

BAMBINI E ADOLESCENTI DIGITALMENTE MODIFICATI

RICCARDO MARCO SCOGNAMIGLIO



Di.Te.
ASSOCIAZIONE
NAZIONALE
DIPENDENZE
TECNOLOGICHE
GAP • CYBER
BULLISMO

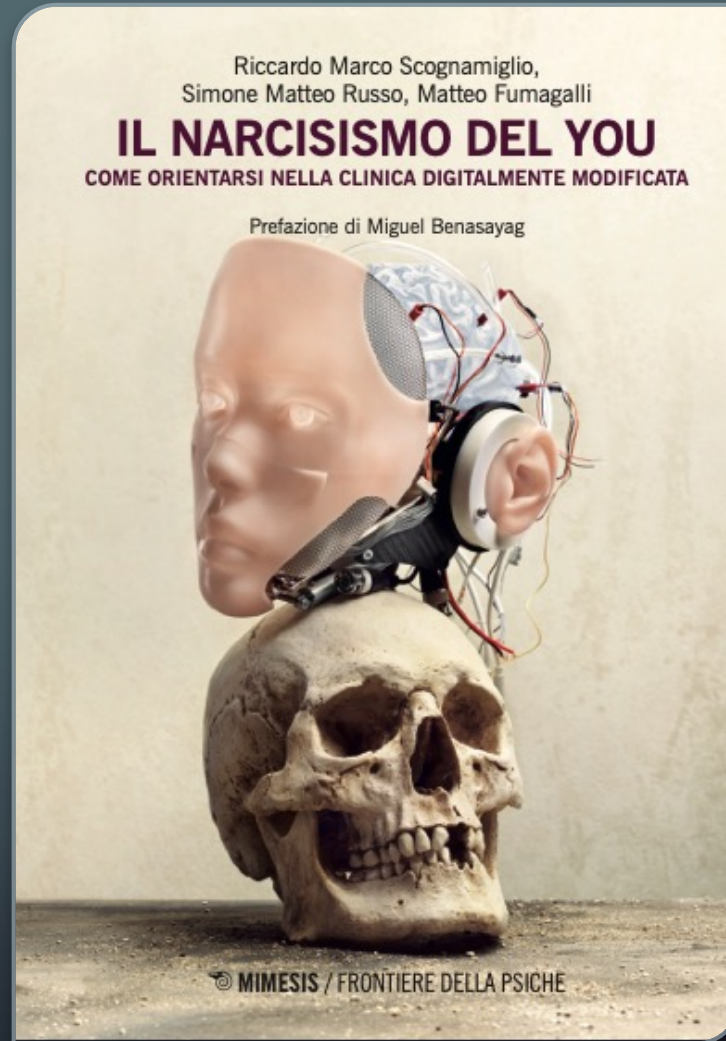


Istituto di
Psicomatica
Integrata®

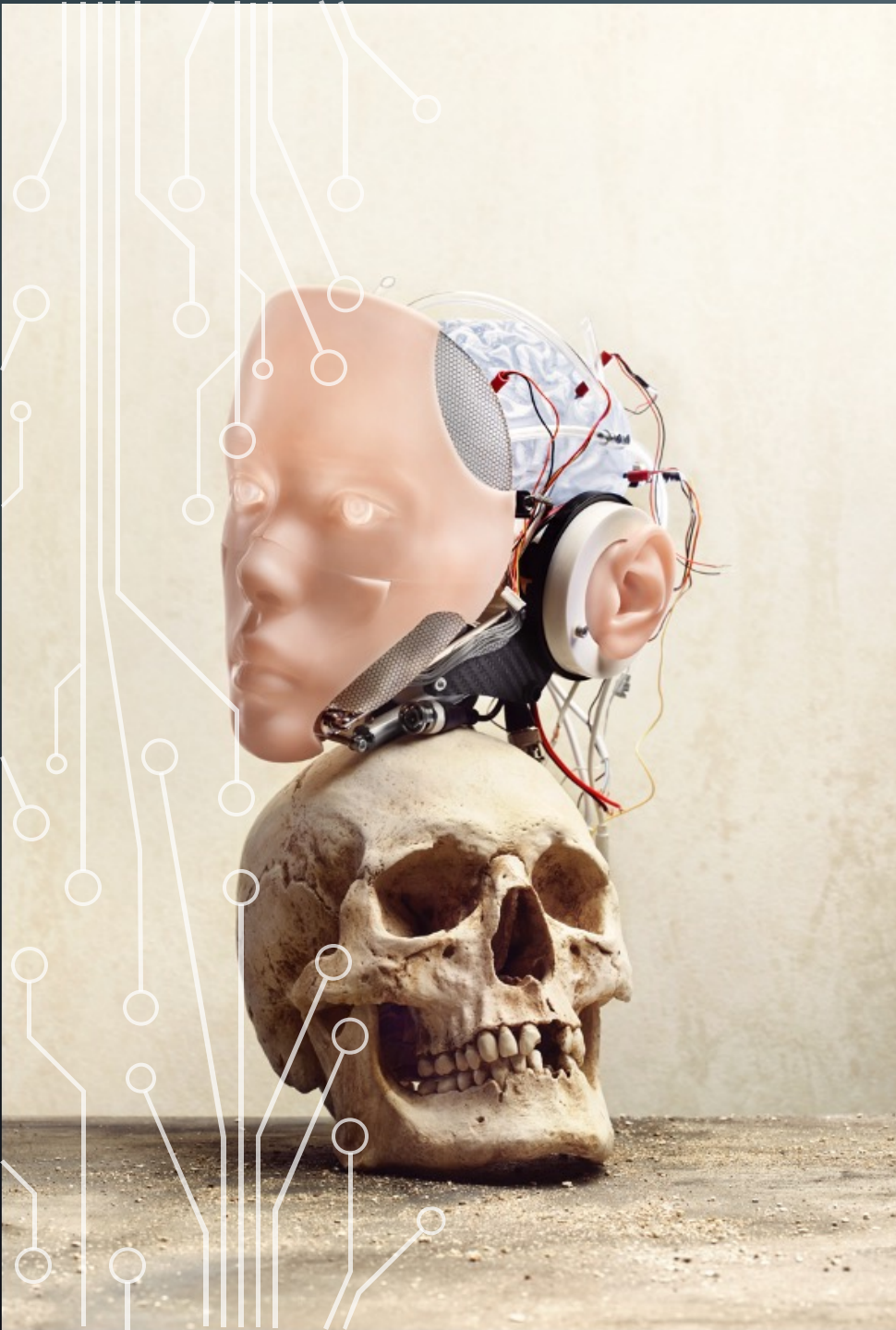
MAL-ESSERE DIGITALE
Auditorium del Pertini - Cinisello Balsamo
27 GENNAIO 2024



2018



2024



LA MENTE DIGITALMENTE MODIFICATA



Istituto di
Psicosomatica
Integrata®

LA COSTRUZIONE DEL SIGNIFICATO



«Adesso ho capito
cosa volevi dirmi»

FEEDBACK

FEEDBACK

$S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow \dots S_n$

L'APPRENDIMENTO ANALOGICO

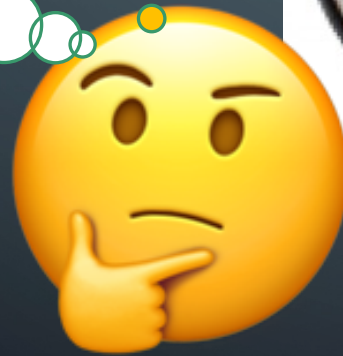


SPAZIO = TEMPO?

L'APPRENDIMENTO ANALOGICO

- Le lancette si muovono in una direzione e con ritmi diversi?

- AM or PM?
- 11 o 23?



