



Maria Luisa Genta

# ADOLESCENTI IN TRAPPOLA

Come aiutarli a muoversi tra i rischi  
e le opportunità che offre la rete

Le Comete FrancoAngeli

## Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile con Adobe Digital Editions. Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.



Le Comete

Le Comete

Per capirsi di più.  
Per aiutare chi ci sta accanto.  
Per affrontare le psicopatologie quotidiane.  
Una collana di testi agili e scientificamente  
all'avanguardia per aiutare a comprendere  
(e forse risolvere)  
i piccoli e grandi problemi  
della vita di ogni giorno.

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati  
possono consultare il nostro sito Internet: [www.francoangeli.it](http://www.francoangeli.it)  
e iscriversi nella homepage  
al servizio "Informatemi" per ricevere via e-mail  
le segnalazioni delle novità.

Maria Luisa Genta

# ADOLESCENTI IN TRAPPOLA

Come aiutarli a muoversi tra i rischi  
e le opportunità che offre la rete

Le Comete FrancoAngeli

Grafica della copertina: *Alessandro Petrini*

Copyright © 2019 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy

*L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito [www.francoangeli.it](http://www.francoangeli.it).*

---

# Indice

<b>Introduzione</b>	pag.	7
<b>1. Quale comunicazione?</b>	»	13
1. Interazioni sociali faccia-a-faccia e interazioni parasociali mediate da Internet: una cultura della convergenza?	»	13
2. Intersecazione della vita online e offline	»	18
3. Processi lenti e veloci. Il formarsi delle nostre emozioni: alcuni interrogativi	»	25
<b>2. Gli adolescenti si presentano online</b>	»	28
1. Adolescenti e Internet: chi sono io? La costruzione dell'identità online/offline	»	28
2. Stare online: visione positiva e negativa sulle nuove tecnologie	»	32
3. Gli adolescenti si presentano online	»	40

<b>3. Percorsi problematici degli adolescenti e nuove tecnologie</b>	pag. 51
1. Il “paradosso Internet”, senso di solitudine e sindrome da ritiro sociale (Hikikomori)	» 51
2. Percorsi di rischio: ansia da crescita, felicità/infelicità, pensieri suicidari	» 57
3. Percorsi di rischio: dipendenza, bulimia/anoressia, abuso di alcol	» 63
<b>4. Il bullismo elettronico</b>	» 72
1. Gli adolescenti e il cyberbullismo	» 72
2. Gli adolescenti e il cyberbullismo sessuale ( <i>sexting</i> e <i>revenge porn</i> )	» 81
<b>5. Insegnanti, genitori e adolescenti della generazione digitale</b>	» 90
1. Gli insegnanti di fronte agli adolescenti della generazione digitale: che fare?	» 90
2. Genitori e adolescenti della generazione digitale: che fare?	» 100
3. <i>Odi et amo</i> : la centralità delle emozioni nel rapporto con le nuove tecnologie	» 112
4. Conclusioni: alcune strategie protettive	» 120
<b>Bibliografia</b>	» 127

---

# Introduzione

Perché scrivere su un argomento come “adolescenti e social media”, sui percorsi positivi e negativi della comunicazione via Internet, sui possibili percorsi di rischio che le relazioni virtuali implicano? Innanzitutto perché colpiscono le caratteristiche opposte del “freddo mondo di Internet” e di un adolescente in cui la tempesta emotiva e lo sviluppo delle relazioni sono massimamente importanti e vitali. È sostenibile una contrapposizione tra mondo “freddo” razionale e matematico, mondo degli algoritmi e della Rete versus mondo emotivo/etico “caldo”, il mondo delle emozioni istintuali, fondamentale nello sviluppo umano e tanto centrale nell’epoca dell’adolescenza? Da tempo il computer è stato considerato come uno strumento “freddo” e, nella storia della comunicazione in rete, è noto come sia stato operato un “disgelo socioemotivo” dei processi di comunicazione attraverso l’uso degli emoticon. Questi segni sono stati ideati per esprimere una mimica facciale in modo da riscaldare lo stile della comunicazione online (sorrisi, boccacce, protrusione della lingua ecc.). Anche alcune abbreviazioni fanno parte di un modo di comunicazione inteso ad alleggerire i messag-

