogo' in cui isolarsi o in cui aderire a condotte imitative che assoggettano l'intero funzionamento psichico senza diventare precursori di processi identificatori più maturi. Per tale motivo è probabile che la psicoanalisi contemporanea debba pensare ed offrire spazi in cui chi vi partecipa possa trovare scambi nutritivi delle proprie potenzialità latenti, sufficientemente protetti da non essere vissuti come una minaccia narcisistica.

### **La proposta di un laboratorio mediato dalle tecnologie digitali**

Come anticipato, alcuni degli adolescenti sopra descritti sono spesso intrappolati in una ritualità solitaria, rimanendo chiusi in un ritiro difensivo, e facendo un uso eccessivo della tecnologia. Solitamente non riescono ad accedere ad un gruppo di pari, né riescono ad utilizzare una relazione duale di aiuto psicoterapico per comunicare il proprio disagio. Non vivere l'esperienza del rapporto con l'altro e, in particolare, con il gruppo dei pari, costituisce una minaccia al processo di soggettivazione di questi giovani. Per tale ragione, un intervento terapeutico di gruppo, che può essere realizzato all'interno di un laboratorio ludico-espressivo, basato sulla condivisione di attività che includano l'uso delle tecnologie digitali, può rappresentare un'opportunità di fare, in un luogo terzo, l'esperienza di essere in relazione e in comunicazione.

Applicando il noto concetto di Jeammet (1992) di *spazio psichico allargato* alla dimensione gruppale, possiamo dire che nel laboratorio l'adolescente trova la possibilità di realizzare uno dei compiti evolutivi principali dell'adolescenza: quello di realizzare la diffrazione dei propri investimenti emotivi, prima concentrati principalmente sulle figure genitoriali, e quello di sperimentare

nuovi legami in cui proiettare aspetti importanti di sé. Tale esperienza offre agli adolescenti non solo la possibilità di conoscere meglio se stessi attraverso l'uso in gruppo delle tecnologie digitali (Tisseron, 2013), ma anche di scoprire il piacere di parlarne con gli altri. Tutto ciò favorisce pratiche di condivisione e di scambio sul gioco e sulle attività, al fine di rompere l'isolamento e di provare a trasformare la loro tendenza al fantasticare che li allontana dal contatto sia con la realtà esterna che con la realtà interna.

I videogiochi e le nuove tecnologie digitali si prestano, in adolescenza, particolarmente bene alla mediazione, in quanto i temi proposti sono vicini a quelli con i quali l'adolescente si deve confrontare, rappresentando inoltre i valori e gli ideali della cultura del tempo. È grazie ad un uso specifico del videogioco o strumento tecnologico all'interno di uno specifico 'ambiente' che diviene possibile la mediazione. Al posto di iniziare da un vuoto angosciante, l'impiego soggettivo di questo strumento virtuale, permette all'utilizzatore di trovare degli elementi già dati, da cui far partire l'esperienza. Tuttavia, offrire un oggetto attrattore come il videogioco o le tecnologie digitali non è sufficiente per fare qualcosa di terapeutico: è necessario stimolare e accogliere i vissuti emotivi e i processi di pensiero. Pertanto lo scopo del laboratorio è quello di pervenire ad uno scambio sulla creazione in corso, attraverso un primo tempo di espressione creativa non verbale e un successivo tempo di in cui possa essere favorita la condivisione, attraverso la parola diretta all'altro, delle proprie dinamiche psichiche, senza che queste facciano effrazione nella mente a livello conscio o esplicito.

Similmente al rito, il laboratorio psicoanaliticamente orientato, prevede una routine fissa, che possiede una potenzialità simbolica ed evocativa. Malgrado la spontaneità e l'imprevedibilità della relazione emotiva tra i partecipanti, il setting offre delle costanti affettive istituzionalizzate che contribuiscono a strutturare le regole del gioco e le interazioni tra i partecipanti. Da questo punto di vista si può pensare che la dimensione rituale del laboratorio permette ai partecipanti di avvicinare questioni importanti all'interno di una sfera di sicurezza affettiva, all'interno della quale possono prendere forma riti specifici di ogni specifico gruppo. Riprendendo il pensiero di Corrao potremmo dire che il contesto del laboratorio di gruppo si configura come uno spazio in cui far nascere nuovi riti.

