

*Andrea Violetto\**

## **Introduzione**

Bambini e adolescenti rimangono per molto tempo fuori dal mondo analitico, tanto da spingere Anna Freud a definire questa parte dello sviluppo dell'individuo come “*La Cenerentola della psicoanalisi*”. L'instabilità che caratterizza i soggetti in fase adolescenziale li pone difficilmente all'interno dei cluster diagnostici o quanto meno dovrebbe lasciare nel clinico il dubbio che, alla base del proprio intervento, della propria interpretazione, ci sia un gradiente probabilistico rilevante; per cui l'intervento analitico può divenire ingerente, fino a poter assumere componenti di potenziale intrusività: esso si compone -com'è evidente- di istanze emotive del clinico, ma diviene conseguentemente linguaggio. Il silenzio analitico, l'astensione è diffusamente visto come uno strumento poco utile e desueto per alcune tipologie di pazienti di cui sotto fornirò delle suggestioni. Lo studio dello sviluppo della psiche nella fase adolescenziale si avvale ad oggi di ampi e autorevoli contributi che ci mostrano come esso possa essere specchio di un mutamento sociale: infatti, mentre precedentemente la clinica riscontrava principalmente elementi che richiamavano alla colpa e alla trasgressione, all'inizio del XXI<sup>o</sup> secolo si è realizzato un viraggio verso gli aspetti più narcisistici del Sé (Pellizzari, 2013<sup>1</sup>).

Tale posizione richiedeva, quindi, al terapeuta la necessità di indagare velleità e propensioni dell'adolescente, andando a stimolarne le parti utili ed evolutive nel tentativo di contenere quelle rischiose o patologiche. Il trattamento analitico si è visto, quindi, spinto a mutare la propria rigidità, andando a modulare anche aspetti cardine come le modalità interpretative, il setting o l'uso del lettino, in favore della creatività del singolo analista e di conseguenza di un maggior numero di interventi.

E oggi? In quale asse diagnostico porremmo la nostra società verso la fluidificazione che predisse Bauman, per non dire la distopia immaginata da Orwell?

Come spiega Anna Freud già nel 1957<sup>2</sup>, la valutazione psicodiagnostica in adolescenza contiene una sua intrinseca fallibilità, in quanto si appoggia sull'osservazione di meccanismi ancora primitivi e in trasformazione.

In questo lavoro intendo andare a sottolineare proprio la centralità di quel “luogo d'errore” a cui il terapeuta è ontologicamente esposto e come esso si disveli in maniera trasparente all'interno del linguaggio, attivando pre-concezioni proprie del campo di vita dei soggetti coinvolti nella relazione terapeutica.

Le parole che conducono questo workshop, cioè “soli” e “isolati” si prospetta vengano viste sotto una luce diversa.

---

\* Psicologo, specializzando in psicoterapia a indirizzo psicoanalitico presso Psiba, Coordinatore Responsabile presso Centro Clinico Minerva s.r.l. e Consultorio Familiare “Psicologica” di Pavia (accr. Lombardia IX/1744)

<sup>1</sup> Pellizzari G. (2013) <https://www.spiweb.it/la-ricerca/ricerca/adolescenza-terapia/>

<sup>2</sup> Freud. A. (1957) da *Opere 1945-1964*, vol. 2. Torino: Boringhieri - 1979

Prima di introdurre la mia riflessione teorica, reputo necessaria una premessa socio-psicologica.