gi scritti che risultano troppo perentori. I giovani americani usano, per esempio, “secondo il mio modesto parere” (*In My Humble Opinion* – IMHO) oppure “per quel che conta” (*For What It’s Worth* – FWIW), in modo da rendere più “umano” il messaggio. Questo processo viene interpretato da chi studia la psicologia di Internet come un tentativo di disgelo del mondo della Rete, come una modalità emotiva per metacomunicare calore e umanità (Wallace, 2017).

Nell’uso della comunicazione parasociale e nella comunicazione che avviene attraverso gli SNS (*Social Networking Sites*) si giocano sia le caratteristiche del mezzo sia quelle della natura umana. Tra le caratteristiche della comunicazione virtuale che hanno un forte impatto sui comportamenti umani si annoverano sicuramente sia la velocità e l’immediatezza del mezzo sia la capacità di colpire l’emotività di chi lo usa senza un filtro razionale. È noto per esempio che le notizie false, diffuse online, raggiungono un pubblico più ampio ed entrano più in profondità negli SNS che non quelle vere. Le notizie false vengono infatti diffuse (per esempio via Twitter) con una velocità molto superiore rispetto a quelle vere. I ricercatori che studiano questo fenomeno (Meyer, 2018) sostengono che questo potrebbe avere qualcosa a che fare sia con la natura umana sia con le nostre emozioni. Un’ipotesi in campo è che le notizie false provochino un’emozione maggiore rispetto alle notizie vere: quelli che diffondono falsità infatti suscitano parole associate alla “sorpresa” e al “disgusto”, mentre i tweet che diffondono notizie vere si associano a parole collegate alla “tristezza” e alla “fiducia”.

Le notizie false online hanno la caratteristica di colpire per la loro originalità e per essere negative; catturano la nostra attenzione suscitando sentimenti di paura, disgusto, rabbia e ci spingono a condividere tali informazioni con altri. Nell’incontro tra essere umano e computer si mettono in luce sia le caratteristiche del mezzo usato e della comunicazione via Internet sia l’impatto che il mezzo ha sulle nostre emozioni e

sui nostri comportamenti. Non mancano le voci che mettono in guardia chi usa frequentemente le nuove tecnologie sugli effetti che l'esperienza virtuale può avere sulle nostre emozioni. Secondo Planalp (1999) la comunicazione virtuale può contribuire a separare l'emozione dall'azione e comportare in questo modo due conseguenze del tutto negative. La prima consiste nel fatto che l'abitudine alle esperienze puramente virtuali e la comunicazione via SNS ci rende meno disposti ad agire sull'onda di qualunque emozione, sia questa basata sulla realtà virtuale o no. Dato che il fine di una qualunque emozione è quello di mettere le persone in allerta riguardo alle situazioni che richiedono una priorità, dobbiamo chiederci come possiamo rimanere sensibili a una priorità, se le situazioni che richiedono priorità si succedono così velocemente una dopo l'altra? È possibile dunque che l'allerta scompaia e che la sensibilità si spenga. Inoltre, secondo Planalp, quando si rende necessaria un'azione che scaturisce dal provare una data emozione, le persone che fruiscono delle esperienze virtuali non sanno gestire l'azione, non essendo abituate alle conseguenze che le emozioni hanno nella vita reale. Questo processo comporta una mancanza di sensibilità e di interesse per le conseguenze delle proprie emozioni, e quindi le persone possono essere pronte a manifestarle senza nutrire alcun interesse per le possibili conseguenze, come molti bambini che Goleman (2009) identifica come carenti di intelligenza emotiva.

