

Giovani, digitale e l'innovazione dei servizi di cura



04-04-2023



Simonetta Gariboldi

Medico psichiatra

SerDP di Fidenza

Metaversi come Second Life



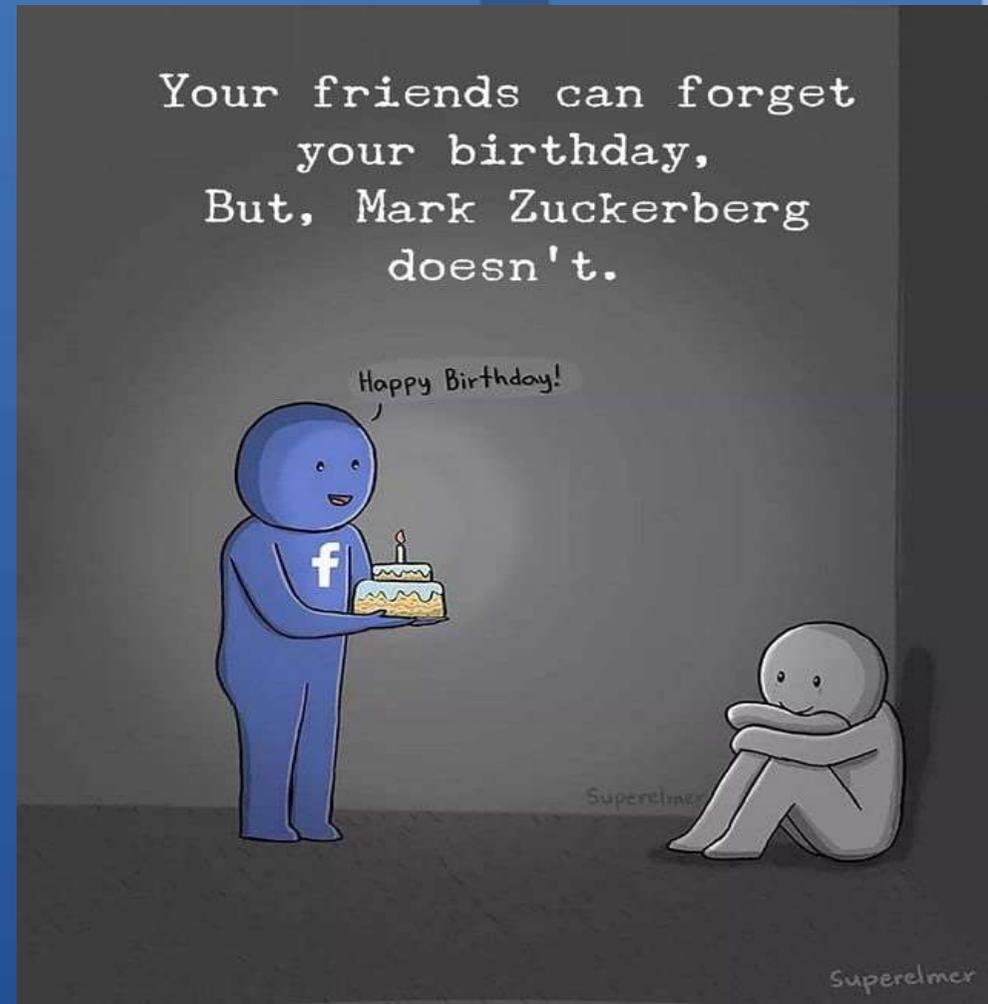
Mia moglie mi ha chiesto perché parlavo così **PIANO IN CASA**. Ho detto che avevo paura che **Mark Zuckerberg** stesse ascoltando!

Lei si è messa a ridere. Io ho riso. Alexa ha riso. Siri ha riso.

JAMES FRANCO

Di cosa parliamo oggi

- Fenomenologia della comunicazione mediata dal web
- Il mondo social fra adolescenti e adulti Un incontro (im)possibile?
- Come i servizi possono incontrare i nuovi bisogni



Eurostat 2021



Italia terza nazione per
abbandoni scolastici 12,7%

30% di crescita di autolesività
(Self cutting) e disturbi alimentari

Aumento di richiesta di accesso
agli sportelli psicologici e
farmaci

Dipendenze Comportamentali della generazione Z

Dipartimento Politiche Antidroga della Presidenza del Consiglio dei Ministri e Centro Nazionale Dipendenze e Doping dell'Istituto Superiore di Sanità

Autunno 2022, 8700 studenti
delle scuole secondarie I e II

Social Media Addiction 2,5% F

Internet Gaming Disorder 12/% M

Food Addiction 9%F

Isolamento Sociale 1,6%M

Cannabis 22,3% superiori



Effetto Pandemia : Il diritto di Scomparire

Anticipazione della pubertà
psichica su quella fisica

Spinta pervasiva al successo e
popolarità

Felicità a tutti i costi h24

Genitore amico

Interlocutore interno che fa
sentire inadeguato

Alcol Tabacco e Cannabis e
psicofarmaci a effetto lenitivo ed
anestetizzante

Difficoltà genitoriali

Scomparsa del padre

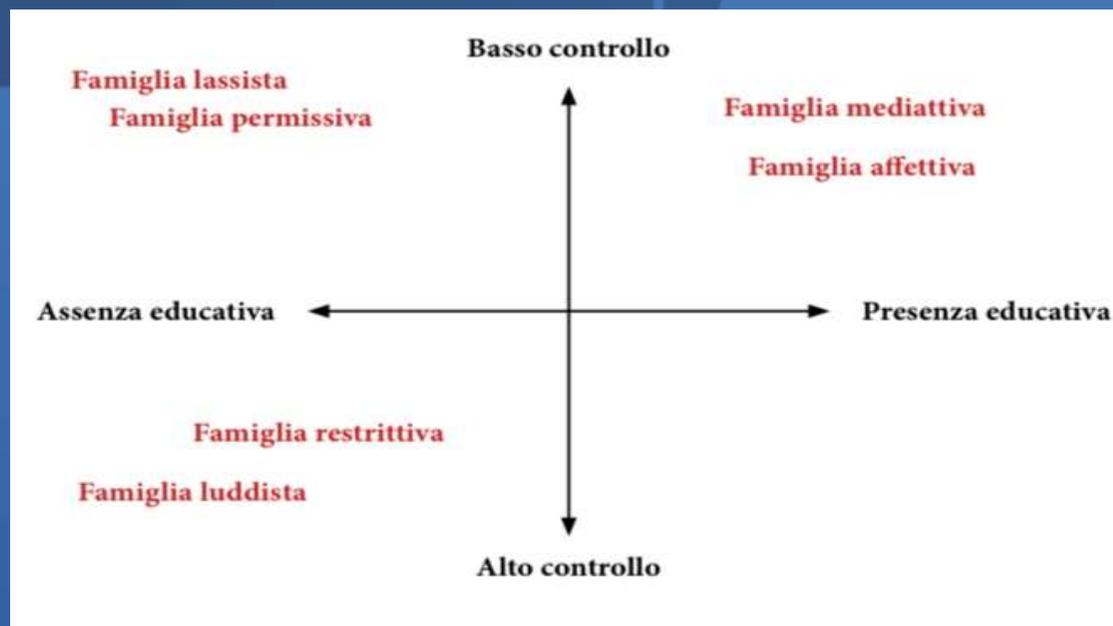
Competizione sessuale con la
madre

Famiglie ibridate dove le tecnologie digitali colmano dei vuoti comunicativi oppure generano nuovi vuoti comunicativi che chiedono di essere colmati dalle stesse tecnologie digitali

Rafforzano le tendenze preesistenti nelle famiglie in senso peggiorativo o rafforzativo