- **Pensiero metaforico**
- **Competenza testuale**



ONE SHOT DIGITALE

- **Ambiguità
azzerata**
- **Tempo contratto**



LA DIGITALIZZAZIONE DELLA MENTE

azione - reazione



100%	2 3 4		200%		BULL 1
HEALTH	5 6 7		ARMOR		SHEL 1
					ROKT 2
					CELL 2



ADHD E DIGITALIZZAZIONE

- ATTENTION
- DEFICIT
- HYPERACTIVITY
- DISORDER
- Primi videogiochi anni '80
- RICERCHE DI METANALISI
(Wang et al., 2017)
- TRAINING DIGITALE

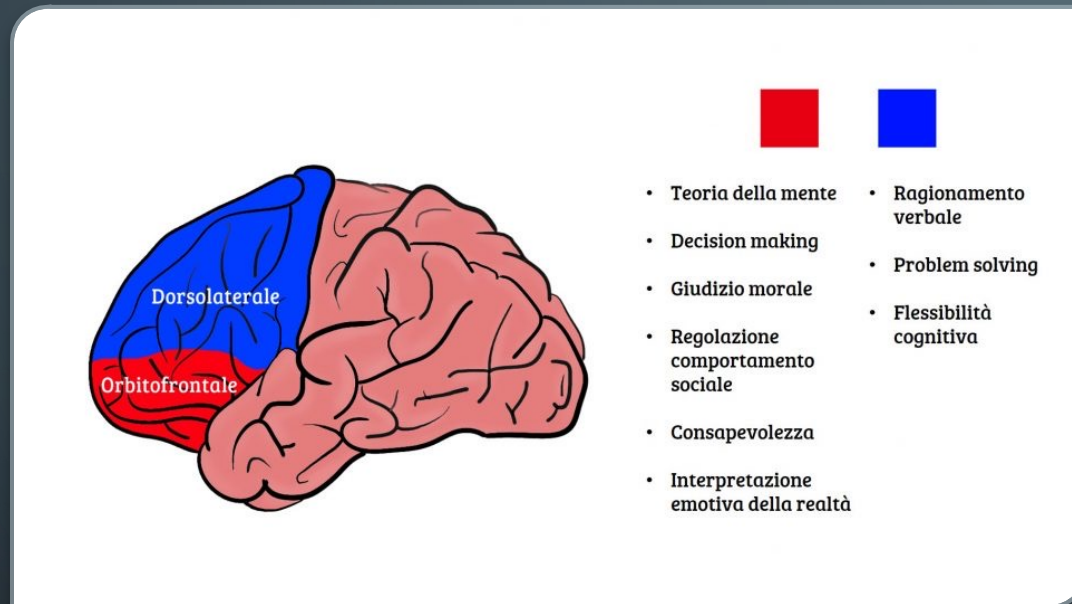


UNA NUOVA DIPENDENZA?