Una ulteriore conseguenza delle esperienze emotive virtuali è rendere ambigue le nostre reazioni emotive dato che le emozioni possono ignorare la differenza tra reale e fittizio: come può la nostra reazione di compassione e partecipazione percepire la differenza tra le vittime di un terremoto simulato e quelle di un terremoto realmente accaduto? Secondo tale visione negativa all'interno di questa ambiguità è possibile che le persone non mostrino più alcuna partecipazione emotiva a nulla, oppure che, nell'equilibrio spezzato tra emozione e azione e tra reale e fittizio, reagiscano in modo emotiva-

mente eccessivo a qualsiasi stimolo. Nel delicato rapporto uomo/computer secondo alcuni occorre evitare che l'uomo fruitore delle nuove tecnologie si de-umanizzi o sia quantomeno consapevole dei rischi che tale rapporto comporta, e, secondo altri occorre che le relazioni "fredde" uomo/computer acquistino calore e caratteristiche più "umane".

Attualmente il tentativo di "umanizzare" un'interazione fredda uomo/computer prosegue con sempre maggiori accorgimenti. Per esempio un dispositivo chiamato We Art riproduce le sensazioni tattili attraverso due anelli che trasferiscono la sensazione del tatto da una persona all'altra, anche a distanza. Chi indossa i due anelli, uno portato su un polpastrello, e l'altro su una falange, può "sentire" vibrazioni e temperature, anche se il dispositivo può essere perfezionabile (per esempio non ha ancora una risoluzione sufficiente a distinguere fra tipi diversi di cotone e seta). I giovani inventori assicurano che stanno già lavorando al prossimo passo nella riproduzione del tatto a distanza. Di fronte alle nuove invenzioni tecnologiche e ai progressi relativi al vivere una realtà virtuale, le opinioni si dividono in due diverse aree: chi sottolinea la potenzialità positiva della tecnologia come amplificatore delle capacità "umane", e chi al contrario mette in guardia dal "grande inganno" che minerebbe le caratteristiche specifiche dell'"umano". Si invoca da parte di molti la necessità di un "nuovo umanesimo", che non significa di fatto opporsi e rinnegare il progresso tecnologico, ma far prevalere le caratteristiche benigne delle trasformazioni tecnologiche. L'appello è di non dimenticare che la tecnica è per sua natura indifferente a considerazioni di ordine etico/morale non interrogandosi sulla natura del bene e del male: un uso "etico" della tecnologia da contrapporre a un suo uso non virtuoso è infatti un dilemma tipicamente umano.

La necessità di usare la tecnologia ma anche di sapersi difendere dai rischi che il suo uso quotidiano comporta, viene sottolineata soprattutto da chi conosce il mondo dei me-

dia e dei Social Networking Sites. Un esempio viene da un esperto, il Chief Digital Officer della Columbia University e del Metropolitan Museum, scelto dal sindaco di New York come capo della comunicazione della sua amministrazione. Interrogato sugli effetti positivi e negativi dei social media, risponde che uno degli effetti positivi sulle persone è senz'altro la possibilità di avere accesso a molte informazioni e poter entrare in connessione con chiunque nel teatro mondiale, anche se esiste il problema di quale sia il tipo di informazioni. Tra i fattori negativi sottolinea soprattutto i problemi di privacy e di intrusione degli hacker, citando il caso di Cambridge Analytica, ma anche la manipolazione operata attraverso i social media dai politici sui cittadini. Avendo curato la comunicazione digitale del Met di New York, riconosce l'indubbia utilità dei social media per coinvolgere in itinerari di conoscenza i giovani e farli partecipare agli eventi culturali.