### La cornice: virtualità

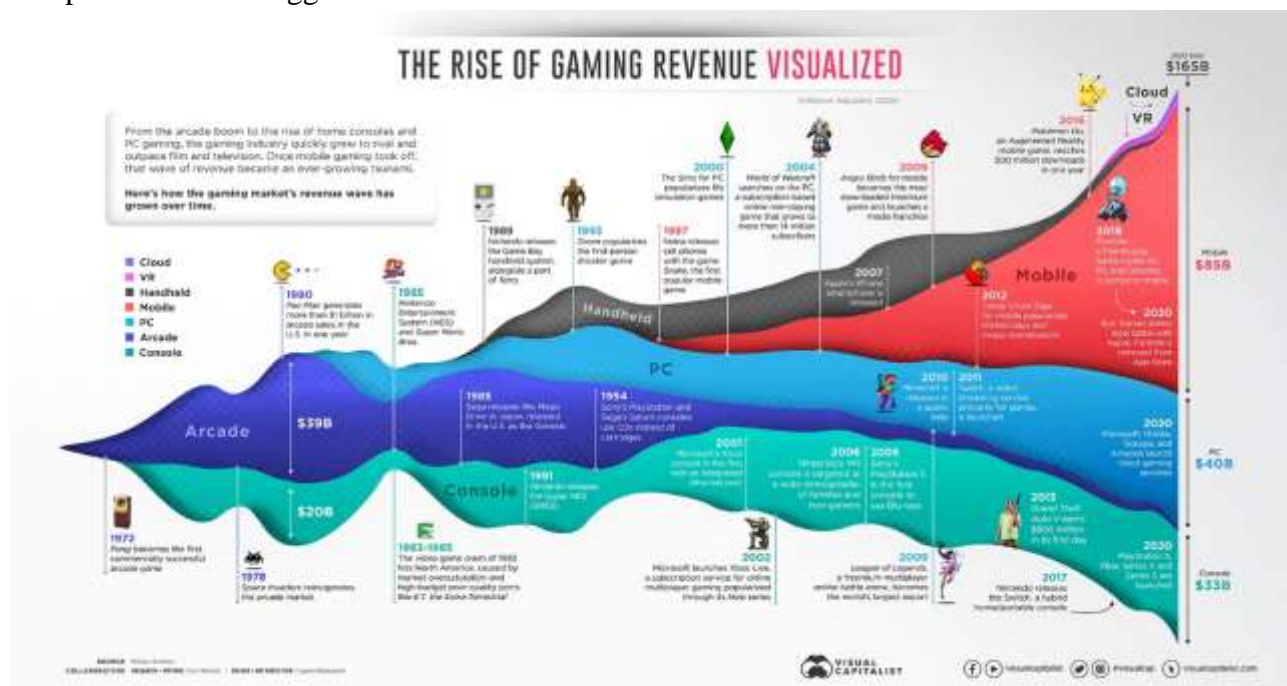
Il mondo virtuale è da considerarsi parte integrante dei pazienti con cui si approccia un clinico contemporaneo. La conoscenza di modi e strumenti può essere reputata più o meno necessaria, quel che però risulta indispensabile è la comprensione del contesto in cui questi adolescenti vivono e si formano.

Per introdurre la modalità in cui questo lavoro è scritto, già la parola “virtuale” è da considerarsi desueta: essa deriva dal latino “virtus” (= potenza) e intende una potenzialità che non diviene atto. Dal punto di vista psichico qualcuno di noi può affermare che ciò che avviene nella virtualità dei ragazzi non diventi concretezza psichica<sup>3</sup>? Non diventi atto, dove per atto si intenda un evento che il soggetto sente come vero, concreto, immanente, tangibile?

Alcuni elementi esemplificativi saranno utili a raccontare il punto di vista a cui faccio riferimento.

“Avatar”, film di James Cameron del 2009 (tra i più costosi della storia) ha avuto bisogno di 237 milioni di dollari per la sua creazione e ad oggi è il film record di incassi con 2,8 miliardi di dollari. “Grand Thief Auto 5”, videogioco del 2013, ha avuto un costo totale di produzione di 137 milioni di dollari e un incasso di 800 milioni nel primo giorno di uscita (ad oggi di oltre 6 miliardi). Se è vero che il mondo segue il denaro, capire dove sono andati gli investimenti degli ultimi 10 anni è banale.

Il mondo dei videogiochi non è solo aumentato, ma ha mutato radicalmente la sua posizione nella vita prossimale dei soggetti.



In questo interessante grafico<sup>4</sup> realizzato dalla Pelham Smithers per conto della Visual Capitalist, sito che si occupa di data journalism tra i più noti al mondo, si notano molti dettagli interessanti all’occhio

<sup>3</sup> Chou C. e Hsiao M.C. (2000) *Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: the Taiwan college students' case*. Computers & Education, vol. 35, pp. 65-80.

<sup>4</sup> <https://www.visualcapitalist.com/50-years-gaming-history-revenue-stream/>

clinico avvezzo al mondo del videogioco. Ciò che mi interessa sottolineare è l'esplosione del gioco Mobile, cioè legato agli Smartphone (zona rossa).