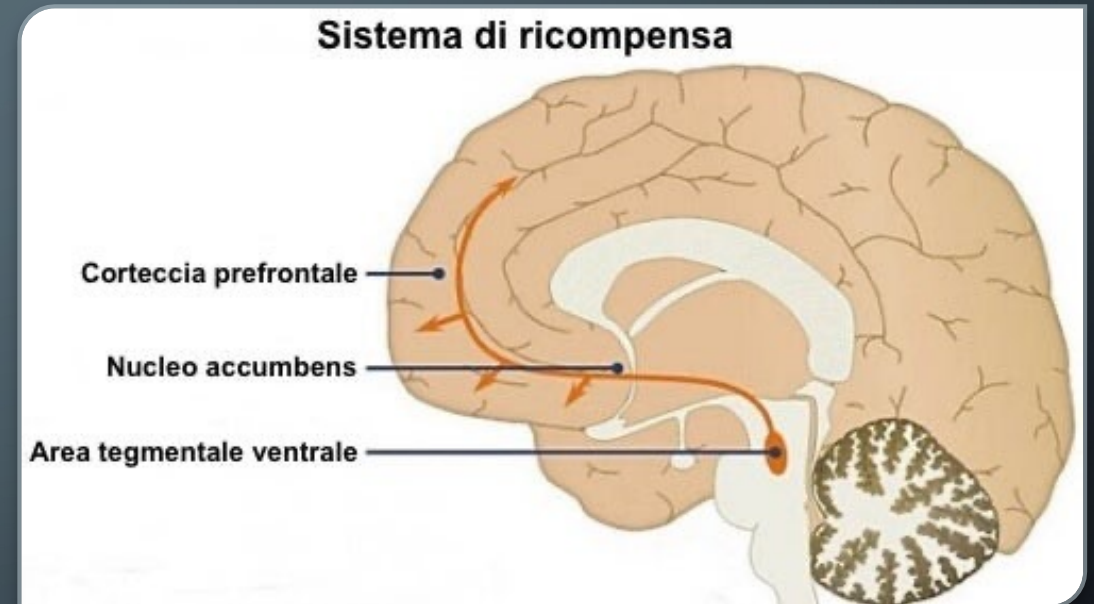
- **Allenamento funzionale:**
 - a. Tendenza anestetica/compensatoria
 - b. Semplificazione e organizzazione degli stimoli
 - c. Digitalizzazione vs Attenzione
 - d. Fenomeno di ricompensa
 - e. Isolamento

GLI EFFETTI DEL DIGITAL TRAINING

(Mcharg et al., 2020; Small et al., 2022; Toh et al., 2021)



LE FUNZIONI
ESECUTIVE



IL CIRCUITO
DOPAMINERGICO

VELOCITÀ



Il **CODICE DIGITALE** s'impone
DIRETTAMENTE al sistema sensoriale

VELOCITÀ
2X



DSA O MENTE DIGITALE?

- Tutto è ridotto a puro dato
- Eliminazione ridondanza
- Non ci sono emozioni
- Soggetto azzerato/Altro azzerato

I PATTERN DI LETTURA DIGITALE (Nielsen, 2006)