Secondo Sree Sreenivasan, e secondo una visione del tutto negativa dell'uso delle nuove tecnologie, il fattore più rilevante di rischio nei social media consiste nell'impatto che questi avrebbero sul nostro cervello e nella modificazione dei comportamenti di chi li usa frequentemente. Secondo tale visione negativa la continua connessione ai social crea infatti una dipendenza simile a quella della droga. Questo fattore viene sottolineato in modo netto da un altro esperto di social media, Evgeny Morozov, nel suo saggio *Il lusso di essere disconnessi* dove sostiene che il vero lusso sia oggi la disconnessione, e che solo alcuni privilegiati possono fare a meno oggi del web e tutelare la loro privacy. Dunque le visioni contrapposte dei fattori di rischio che i social media comportano e, al contrario, dei vantaggi imprescindibili che tali mezzi di comunicazione possono offrire sono nette e ben delineate. Se consideriamo il mondo dell'adolescenza e la continua connessione dei Millennials ai social, allo smartphone e alla Rete vediamo che anche nell'analizzare vantaggi e svantaggi per giovani e giovanissimi in formazione, emergono visioni

molto nette sui percorsi di rischio che un uso sostenuto dei social media comporta. Per esempio Jean Twenge, docente della San Diego University, in un suo saggio (2018) sostiene che i ragazzi iperconnessi, crescono meno ribelli, meno felici e del tutto impreparati a diventare adulti. Un'altra voce americana, quella di Jeffrey Sachs della Columbia University di New York e curatore di uno studio del World Happiness Report getta un allarme sull'effetto delle nuove tecnologie, degli smartphone e dei social sui giovani. Si registra soprattutto nei giovani statunitensi, forti consumatori di Internet una crescita di ansia, stress, insonnia e depressione. Le diverse dipendenze da sostanze tossiche e la cattiva alimentazione che causa obesità crescono in proporzione con le dipendenze da Internet. Insieme allo stress causato dalle diseguaglianze crescenti, si manifesta lo stress causato da sempre più difficili relazioni in vivo, in un declino generale percepito dai giovani americani sui propri vissuti di felicità.

Dobbiamo considerare i social media come una nuova rischiosa malattia? O invece come una grande opportunità? Le luci e le ombre si uniscono in un paesaggio complesso che ci porta a indagare e a conoscere, a tracciare possibili percorsi protettivi e preventivi. Riteniamo comunque indispensabile sviluppare una maggiore sensibilità sia nei giovani sia negli adulti e negli educatori riguardo ai possibili percorsi di rischio che i social media possono comportare per i giovani in un loro importante periodo di formazione.

# Quale comunicazione?

## **1. Interazioni sociali faccia-a-faccia e interazioni parasociali mediate da Internet: una cultura della convergenza?**

La rivoluzione digitale è diventata una caratteristica strutturale della nostra società tecnologicamente avanzata e, secondo gli studiosi del comportamento e delle emozioni, l'uso di Internet influenzerà sempre di più le nostre modalità di comunicare, di apprendere, di sentire, e, in ultima analisi, il nostro modo di "essere nel mondo". Questo è particolarmente vero per il percorso di sviluppo delle emozioni nei giovani adolescenti, fortemente attivi nei social e soprattutto esposti a un universo emotivo in formazione. Planalp (1999) sostiene che l'impatto dei media elettronici sul nostro modo di sentire riguarda soprattutto le modalità con cui essi plasmano le nostre relazioni e le nostre emozioni. Nelle culture in cui predominano le interazioni faccia-a-faccia, il contatto diretto in vivo, e la trasmissione orale, le emozioni sono innestate su dimensioni sensibili dell'esperienza e sulla loro natura sistemico-relazionale. Alcuni studiosi sottolineano l'importanza

della complessità e dei sistemi dinamici nello sviluppo delle emozioni e la non opportunità di modelli matematici lineari e algoritmici, lontani dai processi adattivi su cui si incentrano i bisogni degli individui in contesti ecologici (Benski e Fisher, 2014). D'altra parte, nello studio della storia dell'antichità si è rilevato come le società e le culture "formulari" siano culture in decadenza, basate sulla semplificazione dei breviari. Complessità sistemica e contesti relazionali ecologici richiedono dunque una complessità contraria ai modelli lineari.