In conclusione, le attività svolte all'interno del laboratorio, basate sul fare insieme, così come nei riti più tradizionali, offrono la possibilità di sperimentare aspetti pulsionali senza entrarci troppo in contatto e, prevedendo la presenza di un terzo, attraverso la facilitazione di un adulto e il conseguente scambio intergenerazionale, danno all'adolescente "l'illusione" di richiedere quello che gli viene offerto. In tal senso, il funzionamento del piccolo gruppo laboratoriale mediato dalle tecnologie digitali, potrebbe configurarsi, per gli adolescenti con una sofferenza narcisistica e ritirati, come un promotore della gruppaltà interna, volto a favorire la partecipazione ad un'esperienza collettiva gruppale e fornire

uno spazio in cui si possa creare una sorta di ‘cultura comune’: l’adolescente può sentire di esser attivo in un’esperienza di scambio in aree transizionali, di essere se stesso e contemporaneamente di essere legato agli altri, di essere soggetto e di appartenere a una comunità.

## Note

1) La Presenza è un concetto proposto da Ernesto De Martino (1995, p.116) per indicare la << capacità di riunire volta a volta nella attualità della coscienza tutte le memorie e le esperienze necessarie per rispondere in maniera adeguata a una determinate situazione storica, inserendosi attivamente in essa mediante l’iniziativa personale, e andando oltre di essa mediante l’azione>>. La crisi della presenza caratterizza quelle condizioni in cui l’individuo, di fronte a particolari eventi o situazioni (malattie, morte, conflitti morali) sperimenta un’incertezza, una crisi radicale della “possibilità di esserci in una storia umana”, scoprendosi, in quel momento, incapace di reagire e di determinare la propria azione.

Come nota efficacemente Neri (1998) “La messa in scena drammatica, il mito ed il rito giocano un ruolo essenziale, nel rendere possibili il positivo attraversamento della crisi della presenza. Vi è uno stretto rapporto tra la crisi ed un riscatto che si attua su una base «mitico-rituale». Fuor di ogni esitazione, il rito, unito al mito, possiede una precisa funzione psicoterapeutica. Il rito - ad esempio, una festa, una processione o una cerimonia intensamente partecipate - è «una tecnica» con la quale si risponde alla «crisi».

Le apocalissi culturali ed anche le diverse escatologie, e i simbolismi mitico-rituali, secondo de Martino, non soltanto hanno segno opposto a quello delle gravi forme psicopatologiche (apocalissi psicopatologiche), ma anzi rappresentano una via di trasformazione della sofferenza individuale. Esse, infatti, sottraggono l’individuo alla chiusura ed all’isolamento, disponendone il sentire all’interno di una tensione e di un progetto mitico e rituale collettivo. È un passo verso l’uscita dal tunnel del vuoto di valori e di senso”.

2) Questa sezione del presente scritto si basa su un precedente lavoro “Like or Dislike: Questions and Challenges in the Consulting Room of a ‘Society 2.0’” presentato al convegno E.F.P.P “*BEYOND BABEL? On sameness and otherness*”, Berlino 26-28 giugno 2015, e premiato con il “Best Trainee Paper Award”, miglior lavoro presentato da allievi in training, pubblicato nella versione inglese su The EFPP Psychoanalytic Psychotherapy Review, <http://www.efpp.org/review/> il 13.06.2016.

3) The Legend of Zelda è una serie di videogiochi fantasy sviluppata dalla Nintendo a partire dagli anni 80. I diversi capitoli della saga ripropongono a grandi linee, con alcune variazioni, la stessa struttura della trama e gli stessi protagonisti. Le storie sono ambientate nello stesso mondo ma in epoche diverse e trattano del viaggio iniziatico di Link per salvare la principessa Zelda dall’antagonista il potente e malvagio stregone Gannondorf. la stessa storia si ripete di generazione in generazione.

4) Se da una parte come suggerisce Baranes “il coinvolgimento sensoriale, percettivo e motorio che l’agire permette, assicura veramente all’adolescente una funzione di figurabilità ‘prerappresentativa’ e anti-traumatica” (1996, p. 4), dall’altra Ma, come nota efficacemente Monniello (2013), “il protrarsi di una significativa dipendenza dal sensoriale e dal percettivo

può alimentare l'arresto e la paralisi dei processi psichici di raffigurazione e di rappresentazione della genitalità.