Tendenzialmente il campo adulto considera il videogioco un luogo da Console (PS, XBOX, ecc) o da PC, quindi come fosse un'attività che avviene in un determinato luogo e tempo, come fosse un oggetto su cui il soggetto pone attenzione, dei veri "oggetti psicologici", per utilizzare una definizione usata Sherry Turkle<sup>5</sup>, sociologa della Massachusetts Institute of Technology di Boston, nel suo "Second Self" (2005), dove esamina attentamente il rapporto che si crea tra i più giovani ed i computer.

Come vediamo dei 165 miliardi di dollari mossi da questo mercato più del 50% è grazie ai dispositivi mobili: ciò vuol dire che il videogioco non è relegato in uno spazio-tempo chiuso, definibile, ma esso avviene insieme alla vita del soggetto.

Ciò significa che questa attività (come l'istant-messaging, il binge watching e l'utilizzo della registrazione tramite fotocamera) sono implementate nell'accadere continuo e quotidiano dei nostri giovani pazienti. Identica posizione ricoprono ad oggi i serial televisivi che vengono guardati nella stragrande maggioranza dei casi attraverso lo smartphone.

Questa dissertazione tecnico-economica ha il solo scopo di muovere una domanda semplice nel clinico: si può avere l'illusione di poter in qualche modo comprendere (o per quello dire "essere compenetrati da") questa trasformazione? Gestirla o, utopicamente, contenerla?

Vi è davvero, oggi, differenza sostanziale tra un litigio a tavola con i genitori o una litigata via WhatsApp con un amico? Possiamo reputare in qualche modo differente una settimana di allenamento di calcio in prospettiva di un'importante partita del campionato regionale o una sessione di gioco di 10 ore per platinare<sup>6</sup> Rainbow Six? Quante delle nostre pre-concezioni entrano in campo in queste risposte (per esempio virtuale/reale)?

### **Efficacia e linguaggio**

Il film "Il Tagliaerbe" (New Line Cinema, 1992), ispirato in parte ad un'opera di Stephen King, racconta la storia di uno scienziato (Pierce Brosnan) che tentava di aumentare le capacità cognitive di un ragazzo ritardato (Jeff Fahey) attraverso la realtà virtuale, portandolo però ad una dipendenza dell'efficacia che il ragazzo riusciva ad avere all'interno del gioco. In un finale distopico egli sceglie di diventare il Dio del mondo virtuale (con ricaduta su tutte le reti reali mondiali), lasciando morire il corpo e implementando la sua mente all'interno della realtà virtuale.

La sensazione di efficacia, nonché il gradiente emotivo legato a ciò che per mancanza di terminologia chiamiamo "virtualità", è quasi sempre un rinforzo sufficiente al mantenimento di tale attività, anche perché studiata e creata appositamente per andare ad attivare aree cerebrali legate al piacere regolato dalla dopamina<sup>7</sup>, ovvero quello della ricompensa. Molti videogiochi ormai hanno integrato un processo di piccole ricompense ed obiettivi, simile al glamping, che mantiene il soggetto in un campo intermedio tra continua soddisfazione e continuo desiderio. Insieme a ciò, la rete di interazioni è immensa e variegata. Essa di compone di intelligenze reali e intelligenze artificiali, entrambe complesse ed integrate. Fra i giocatori si crea un linguaggio specifico difficilmente comprensibile per chi è fuori da una frequentazione assidua di tale videogame.

---

<sup>5</sup> Turkle S. (1997) *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di internet*. Apogeo, Milano.

<sup>6</sup> Dicesi "platinare" raggiungere tutti gli obiettivi di un gioco in single player, il che porta generalmente delle mostrine sul proprio profilo.

<sup>7</sup> Wise R.A. e Robble M.A. (2020) *Dopamine and Addiction*. *Annu Rev Psychol.* 2020;71:79-106. doi:10.1146/annurev-psych-010418-103337

Un semplice esempio:

*“Sto spammando un po' di memini, un po' di plaze*

*Mi hanno bannato per feeling intenzionale, 0 5 0, in un game finito 14 kill a 1*

*Com'è il match up? Ti canta col silence?*

*Killarlo non penso, però posso fare una pushata e basta.”*

Queste frasi sono prese da un gameplay di Alienballien e danno l'idea di come il linguaggio diventi specifico, tecnico.

Ma se gli altri linguaggi tecnici tendenzialmente descrivono modalità o strumenti con cui un mestiere viene compiuto, le parole usate da un gruppo di gamer amplia le definizioni a stati d'animo, giudizi, imprecazioni e tutta una serie attribuzioni che escono dal mero aspetto tecnico ed entrano con notevole forza nella semantica anche emotiva del soggetto.