In Internet le interazioni nella comunicazione scritta sono caratterizzate dalla mancanza di presenza fisica (mediata dall'immagine o dal testo scritto) e da un tipo di comunicazione che non avviene faccia-a-faccia: si definisce questo tipo di comunicazione come "interazione parasociale", i cui rituali sono fondati su una "illusione di intimità" e una "illusione di non mediazione e di presenza sociale" (Boyns e Loprieno, 2014). Gli autori sostengono che si crea una cultura di convergenza in cui le interazioni tramite computer e quelle faccia-a-faccia sono strettamente integrate. Secondo la teoria dei rituali interattivi (*Interactional Ritual Theory* – IRT, Boyns e Loprieno, 2014) il centro della vita sociale consiste nella trasmissione di energia emotiva attraverso le interazioni in vivo, che facilitano così l'integrazione dei membri di una società, la loro coesione attraverso le interazioni tra individui e l'uso dei simboli. Tale processo avviene attraverso quattro ingredienti primari: la co-presenza fisica, il focus attentivo comune, la condivisione dell'umore emotivo (*emotional mood*), il tracciato di confini verso gli esterni (*boundary to outsiders*).

Nella letteratura la "interazione parasociale" viene definita come una forma di interazione sociale che si effettua a distanza, innanzitutto attraverso i mass-media, ed è caratterizzata da una "illusione di intimità" con personaggi mediati dal mezzo ("mediated personas") (Horton e Whol, 1956). La comunicazione nelle interazioni parasociali si svolge senza la

presenza faccia-a-faccia (F2F), emergendo da un simulacro di “botta e risposta” nella conversazione tra i fruitori del mezzo e altri personaggi mediati dal mezzo tecnologico. Questi “altri” possono anche essere personaggi immaginari (es. personaggi di soap opera, film, libri ecc.) o personaggi reali mediati dal mezzo tecnologico (celebrità, popstar, divi del calcio ecc.). Horton e Wohl (1956) sostengono che un’esposizione continuata a queste figure sui media fa sì che i fruitori sentano di “conoscere” i personaggi mediatici allo stesso modo in cui conoscono i propri amici. Questo “sentimento” di avvalersi della conoscenza di un personaggio dei media induce lo spettatore a trattare ciò che è fittizio e distante come se fosse reale e intimamente vicino. Quando questa connessione perdura nel tempo, è possibile che assuma le caratteristiche qualitative delle interazioni sociali, simili a quelle esperite nelle interazioni sociali in vivo.

I ricercatori hanno esplorato inizialmente la parasocialità nel contesto dei media (radio, televisione), in seguito la ricerca ha esteso lo studio delle interazioni parasociali al mondo online di Internet (Ballantine e Martin, 2005). Le ricerche hanno riguardato soprattutto due aree, la prima è lo studio dei computer come “altri” sociali, e la seconda è lo studio delle comunità che formano il contesto della vita online. Nelle comunità online il tipo di comunicazione è caratterizzata da una potente parasocialità interattiva e sfocia nella creazione di “culture partecipative” organizzate, create dai fruitori. La vita nei mondi virtuali si rivela capace di stabilire, attraverso le tecnologie online, relazioni romantiche, creare identità virtuali significative, e sviluppare amicizie, ma anche creare nemici e target su cui sfogare aggressività e odio. Collins è riluttante a estendere il termine di Rituali Interattivi (IRs) a un tipo di interazioni che non avvengano face-to-face, a causa della mancanza di presenza corporea e fisica. Secondo Boyns e Loprieno al contrario anche le interazioni mediate tecnologicamente (*Technologically Mediated Interactions – TMI*)

possono produrre energia emotiva, superando il limite della presenza fisica, creando simulazioni efficaci di co-presenza e promuovendo una cultura della convergenza tra le diverse modalità comunicative.