5) Facciamo riferimento al *laboratorio tecno-ludico* psicoanaliticamente orientato organizzato da Nostos una Cooperativa Sociale, con sede a Roma (EUR Laurentina), che offre attraverso un setting psicoanalitico multiplo servizi psicologici e individuali e gruppali rivolti all'infanzia, all'adolescenza e alla famiglia

Il laboratorio *tecno-ludico* fa parte di un progetto di più ampio respiro promosso dalla Cooperativa: il *Servizio Di Consulenza Sull'uso E L'abuso Delle Tecnologie Digitali E Dei Social Media*. Esso ha l'obiettivo principale di comprendere e distinguere se i ragazzi presentano un uso sano e creativo delle tecnologie digitali o un uso problematico o patologico, identificando gli adolescenti a rischio, col fine di prevenire lo sviluppo di dipendenze da internet, videogiochi, siti di social network. Non ultimo, il servizio si pone il fine di individuare la possibile presenza di quei disagi spesso associati, quali isolamento, compulsione, depressione ed altre forme di dipendenza.

6) Come afferma Lombardozi (2005) Corrao ritiene che “il rito ha una funzione determinante nell'offrire una organizzazione di senso al flusso passionale e, in questo modo, possiamo aggiungere, permette un processo di costruzione identitaria. Partendo da questa constatazione Corrao mette in guardia sul rischio della tendenza al depauperamento della funzione rituale. La perdita di cui parla Corrao non è solo relativa ad una caduta di ambiti costitutivi della significazione e della simbolizzazione, ma anche all'impovertimento di una funzione, che garantisce l'azione simbolica del rito come fatto costitutivo e unificante dell'uomo in società ed in gruppo, allo stesso tempo come fattore, espressione di differenze culturali, anche radicali (Corrao, 1983)”.

## **Bibliografia**

Baranes, J.J. (1996). *Temporalità e funzionamento psichico in adolescenza*. Atti del convegno organizzato dall' ASNE-SIPsIa. Roma: 30 Marzo, 1996.

Benslama F. (2005). De l'errance. In: C. Balasc-Varièras, F. Benslama, m. cresta et al., *Le malaise adolescent dans la culture*. Paris: Campagne-première, pp. 23-35.

Bettelheim, B. (1968) *Ferite simboliche. Un'interpretazione psicoanalitica dei riti puberali*. Milano: Bompiani, 1996.

Bonaminio, A. (2014). Attraverso lo schermo e quel che l'adolescente vi trovò. *AeP Adolescenza e Psicoanalisi*, IX, 1, 101-122.

Bonaminio, A. (2016). La prima adolescenza attraverso lo schermo: implicazioni cliniche nell'esperienza psicoterapeutica. *Richard&Piggle*, 24(3), 229-242.

Bonaminio, A. Scaringi, D. Spagna, G. “(2016) Like or Dislike: Questions and Challenges in the Consulting Room of a ‘Society 2.0’”. *The EFPP Psychoanalytic Psychotherapy Review*, 10/2016. Disponibile in <http://www.efpp.org/review/>

- Botella C., Botella S. (2001). *La raffigurabilità psichica*. Roma: Borla, 2004.
- Cahn, R. (1998). *L'adolescente nella psicoanalisi. L'avventura della soggettivazione*. Roma: Borla, 2000.
- Cahn, R. (1991). *Adolescenza e follia*. Roma: Borla, 1994.
- Chabert, C. (2004). Le temps du passé: une forme passive?. *Adolescence*, 50, 705-717.
- De Martino, E. (1964), *Apocalissi culturali e apocalissi psicopatologiche*. *Nuovi Argomenti*, 69-71: 105-41.
- De Martino, E. (1977), *La fine del mondo. Contributo all'analisi delle apocalissi culturali*. Torino, Einaudi.
- De Martino E. (1975), *Morte e pianto rituale*. Introduzione di Clara Gallini. Torino: Bollati Boringhieri.
- De Martino E. (1995), *Soria e metastoria. I fondamenti di una teoria del sacro*. Introduzione a cura di M. Massenzio. Lecce: Argo.
- Forest, F. (2009). La communauté des frères branchés. *Adolescence*, 79, 77-77.
- Freud, S. (1921). Psicologia delle masse e analisi dell'Io. In: *OSF*, vol. IX, Torino: Bollati Boringhieri Editore (1975).
- Freud, S. (1934-38). L'uomo Mosè e la religione monoteistica. In: *OSF*, vol. XI, Torino: Bollati Boringhieri Editore.
- Gutton, Ph. (1991). *Le pubertaire*. Paris: PUF
- Jeammet, P. (1992). *Psicopatologia dell'adolescenza*. Roma: Borla, 2004.
- Jeammet, P. (1997). *La violenza in adolescenza. Difesa identitaria e processo di figurazione*. In A.M. Niccolò, (a cura di). *Adolescenza e violenza* (pp 19-46). Roma: Pensiero Scientifico Editore, 2009.
- Jeammet, P. (2010) Les rites à l'adolescence, *Adolescence*, 73, 645-653.
- Kaës R. (2005). Il disagio del mondo moderno e la sofferenza del nostro tempo. *Psiche*, 2, 57-65.
- Kaës R. (2009). *Le alleanze inconsce*. Roma: Borla, 2010.
- Kaës R. (2008). *Il complesso fraterno*. Roma: Borla, 2013.
- Kaës R. (2012). *Il malessere*. Roma: Borla, 2013.
- Lombardozi, A. (2013) *Unitas Multiplex* La funzione terapeutica del rito nella psicoanalisi di gruppo e nelle culture tradizionali: convergenze e diversità. *Funzione Gamma*, 15.
- Monniello, G. (2013), *Un giorno questa adolescenza ti sarà utile: Soggettualizzazione e principio di realtà*. Lavoro presentato al Convegno *Psicoanalisi e Adolescenza Oggi*. AGIPPsA. Roma: 13-14 gennaio 2013.
- Neri, C. (1998). *Il calore segreto degli oggetti, a proposito di un saggio di Ernesto De Martino*. In *Emigrazione sofferenze d'identità* (Algini M.L. e