Speed reading



Skipping



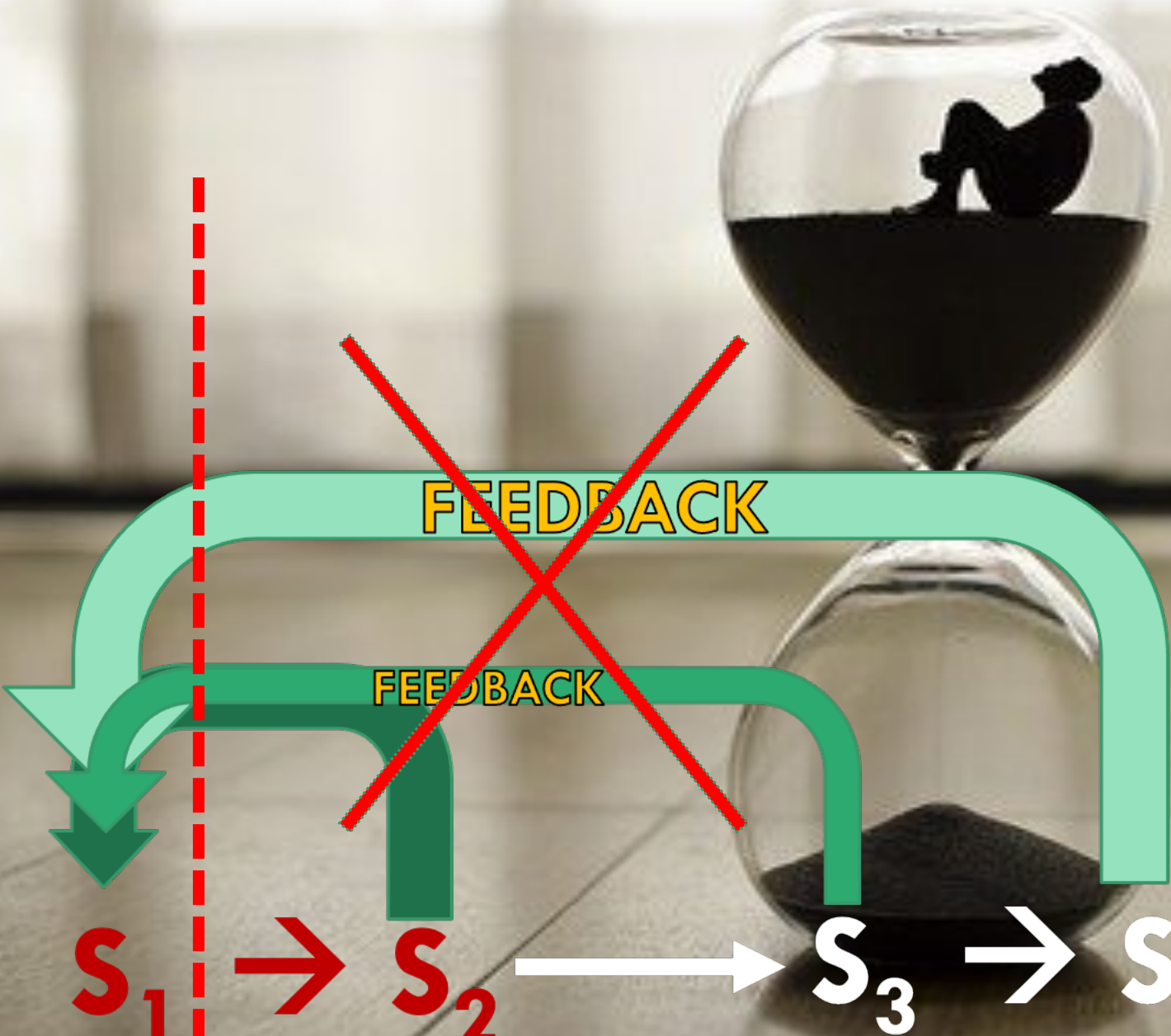
Pattern a «F» o «Z»



**APPRENDIMENTO
ANALOGICO**



DIGITALE



MULTITASKING E APPRENDIMENTO





GAMIFICATION



Elementi mutuati dai giochi in contesti esterni:

- **Tecnologia da assuefazione**
- **Creazione di dipendenza**



Gamification

(J.Schell, 2010)

COME FUNZIONA?

Prodotto

stimolo
inconscio

azione

Pop-up



COME FUNZIONA?

Prodotto

stimolo
inconscio

azione

Pop-up

ricompensa

impegno

- Voto
- Like
- Recensione

WEB 2.0

*E-Democracy
(prosumer)*

Gamification

**La matrice
occulta**

Trasforma i bisogni in necessità



IL GIOCO È FARTI CREDERE CHE SIA TU A GIOCARE

FABRIZIO, 27 ANNI

***“Non ce l’ho fatta.
Ci sono ricascato...
Ero su Tinder e mi
è arrivato un Super
Like”***



Trova.

Chatta.

Incontra.

LIKE

Anna, 24

Fotografa presso BRK Graphic &
Design

IT'S A
MATCH



INVIA MESSAGG



Ma dei quali musical
eccellenti!



Lo dici perché ci
piacciono gli stessi
gruppi? :)

DESIDERIO, NARCISISMO O SUPERLIKE?

- Effetto incantatorio del premio
- Narcisismo?