Esempi pratici possono essere: *“Che nabbo”* usato in maniera ironica-dispregiativa, *“Che fail!”* oppure un più diffuso *“Friendzonato”*.

Tale linguaggio, inoltre, non rimanda solo ad un significante meno usuale per l'analista, ma ad un mondo che ha logiche, velocità ed attribuzioni sideralmente distanti da quello che è stato studiato nel corso della normale formazione di uno psicoterapeuta.

Da questo ragionamento si evince la necessità di un'ulteriore mutazione necessaria ai terapeuti di adolescenti attuali, oltre quella già descritta prima.

## **Suggerzioni**

### **Lorenzo e Borderlands 2**

Il corpo di Lorenzo mi parla da sempre più di quanto lo facciano le sue parole. E' un ragazzo alto, secco, con arti lunghi e sottili, un petto incavato e un andamento dinoccolato. Un costante abbozzo di peluria facciale e i vestiti trasandati parlano di un'incuria ampia e una propriocezione assente.

I genitori si sono separati quando era piccolo, disprezzandosi. La madre gli ha trovato un nuovo padre. Il padre una nuova madre. Entrambi sono spariti, dall'oggi al domani. Il secondo padre quando aveva 10 anni. La seconda madre quando ne aveva 12.

Lorenzo ha perso 3 famiglie ed è arrivato da me impregnato di rabbia.

Ma oggi no. Oggi ha un enorme ciuffo biondo in testa, tra i suoi capelli corvini, da sempre sporchi e spettinati. Un ciuffo biondo e un taglio moderno e aggressivo. Il resto è rimasto identico.

*“Ti piace il mio taglio?”* mi dice, mentre annoda le sue gambe come sempre in bilico sul divano. Rimango in silenzio per un istante, con un lieve sorriso. Non riesco in alcun modo a condurre questo gesto, singolo e isolato, a qualcosa di collegabile alle sedute precedenti o a tutti i suoi due anni di terapia in cui abbiamo contenuto e introiettato il perché odi se stesso con tutto se stesso. Ora di anni ne ha 17 e oggi ha un ciuffo biondo.

Poi d'improvviso, nella mia mente, esplose un nome: Axton. Borderlands 2. Il gioco in cui lui eccelle. Sono certo, d'improvviso, che quello è il taglio di quel personaggio: me l'ha mostrato qualche mese fa, perché è il ruolo che lui sceglie sempre all'interno del gioco.

*“Ora sì che sembri Axton!”* dico io, per cogliere il continuum identificatorio in cui cerca un'identità, nell'idea che lui abbia trasportato nel reale un'efficacia che ha all'interno del videogioco. Lui sembra non capire. *“In classe io rimango un fantasma”* aggiunge, poi, subito dopo.

## Stefano e Teen Wolf

Stefano è un ragazzino di 14 anni, che proviene da una lunga storia di inefficacia relazionale, legata principalmente a difficoltà nel contenimento delle emozioni primarie.

Nel corso del secondo anno della sua psicoterapia, il ragazzino comincia a portare il racconto di sogni in cui lui sarebbe un “*sangue di lupo*”. Tali sogni divengono intere narrazioni (capaci di prendere più sedute) che vanno a costruire una sorta di struttura del Sé alternativa all’esistente. In tale posizione il ragazzino risulta forte, veloce, immune a malattie o dolore, ma soprattutto oggetto di attenzione da parte di una ragazza che gli avrebbe donato tali capacità. A più riprese il paziente nega che tali fantasie si possano in alcun modo riferire a “*Teen Wolf*”, una serie televisiva da lui vista che tratta un argomento simile.

A partire da questo racconto il ragazzo comincia il suo processo di ingresso nel mondo Furry.

Il fenomeno è complesso e difficilmente inscrivibile in una singola descrizione poiché in continuo movimento ed evoluzione. I Furrries (pelosi) sono generalmente volpi e lupi e sono vere e proprie estensioni del soggetto, come una sorta di Avatar.

Essi hanno nome, carattere (Fursona), identità digitale, un corpo fisico (Fursuit: delle tute del tutto simili a quelle usate per le mascotte delle squadre sportive negli USA) che il soggetto indossa per poter vivere nella concretezza come il proprio personaggio farebbe; va sottolineato che, in linea generale, tali atteggiamenti non vengono descritti come recitativi, ma bensì liberatori di istanze interne altrimenti non esprimibili in altro modo (come rimandabile al fenomeno Drag Queen): un sogno che dà illusione ad un altro sogno.