Occorre chiedersi quale sia il discrimine più significativo tra le interazioni definite come parasociali, mediate da Internet, e quelle che si esperiscono faccia-a-faccia nella vita offline. Quale caratteristica assume l'energia emotiva creata nei rituali interattivi parasociali e nei rituali interattivi in vivo? Frijda nel suo libro *Emotions* (1986) scrive che le emozioni sono funzionali all'atto di monitorare la rilevanza degli eventi nell'ambiente e, in armonia con tale processo, a istigare e modulare l'azione. Possiamo ritenere che nelle interazioni mediate da Internet questi requisiti attribuiti alle nostre emozioni, il monitoraggio della rilevanza degli eventi e l'istigazione all'azione siano mantenuti o pesantemente distorti? Lo sviluppo filogenetico delle nostre emozioni viene rispettato e riconosciuto nell'uso della comunicazione parasociale o piuttosto viene perturbato in un processo per noi rischioso?

Oggi è ampiamente riconosciuto che gli individui siano programmati alla nascita da una serie di suggerimenti genetici (*constraints*) che influenzano i nostri comportamenti, e soprattutto le interazioni sociali. Possiamo essere educati a deviare da questi sentieri suggeriti dalla nostra evoluzione, ma in questo modo, scartando decisamente dai nostri binari evolutivi, rischiamo di incorrere in una vasta gamma di frustrazioni e perturbazioni comportamentali. In linea con l'etologo Desmond Morris, dovremmo ritenere che i nuovi percorsi comportamentali non si adattino alla "personalità biologica" della nostra specie? È vero che i suggerimenti genetici e i nostri binari evolutivi non prevedono percorsi rigidi e possono essere leggermente modificati grazie alla loro plasticità. Tuttavia, citando il parere dell'etologo Morris, quando deviamo decisamente dai nostri antichi schemi di comportamento è possibile che emergano alcuni fattori negativi. Il problema è

quanto ampio sia lo scarto che ci possiamo permettere senza cadere in impervi percorsi di rischio; quanto spazio possiamo concedere alle interazioni parasociali senza che le interazioni faccia-a-faccia vengano danneggiate; quanto e in che modo possiamo integrare proficuamente la realtà virtuale nella nostra vita reale senza impoverire o perturbare le relazioni e le emozioni che abbiamo in vivo, ma al contrario arricchendole.

Le opinioni sono su questi punti divise e coprono un ventaglio di gradazioni sia positive che negative. Un antesignano della Rete come Clifford Stoll, diventato cacciatore di hacker fornisce una visione estremamente negativa del mondo di Internet, accusando la Rete di danneggiare le relazioni umane:

È un universo irreali, un evanescente tessuto fatto di niente. Internet ci seduce con chiari segnali, tenendo alta la bandiera del sapere come strumento di potere, questo non-luogo ci alletta e fa sì che rinunciamo al nostro tempo terreno. Si tratta in realtà di un sostituto alquanto povero, una realtà virtuale dove la frustrazione è la regola e dove, nel sacro nome dell'informazione e del progresso, vanno perduti per sempre alcuni aspetti importantissimi delle relazioni umane (Stoll, 1996).

Dunque la vita online viene interpretata come un povero sostituto di quella in vivo, ma l'attenzione della letteratura viene anche centrata sull'intersecazione stretta tra comunicazione e relazioni online e offline. Sottolineando l'importanza della loro integrazione, viene strutturato un sistema nuovo che presenta percorsi di rischio e percorsi virtuosi, soprattutto per i giovani che vivono un passaggio fondamentale nel loro percorso di sviluppo dell'esperienza, delle relazioni e delle emozioni.