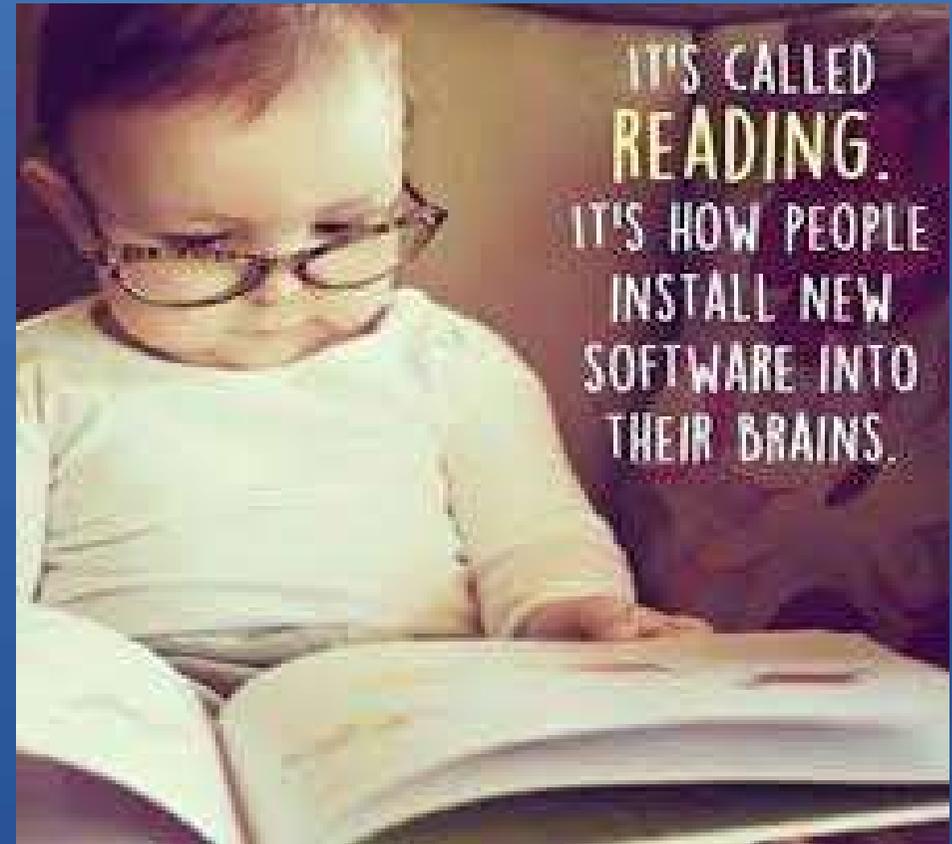
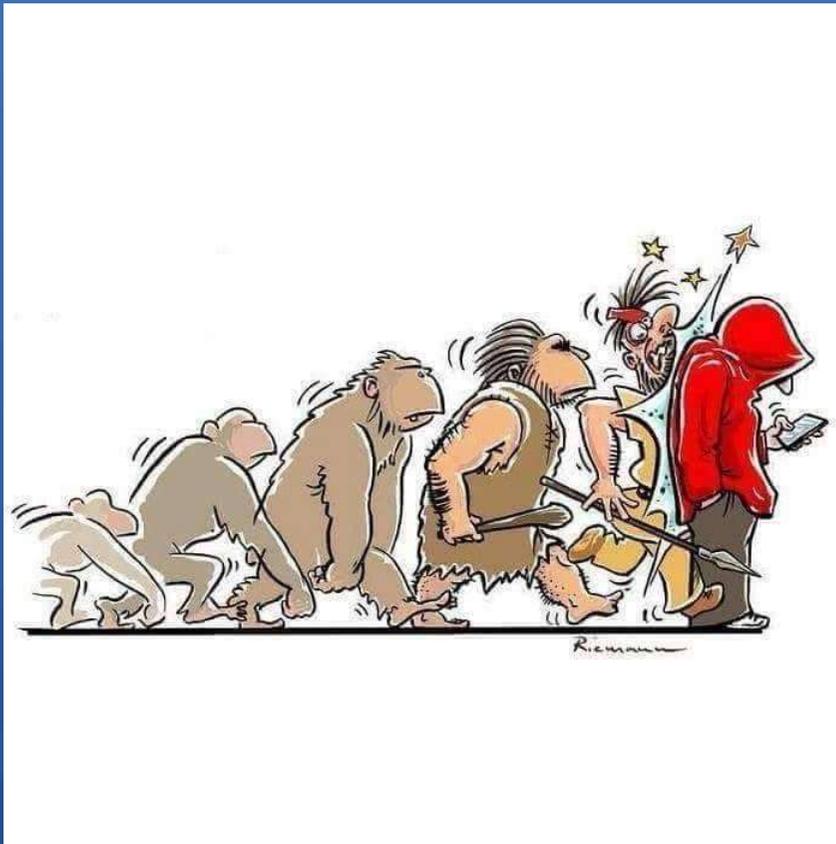
LAT living apart together

Famiglia Avatar



Tecnologie e relazioni interpersonali dentro e fuori la famiglia: la connessione non è relazione

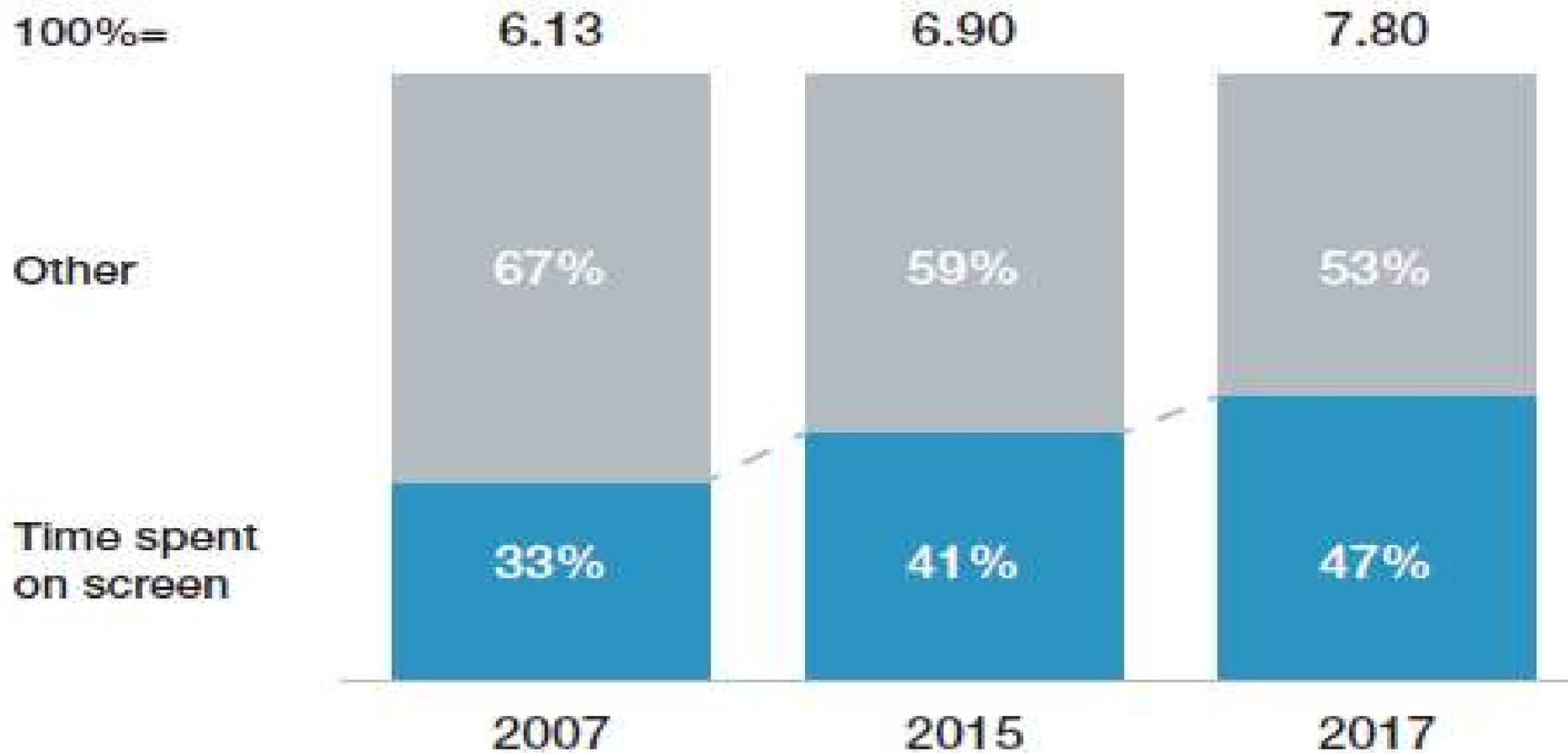
La rivoluzione digitale



Amount of leisure time spent on screen

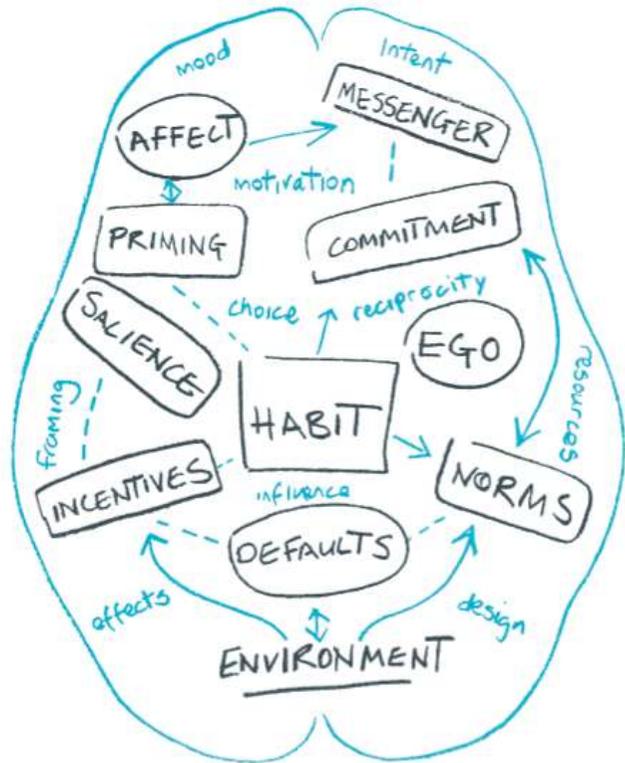
Hours per day

100%=



Source: World Economic Forum; data provided by Adam Alter, NYU Stern School of Business