Generalmente le identità dei Furry rimangono celate dietro tale maschera.

Ciò che va dissezionato è proprio il concetto di “maschera” in questa situazione.

Nei racconti del paziente, ma in generale quando ci si confronta con il mondo Furry, il livello identificativo nella propria Fursona non solo diviene intenso man a mano che si accrescono le dinamiche interne al gruppo (tendenzialmente online), ma la contrapposizione ai Non-Furry diviene sempre più marcata.

Dopo diverse settimane dai racconti dei primi sogni, con immensa soddisfazione e mostrando un disarmante contatto con il Sé, Stefano mi presenta Shadow, la sua Fursona che, in tutto e per tutto, gli permette di essere ciò che il suo contingente gli impedisce di essere.

## Osservazioni

Tommaso Senise già nel 1981 ci suggerisce come il senso del rapporto si possa costituire grazie alla nostra posizione identificatoria e a quella contro-identificatoria dell’adolescente<sup>8</sup>.

Da questo punto di vista, la necessità di identificazione nell’adolescenza risulta un elemento fondamentale. Ma come è possibile farlo quando ci si confronta con un mondo così intangibile, come quello che chiamiamo virtuale? Non è raro che uno psicoanalista cerchi un rimando o un appiglio “concreto” ai processi che vengono descritti dai ragazzi, tentando di portare le interpretazioni fatte o le suggestioni che vengono narrate ad un mondo visto come tangibile, immanente. Che esso sia la scuola, gli amici o la famiglia.

E così un ragazzo che passa ore e ore ai videogiochi è visto come “solo”.

Un ragazzo che non esce spesso di casa è visto come “solitario”.

Quanta follia o tolleranza del dubbio richiederebbe di mantenere le interpretazioni e le fluttuazioni tra identificazione e contro-identificazione nel mondo che i ragazzi ci descrivono?

Su alcuni temi riusciamo a stare nell’opacità di memoria e desiderio, mentre su altri ci caliamo in pregiudizi e preconcetti. Evidente è l’uso dei videogiochi durante la terapia che è spesso visto come una resistenza o come una mancanza di contatto tra il paziente e il terapeuta.

Quello che in quel momento avviene, invece, è che il mondo nel quale il terapeuta si pone non tiene conto del mondo in cui il ragazzo vive: il mandato è di “far stare meglio” gli adolescenti che abbiano

---

<sup>8</sup> Senise T. (1981) *Per l’adolescenza: psicoanalisi o analisi del Sé?*, Gli Argonauti, 19, fasc. 9

in terapia, ma questo cosa significa? L'adolescente produce un problema nella dinamica familiare, ma lui non si vive come tale, quindi scopo del terapeuta può essere che lui prenda dall'esperienza terapeutica qualcosa che gli sia utile, che vada o meno nella direzione dell'Altro. Questo "Altro" comprende anche la posizione del clinico che quindi diviene strumento potenziale ad uso e consumo dell'adolescente e non più fonte di un metodo (la psicoanalisi) che punta all'esplorazione dei fattori che determinano i comportamenti e le emozioni (e di cui le persone non sono consapevoli).

Guardare la vita, per come è, insieme a loro, poiché l'adolescenza dovrebbe rompere, spostare (attraverso la sorpresa) l'idea dell'adulto. Invece capita spesso di trovare ragazzi con relazioni adultomorfe, che scimmiettano un'adulità che non hanno e che viene imparata attraverso le serie TV. In questo senso risulta indispensabile capire quanto il nostro paziente si stia formando ad immagine e somiglianza di quello che gli viene suggerito di essere, poiché ci troviamo ancora di fronte ad una confusione delle lingue, come descritto da Ferenczi<sup>9</sup>: l'adulto rischia di prendere la lingua dell'adolescente, introiettarla non con il fine dell'integrazione, ma con quello di creare un ambiente manipolatorio in cui il paziente possa trovare il migliore dei mondi possibili. Il migliore dei mondi possibili, anche a livello psichico, si realizza se quell'adulto è un analista che non chiama in soccorso l'adolescente dentro di sé.

---

<sup>9</sup> Ferenczi S. (1932) *Confusione delle lingue tra adulti e bambini*, trad.it in Ferenczi S., *Fondamenti di psicoanalisi*, Guaraldi, Rimini, 1974, vol. 3