- Lugones M. a cura di), *Quaderni di psicoterapia infantile* 40, Roma: Borla, 1999.
- Novelletto A. (1986). *Psichiatria psicoanalitica dell'adolescenza*. Roma: Borla.
- Novelletto A. (2009), *L'adolescente: Una prospettiva psicoanalitica*. Roma: Astrolabio.
- Pommier F. (2010) Le rite, un état de suspension à l'adolescence. *Adolescence*, 73, 495-508.
- Richard f. (2001). *Le processus de subjectivation à l'adolescence*. Paris: Dunod.
- Róheim G. (1943). *Origine e funzione della cultura*. Feltrinelli: Milano, 1972.
- Tisseron S. (2004). Le virtuel à l'adolescence, ses mythologies, ses fantasmes et ses usages. *Adolescence*, 47, 9-32.
- Tisseron S. (2012). Clinique du virtuel: rêvasser, rêver ou imaginer. *Adolescence*, 79, 145-157.
- Tisseron S. (2013). Prova a prendermi, In: Monniello G. (edited by). *L'adolescente e il suo psicoanalista*. Roma: Astrolabio, 2014.
- Tisseron S., Missonnier S., Stora M. (2006). *Il bambino e il rischio del virtuale*. Roma: Borla, 2009.
- Touraine A. (1969). *La società post-industriale*. Bologna: Il Mulino, 1970.
- Touraine, A. (1992). *Critica della modernità*. Milano: Il Saggiatore EST, 1997.
- Viole B. (2012). Exil, combat et mascarade. *Adolescence*, 79, 101-106.

### **Angelo Bonaminio**

Psicologo, Psicoterapeuta ARPAd (Scuola di Specializzazione in Psicoterapia Psicoanalitica dell'Adolescente e del Giovane Adulto), Socio Fondatore, Responsabile del *Servizio Di Consulenza Psicologica Sull'uso e Abuso delle Tecnologie Digitali e dei Social Media*, Responsabile dei Servizi domiciliari e laboratoriali della *Cooperativa Sociale Nostos*, Roma.

[angelobonaminio@hotmail.it](mailto:angelobonaminio@hotmail.it)

### **Domenico Scaringi**

Psicologo, Psicoterapeuta ARPAd (Scuola di Specializzazione in Psicoterapia Psicoanalitica dell'Adolescente e del Giovane Adulto), Socio Fondatore, Presidente della *Cooperativa Sociale Nostos*, Roma.

[domenico.scaringi@gmail.com](mailto:domenico.scaringi@gmail.com)

### **Giusy Daniela Spagna**

Neuropsichiatra Infantile, Psicoterapeuta, Specializzanda ARPAd (Scuola di Specializzazione in Psicoterapia Psicoanalitica dell'Adolescente e del Giovane

Adulto) Socio Fondatore, Responsabile dell'*Area Clinica*, Coordinatore del  
*Servizi psicoeducativi* della *Cooperativa Sociale Nostos*, Roma.  
[giusispagna@gmail.com](mailto:giusispagna@gmail.com)