Antichi bisogni

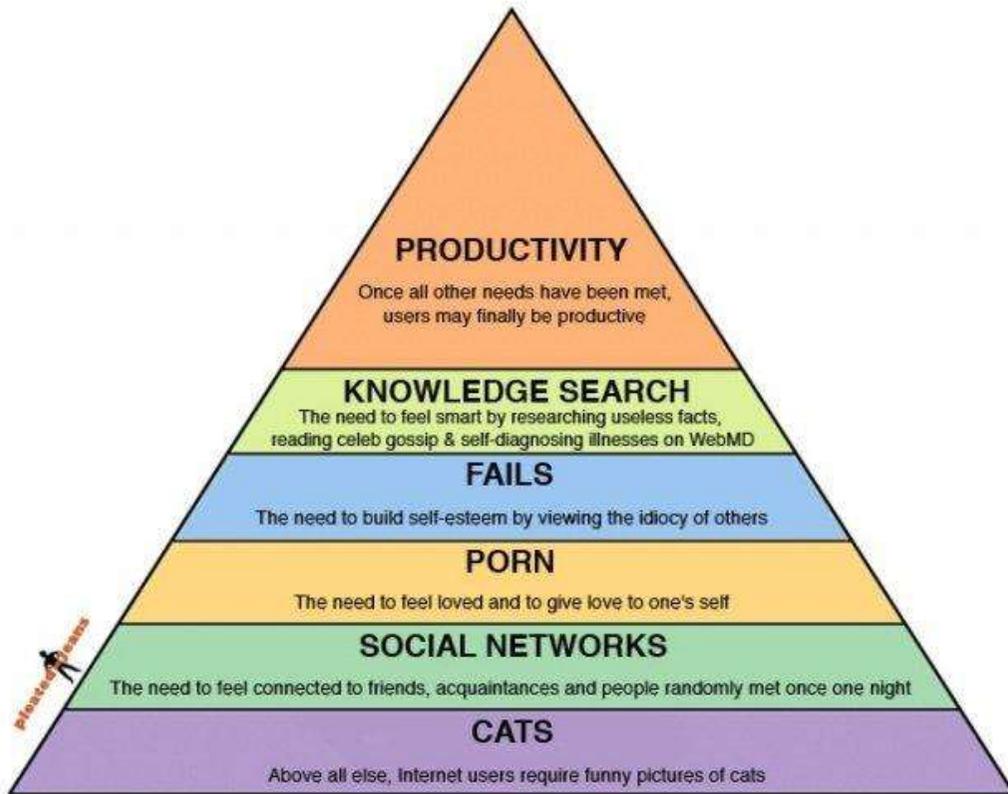


I BISOGNI FONDAMENTALI DELL'UOMO

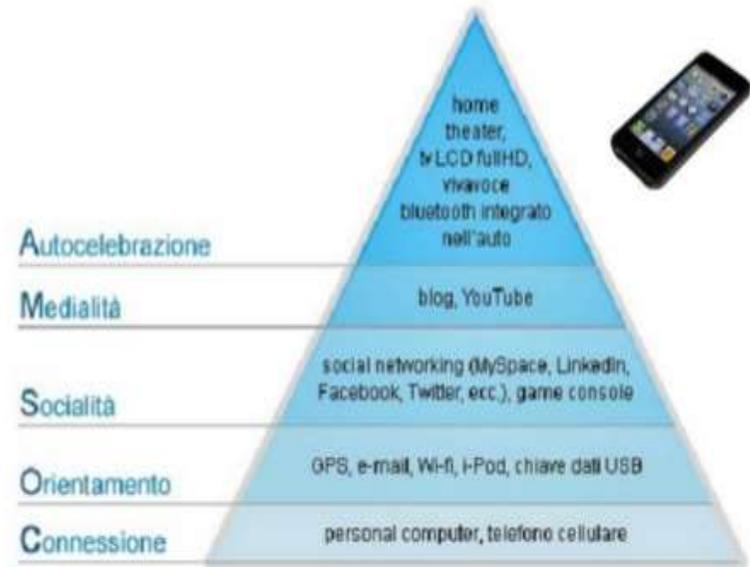


I più visti e cercati

Maslow's Hierarchy of Internet Needs



... a C.O.S.M.A.



No.Mo. Fobia

Internet come nuovo modello di organizzazione sociale



Cambiamenti
culturali
filosofici
sociali
biologici

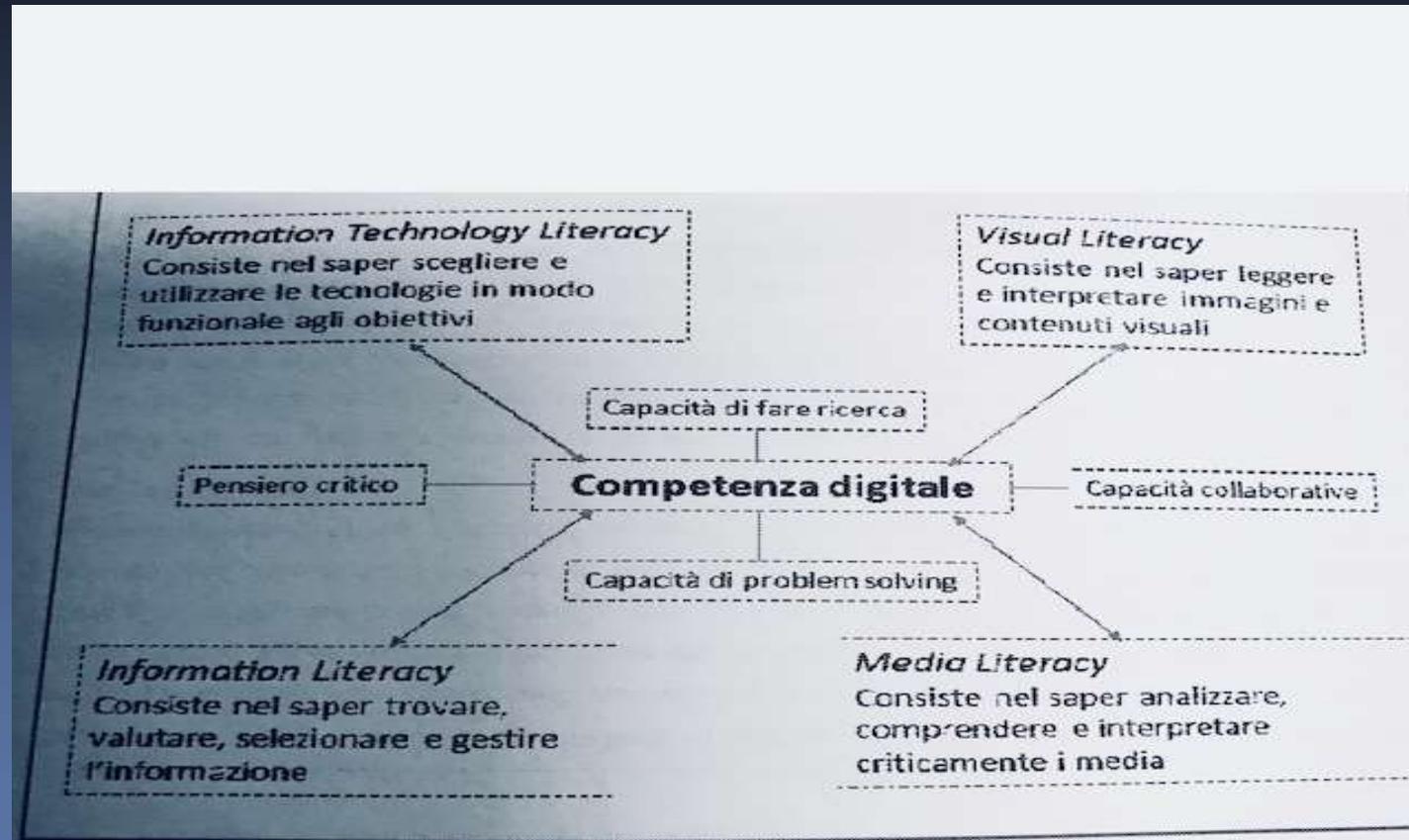
L'ottava forma di intelligenza: intelligenza digitale

realtà aumentata
dimensione parallela e non minore
apprendimento per prove ed errori e non per
manuali