Se si considera una visione esclusivamente negativa della vita online, appare evidente che nell'infosfera la vita virtuale e reale non possano essere dicotomicamente separate, ma costituiscano un unico sistema, la nostra nuova modalità di "essere

nel mondo”. Sebbene gli ambienti online sempre più emergano come spazi estesi dal punto di vista sociale, è importante notare che questi si verificano in contesti culturali dove sono integrati a esperienze che gli individui hanno offline. Jenkins (2008) sottolinea come gli incontri parasociali si sviluppino in un’interfaccia complessa di interazioni mediate dalla tecnologia di Internet e interazioni che si svolgono all’interno della vita offline: si potrebbe sostenere che i mondi delle interazioni mediate e di quelle reali sono diventati così strettamente congiunti da non potere più operare una chiara distinzione tra i due ambienti. Gli autori suggeriscono che l’esperienza della “presenza parasociale” deriva da quella che viene descritta come una duplice illusione prodotta dalle TMI: l’illusione dell’intimità (letteratura sulle interazioni parasociali) e l’illusione della non-mediazione (letteratura sulla presenza sociale). Secondo gli autori attraverso le esperienze della “presenza parasociale” gli individui diventano coinvolti emotivamente nelle interazioni mediate dalla tecnologia, e le interazioni sviluppano qualità che simulano l’esperienza della co-presenza e assumono le caratteristiche più generali dei rituali interattivi.

## **2. Intersecazione della vita online e offline**

Mentre le interazioni mediate dalla tecnologia divengono sempre più formalmente simili alle interazioni faccia-a-faccia, la tendenza del cambiamento negli individui della società 4.0 consiste nello sfumare la dicotomia tra essere biologico ed essere tecnologico e, spesso, nel proporre un futuro in cui l’individuo diventa nel suo corpo in presenza un ibrido dei due mondi. Quindi quanto ci sarà di presentemente umano nelle interazioni future, nella comunicazione e nei rituali interattivi? Ma anche quanto ci sarà di biologico e quanto di tecnologico nel corpo e nella mente degli individui futuri? In questo ambito potrebbe presto diventare difficile tracciare

una chiara distinzione tra i due mondi della biologia e della tecnologia. Già ora i livelli della vita offline e online sono strettamente intersecati tanto che possono apparire come reali esperienze simulate o, viceversa, l'uso della simulazione può far sì che il reale venga vissuto come finto. In questo gioco di rifrazione degli specchi è possibile che la vita offline venga fagocitata da quella online e che le conseguenze degli accadimenti simulati influenzino le interazioni in vivo. Un possibile esempio è quello di una coppia sposata che divorzia nella vita offline dopo che la moglie scopre di essere stata tradita in rete nelle "realtà" dell'avatar suo e del marito: la sua immagine avatar è stata tradita online dall'immagine avatar del marito, ma il divorzio avviene nella vita offline.

Se consideriamo la stretta interdipendenza tra vita ed emozioni online e offline, possiamo enumerare molteplici casi di interazione tra i due livelli all'interno di una cultura della convergenza. Per esempio, una ricerca sui comportamenti di "dating" per trovare un'"anima gemella" o un partner amoroso attraverso Internet, ha rilevato come tale attività possa essere considerata come vissuta in uno spazio mediano, una sfera transizionale dove le trasformazioni relative al proprio vissuto di sé sembrano possibili (Furst, 2014). Le attività sociali implicate nell'usare la ricerca di un partner attraverso la Rete sono state definite attività intenzionali, temporanee e come motori di trasformazione, implicando promesse di felicità nella vita offline. In questo caso attraverso la ricerca in rete si possono verificare cambiamenti importanti in vivo, che implicano a loro volta, in una duplice transizione, la cessazione della ricerca dell'attività di dating online.

L'uso della Rete non solo implica, a nostro parere, la stretta intersecazione dei due livelli comunicativo-emotivi classificati come "virtuali" e "reali", con distinzione per alcuni autori non più sostenibile, ma evoca fortemente la fascinazione di una mitologia potentissima. In aggiunta a un'indub-