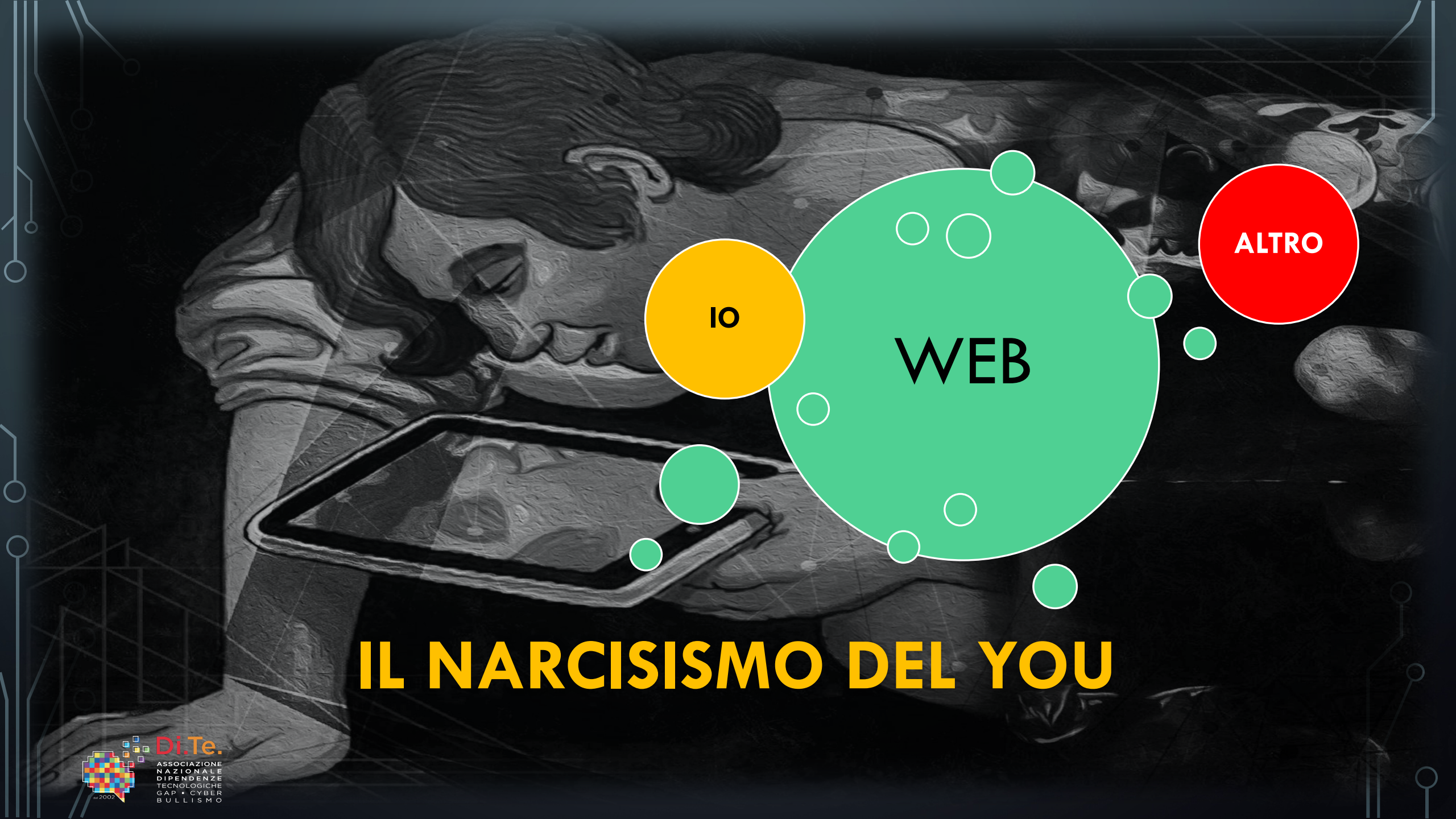


553 NON-ME



Avatar
Maker





IO

WEB

ALTRO

IL NARCISISMO DEL YOU



Di.Te.

ASSOCIAZIONE
NAZIONALE
DIPENDENZE
TECNOLOGICHE
GAP ■ CYBER
BULLISMO

dipendenze.com



Istituto di
Psicossomatica
Integrata®

psicosomaticaintegrata.it