Competenza digitale: come uso lo smartphone

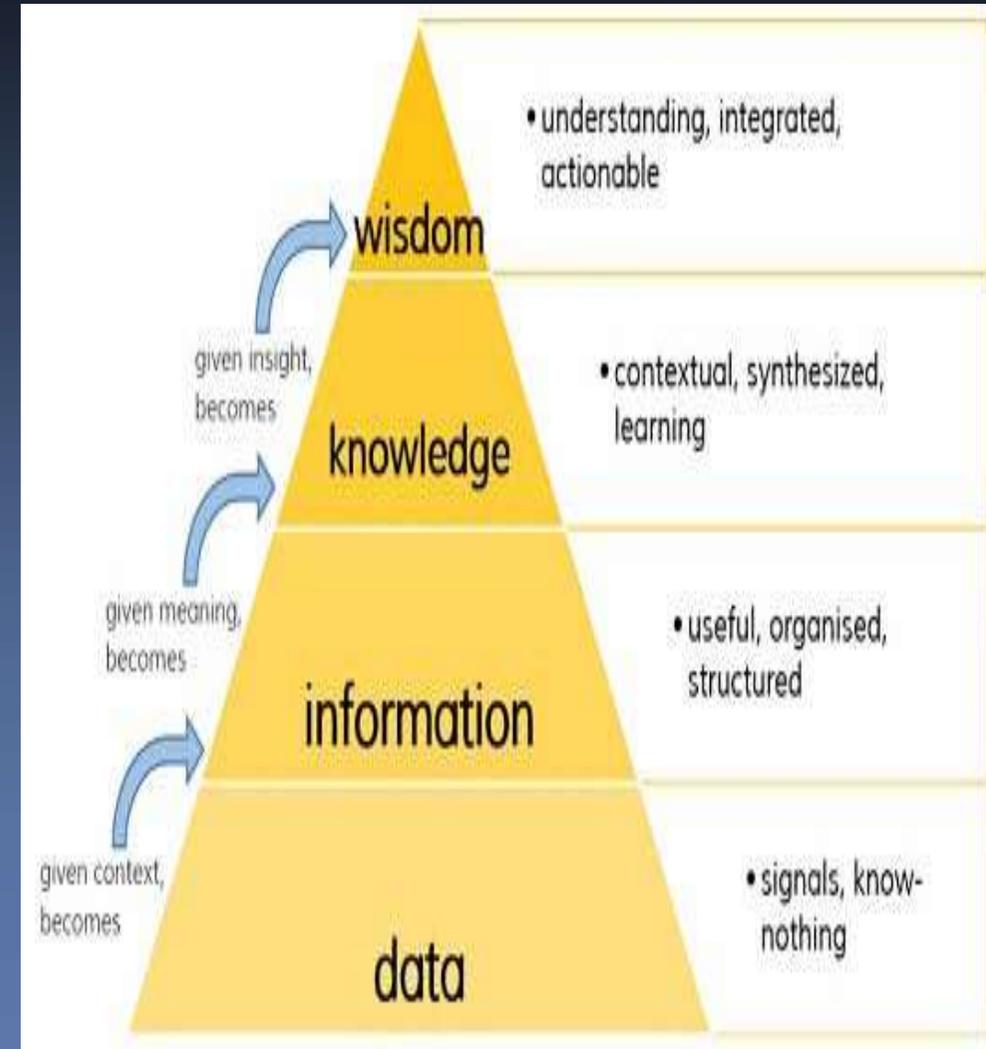
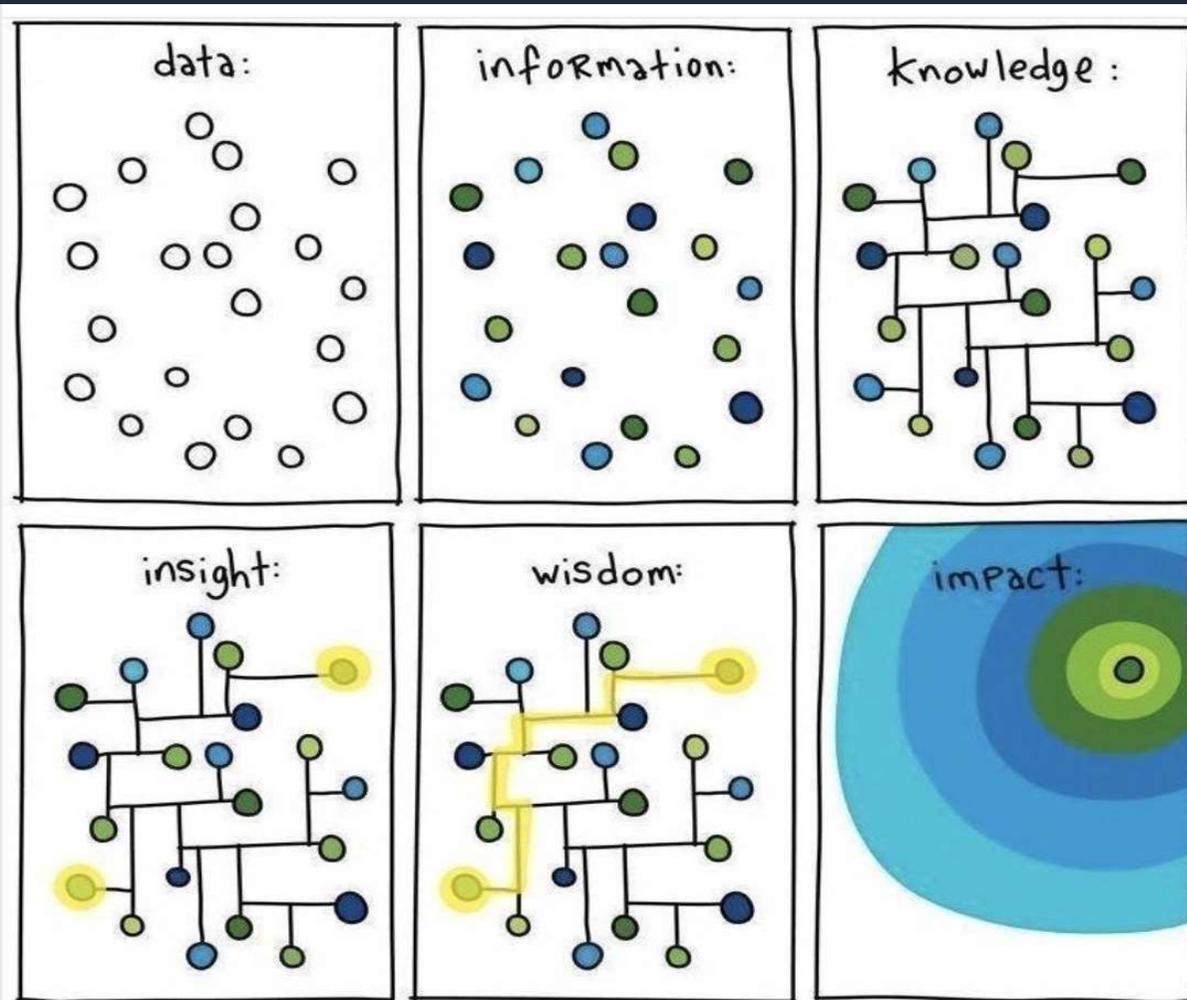
- Internet searching
- Hypertext navigation
- Knowledge assembly
- Content evaluation



La persona più intelligente della stanza è la stanza stessa

- Messa in rete della conoscenza
 - Pubblicata nuvola di dati non verificati
 - Il nostro compito è di costruire reti intelligenti
 - Eccesso di informazioni provoca paralisi dell'analisi e passaggio alla parte emotiva (marketing)
 - I filtri non sono più autorevoli, ma i link stessi
 - Non esiste più una base della conoscenza, ma ragnatela collegata dai link
- Interrealtà fra online e offline=
ONLIFE
- Data smog, information overload
- Pensiero zippato con salto narrativo
- Arco riflesso del sapere: speed reading, speed learning
- Tracciabilità di tutto
- L'indicizzazione è la nuova verità
- Sapere democratico non gerarchico

Ingredienti, pane, tipo di pane, pensiero di uso del pane



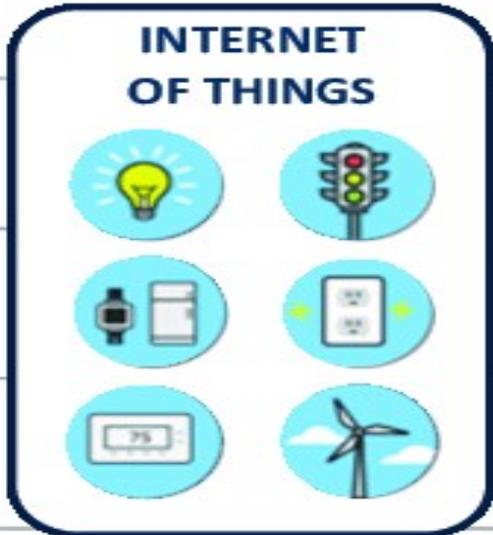
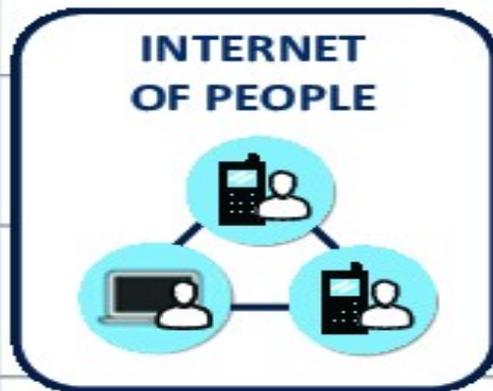
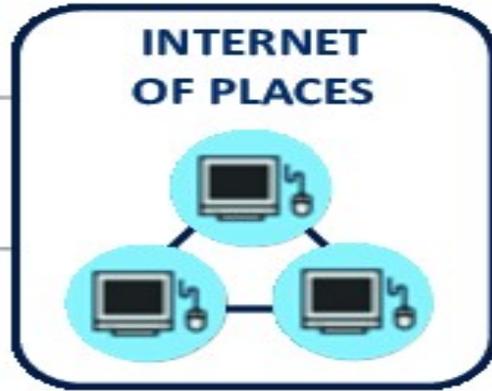
Web: medium che genera cambiamenti

- **Web 1.0** statico come raccolta di informazioni
- **Web 2.0** dinamico e produttivo social, blog, forum
- **Web 3.0** realtà aumentata
- **Web 4.0...**

▲ Billions of connected devices

70
60
50
40
30
20
10
0

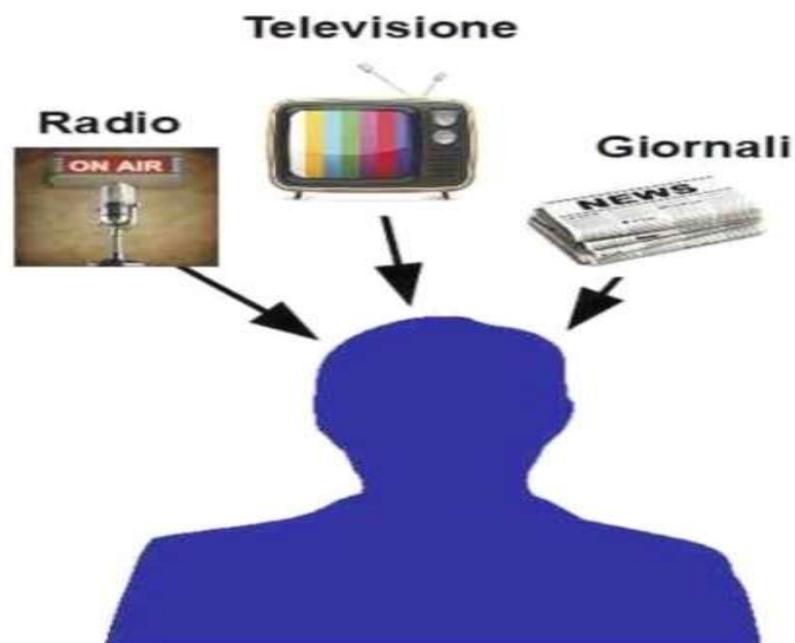
1990 2000 2010 2020 Future



La nascita dei non luoghi lavoro da casa e cucino dal lavoro

Metamorfosi dell'ambiente informativo

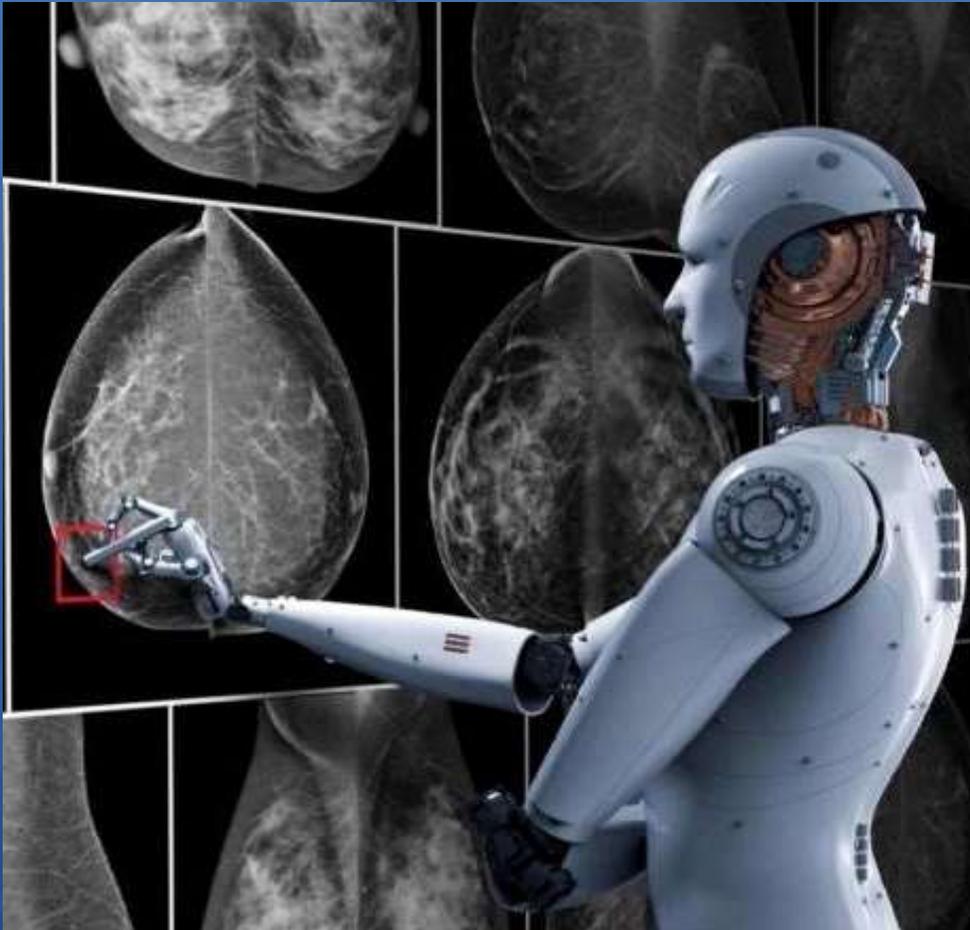
IERI



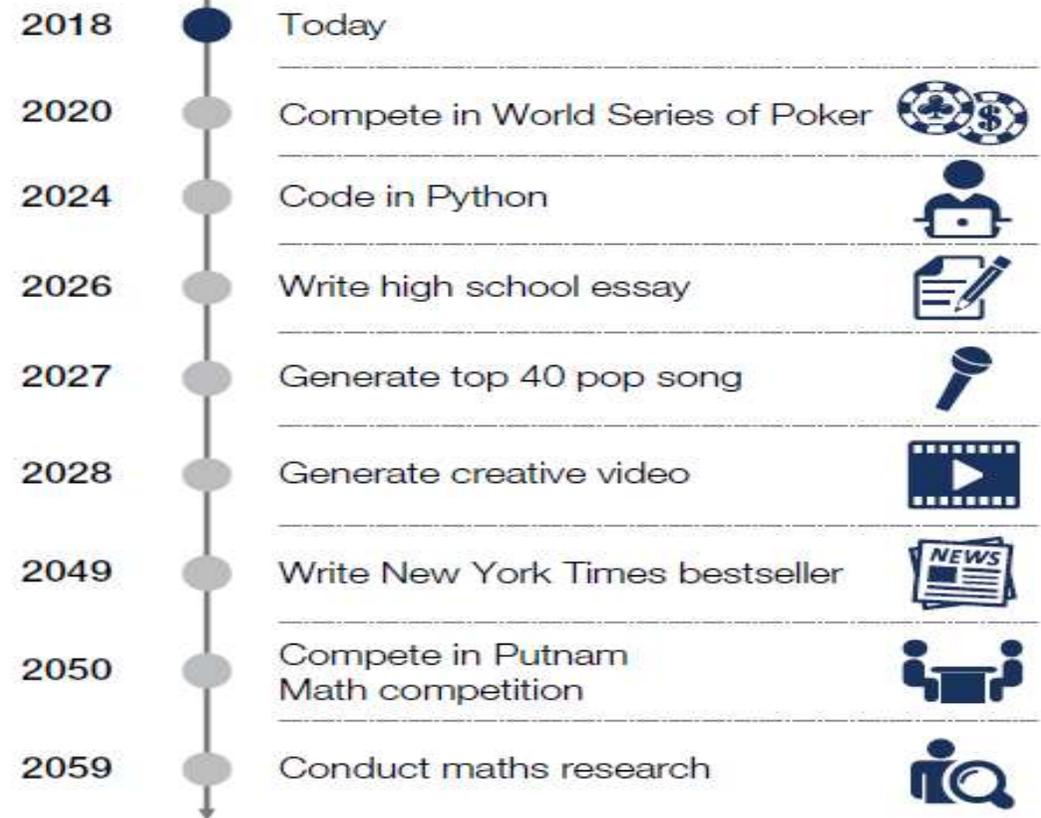
OGGI



Utopia o distopia?



Timeline for AI disruption



Source: World Economic Forum, Future of Humanity Institute, Oxford University, Department of Political Science, Yale University

Le nuove professioni

SOCIAL NETWORK SPECIALIST

Deca & Associati

DECA & ASSOCIATI
una questione di scelta

sponsorizzato da jobrapido.it

Community Engagement Manager

♀ Milano, Milano (Certosa), Milano (Lambrate), ...
Jobrapido • [vai all'annuncio](#)

sponsorizzato da logotel.it

Content/Community Manager

♀ Milano, Estero
Logotel Spa • [vai all'annuncio](#)

WEB CONTENT MANAGER - addetto e-commerce

Varese, Inglese

Programmatore per sviluppo social network

Brescia

Addetto Marketing E Social Network

Pisa

Nome del Posto di Lavoro	Addetto Marketing E Social Network
Società	G. & G. Company S.r.l.
Nazione:	Italia
Città/Località/Quartiere	Pisa
Id:	25978326
Quantità di Candidature Ricevute:	1

Nome del Posto di Lavoro	Programmatore per sviluppo social network
Società	confidenziale
Nazione:	Italia
Provincia:	Lombardia
Città/Località/Quartiere	Brescia
Città:	Brescia
Id:	25070341
Quantità di Candidature Ricevute:	1

WEB SPECIALIST & DIGITAL PR

Lavorando come Web Specialist & Digital Pr, all'interno dell'area Comunicazione Immagine, il tuo obiettivo sarà sviluppare e veicolare, attraverso i siti internet corporate ed i social network, i contenuti di marketing digitale per i brand del gruppo.

JUNIOR WEB SPECIALIST - Applicazioni siti web e

Social Media

Axia S.r.l.

Digital Specialist (Web Marketing & Social Media)

Compagnia della Bellezza ... - € 25.000 - € 35.000

ClasseWeb

Digital divide

- Nativi digitali
- Immigrati digitali
- Deportati digitali

Brain frame diverso come
per le lingue straniere



MILLENNIALS

Born between about

1980 & 1996

B MOST WERE RAISED BY
BABY BOOMERS

 GREW UP DURING
AN **ECONOMIC BOOM**

 TEND TO BE **IDEALISTIC**

 FOCUSED ON HAVING
EXPERIENCES

 **MOBILE PIONEERS**

 PREFER BRANDS THAT
SHARE THEIR VALUES



GENERATION Z

Born between about

1997 & 2010s

X MOST WERE RAISED BY
GEN XERS

 GREW UP DURING
A **RECESSION**

 TEND TO BE **PRAGMATIC**

 FOCUSED ON
SAVING MONEY

 **MOBILE NATIVES**

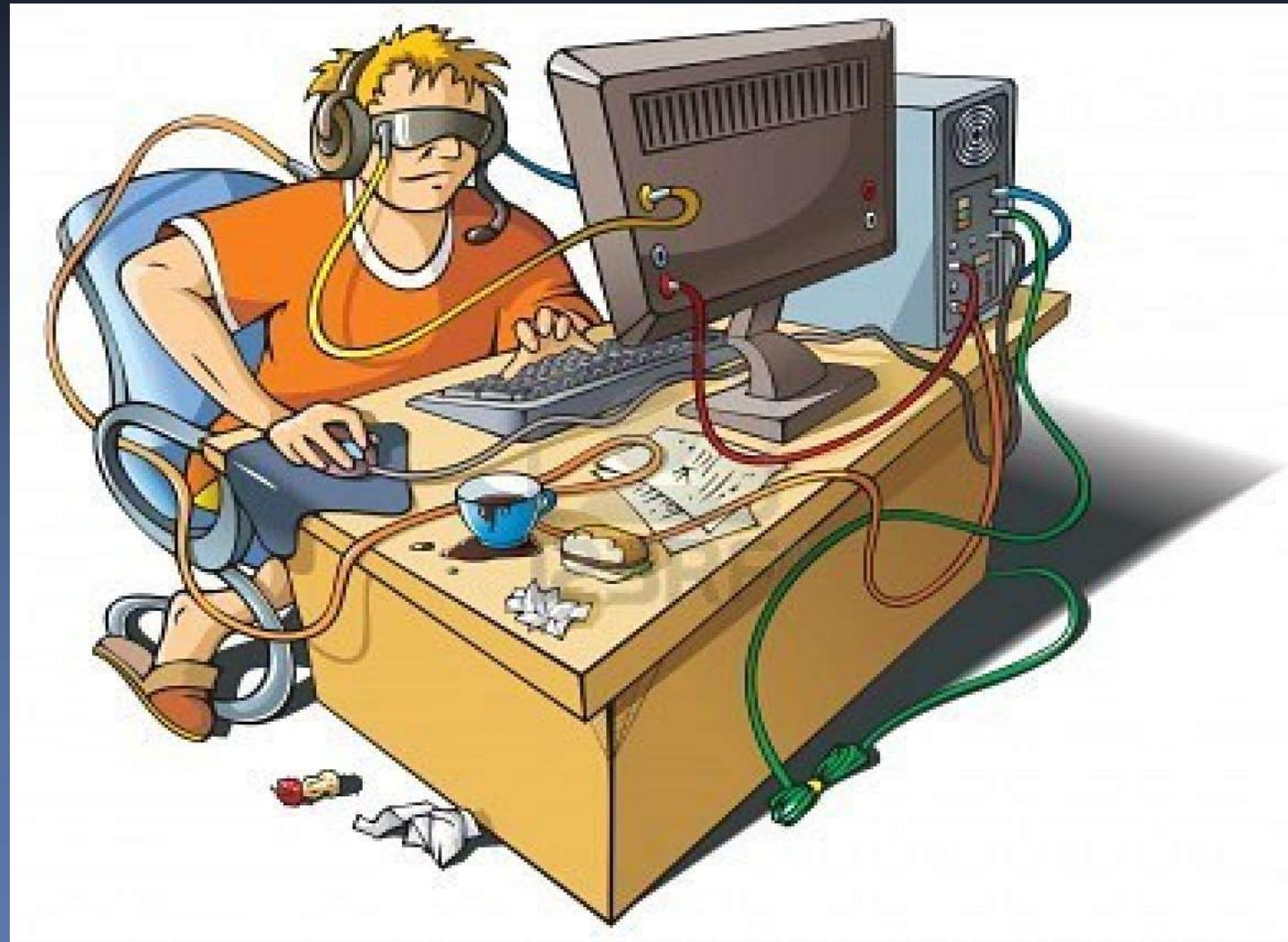
 PREFER BRANDS THAT
FEEL AUTHENTIC

Igen

- Non libri, meno riviste, meno quotidiani, meno films
- Tempo di attenzione 19 secondi poi switch in task
- Porn generation
- Be selfish explore have fun, instant gratification
- Telefono sotto al cuscino
- Sonno più leggero
- Eclissi dialettiche, basta farsi capire
- Corpo incontrollato alessitimico, essere "dis-qualcosa"
es.SDA

L'approccio degli adolescenti alle tecnologie

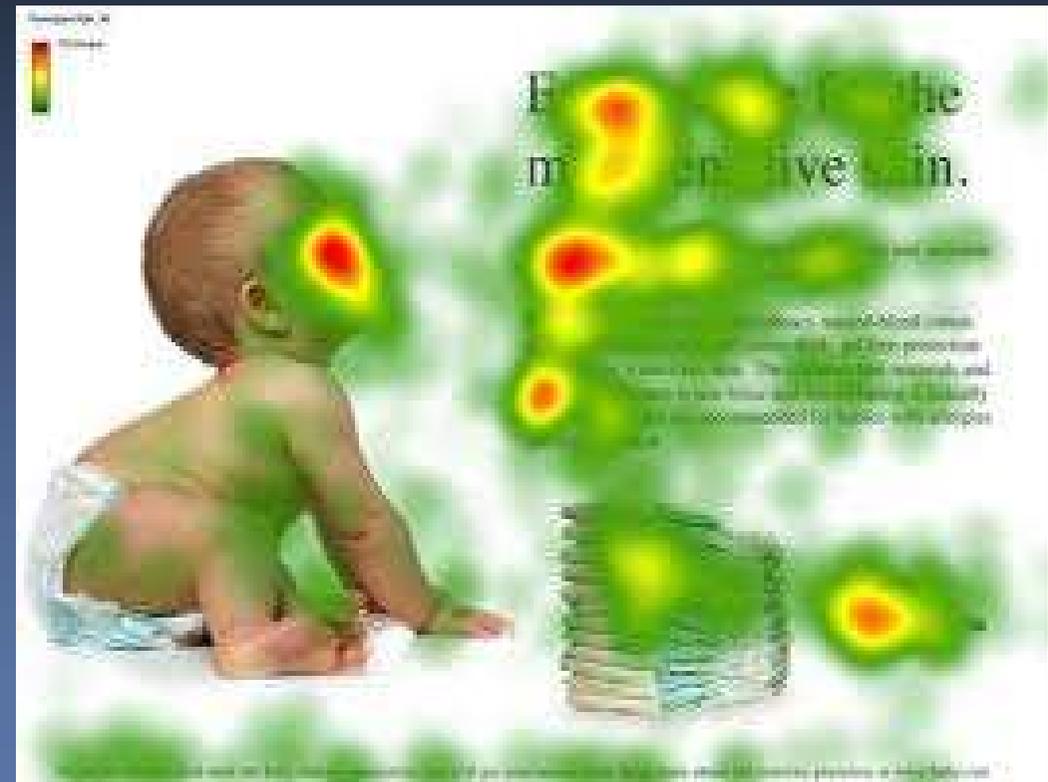
- LUDICO
- ICONICO
- ESPLORATIVO
- EDONICO
- EMOZIONALE
- SENSORIALE
- SPERIMENTALE



Come è cambiato il modo di apprendere? Touch gen vs boomers

- **To scan** : scorrere i contenuti prima da sin a destra poi in basso ora per parole chiave = link, per piccoli salti
- Brevi tempi di fruizione ed informazioni condensate e discontinue, fare scelte ed agire
- Apprendimento per ricerca di risposte e non per capitoli
- Collaborative learning in gruppi

screttori apprendono leggendo e scrivendo insieme



Dimensione aumentata della touch-gen: digital enchantment

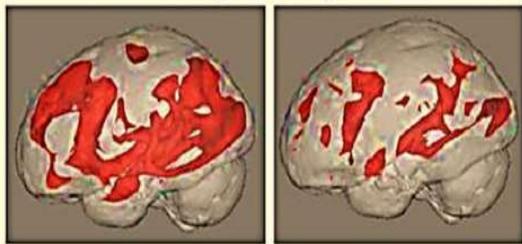
- Partecipativa
- Utilitaristica
- Immediata anche nel bisogno di gratificazione
- Produttiva o/e dittatura del Dilettante "prosumer" = consumer + producer
- Identità digitale e reale in continuum fino dall'infanzia
- Automotivata, autodiretta

Maggiori capacità di ricerca e discriminazione dell'informazione (**skimming e Scanning**) e **memoria a breve termine** ma minore capacità di comprensione (**critical thinking**)

Potenziata capacità
oculomotorie

Accelerazione del pensiero

SVILUPPO DELLE COMPETENZE COGNITIVE



Maggiore attivazione delle reti neurali (in rosso) nei motori di ricerca in Internet (a sinistra) rispetto ai lettori di un libro (a destra). (Small et al., 2008)

- Maggiore attivazione della corteccia prefrontale dorsolaterale dell'emisfero sinistro negli esperti nell'uso di Internet (Small et al., Op cit)
- Maggiore visione periferica e capacità di discriminare le informazioni e trovare ciò che viene richiesto (Briggs, P., Sillence, E. et al., 2007)



- **Dal multitasking al task switching** spostamento dell'attenzione con interruzioni e distrazione



Falsa sensazione di essere competenti a fare il multitasking (ad esempio gestire e parlare o controllare il cellulare, parlare e chattare sul cellulare, frequentare le classi e controllare le mail)

Atemporalità.

"TIMING" non appropriato

Tabella delle equivalenze Il tempo in Internet

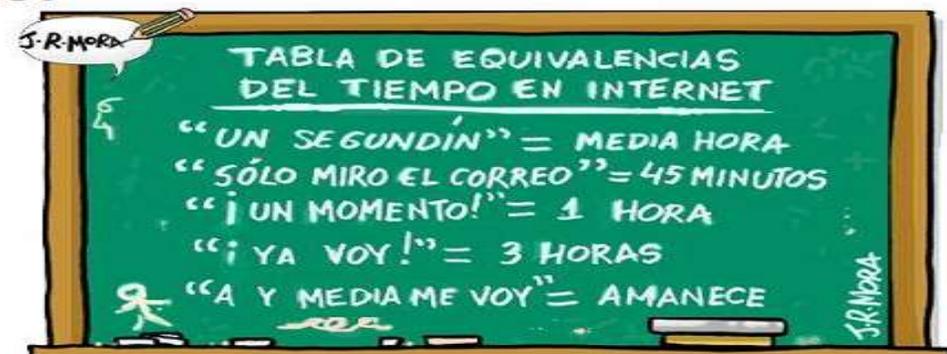
Un secondo : mezz'ora

Guardo solo la Email : 45 minuti

Un momento : 1 ora

Ok .. Ci sto : 3 ore

Mezza ora é finisco : arriva l'alba



Ricordi e memorie

We know human attention is dwindling

12
seconds

The average human attention span in

2000

8
seconds

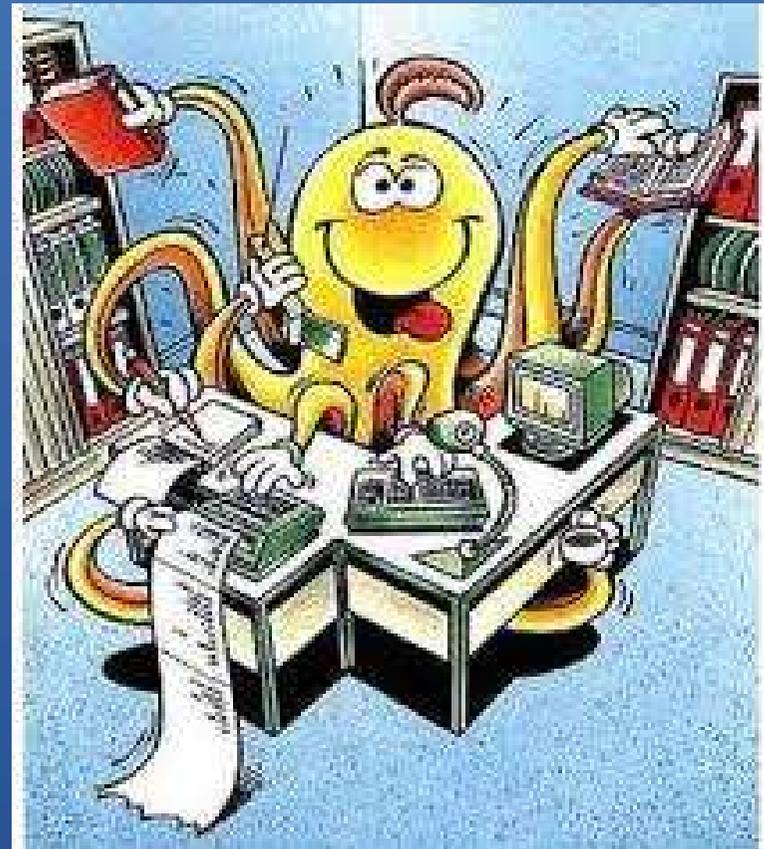
The average human attention span in

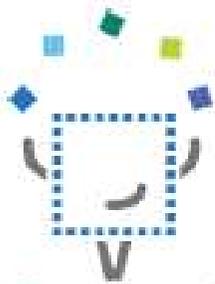
2013

9
seconds

The average attention span of a

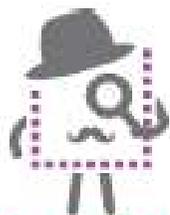
goldfish





Alternating attention

The ability to shift attention between tasks demanding different cognitive skills



Sustained attention

The ability to maintain prolonged focus during repetitive activity



Selective attention

The ability to avoid distraction and maintaining responses in the face of competing stimuli

(% agree)



18 to 24



65+

When nothing is occupying my attention, the first thing I do is reach for my phone

77%

10%

I check my phone at least every 30 minutes

52%

6%

The last thing I do before I go to bed is check my phone

73%

18%

I often use other devices while watching TV

79%

42%

I watch more TV programs through catch-up/streamed TV than live

74%

13%

I often watch a number of episodes of a show back-to-back

87%

43%

Controllo dello smartphone

Phubbing

La dittatura perfetta avrà sembianza di democrazia,
una prigione senza muri
nella quale i prigionieri non sogneranno mai di fuggire.



Un sistema di schiavitù dove, grazie al consumo e al divertimento,
gli schiavi ameranno la loro schiavitù.

(Aldous Huxley)

- Dopo quanto tempo dal risveglio e prima di dormire controlli?
- Pasteggi a smartphone?
- L'uso dello smartphone ha migliorato o peggiorato la vostra comunicazione vis à vis?
- Abitudine soggetta a ricompensa
- Attivata da noia, solitudine, ricerca di gratificazione, ricerca di informazioni

TEXTING

Non è mai lì con te,
non è mai là con loro



I social network soddisfano 4 desideri che sono sempre esistiti nell'essere umano

- ◇ Raccontarsi per "esistere"
- ◇ Essere cercati
- ◇ Nascondersi e farsi vedere a piacimento
- ◇ Controllare la distanza che separa sé dall'altro
- ◇ Relazioni light senza coinvolgimento



Identità Personale

È autocostruita
 È più o meno consapevole
 È identificazione con modelli socio-culturali
 È proiezione sociale della personalità dell'individuo



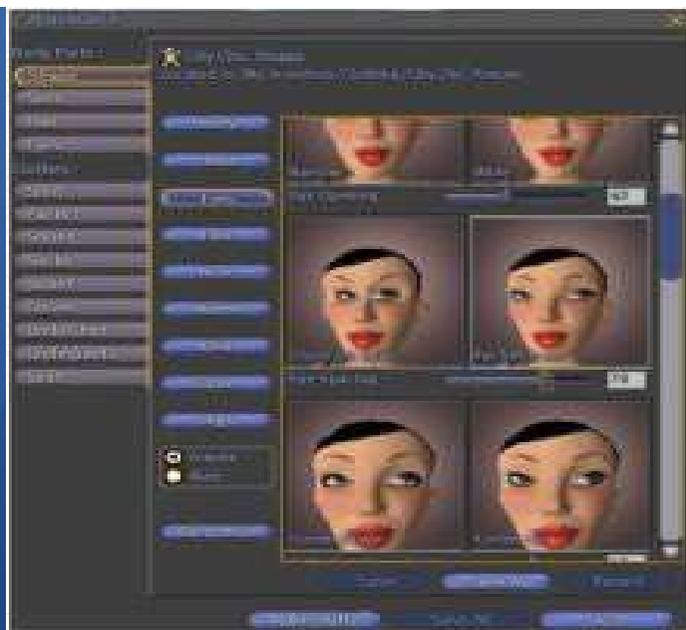
Identità Digitale

Si riferisce a un individuo 'reale'
 È parziale e limitata a un contesto d'uso
 Lo scopo è noto prima della sua creazione
 L'individuo è consapevole della sua esistenza e conosce il suo contenuto (ma non sempre)



Profilo Digitale

Si riferisce a un individuo 'potenziale'
 È costruito automaticamente
 L'individuo non conosce mai il suo contenuto
 È basato su dati e correlazioni algoritmiche tra di essi
 Può essere connesso all'identità digitale del singolo individuo



Obama's New Boss / Syria Escalates McCain vs. Brzezinski / PLUS: Summer's best movies & more

TIME

THE ME ME ME GENERATION

Millennials are lazy, entitled narcissists who still live with their parents

Why they'll save us all
 BY JOEL STEIN



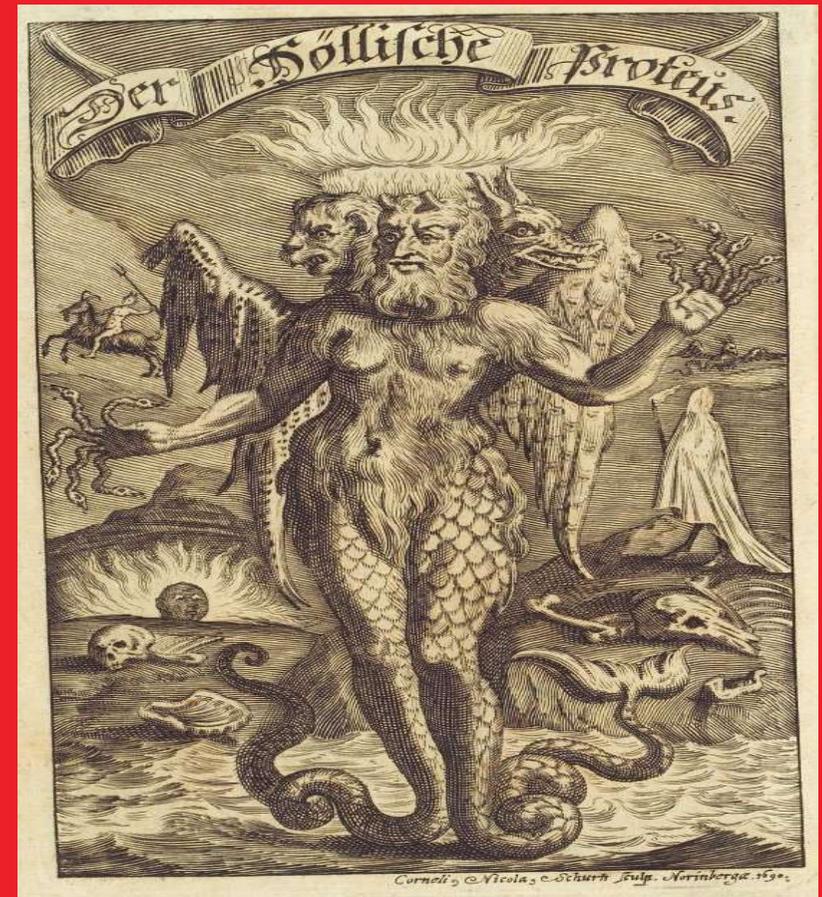
Narciso è online

- Preoccupazione ossessiva per il corpo
- Ricerca di celebrità e spettacolarizzazione
- Paura dell'invecchiamento
- Audience come criterio di successo: bisogno costante di etero-determinazione
- Virtualizzazione dell'identità
- **Egosurfing**
- **Hoped-for possible selves**
- **Personal branding**

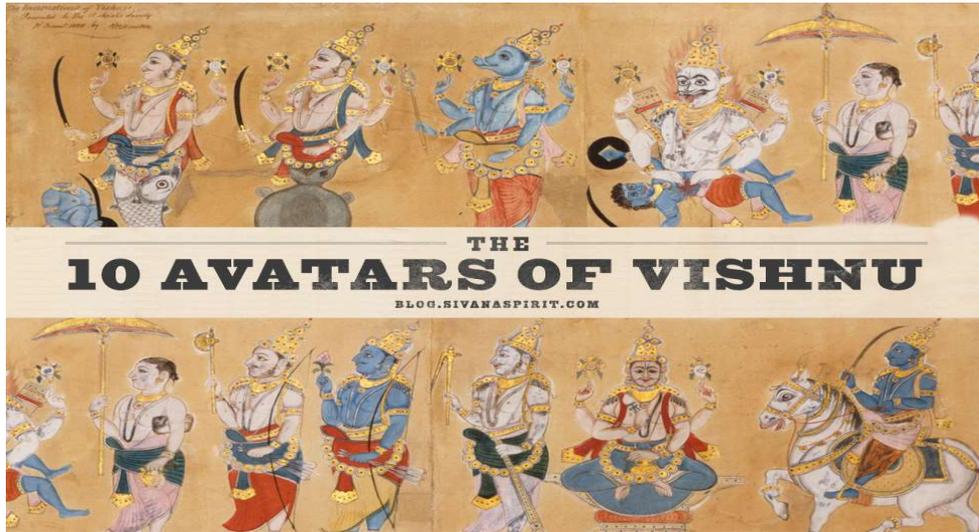


Avatar: discesa del dio che prende sembianze Vishna induista

Effetto proteus (Proteo) del dio che cambiava forma in ogni momento



IDENTITA'



Nel gioco identitario dell'esperienza virtuale c'è una zona di **LIMINALITA'** fra identità reale e virtuale in copresenza

Protegge nascondendo e si impone mostrandosi

Il social è un laboratorio di identità proiettiva

- 1-Sé ideale
- 2-Distinguersi dalla massa
- 3-Seguire un trend



Hikikomori, i numeri in Italia

"Hikikomori" è una psicopatologia messa in atto da alcuni ragazzi come reazione alle eccessive pressioni di realizzazione sociale tipiche delle società capitalistiche economicamente più sviluppate. Ma non è solo un problema del Giappone: i ragazzi che decidono di ritirarsi dal mondo sono molti anche in Italia. Come riconoscere la sindrome:



Il primo segnale preoccupante sono le frequenti assenze a scuola



L'inversione del ritmo sonno-veglia



L'auto-reclusione in camera da letto



In Italia circa 100.000 casi



Le città con più casi: Milano, Torino e Roma



Prima il 90% erano i ragazzi. Ora stanno aumentando le ragazze

Hikikomori



Ritiro alternativo

scelta contro società

Ritiro reazionale

secondario ad evento

Ritiro dimissionario

per sfuggire a pressioni ed aspettative

Ritiro a crisalide

Palestra sociale attraverso la *shareability*





CBS News



Daredevil climber dies during skyscraper stunt

Guarda (1:02)

DATA DI PUBBLICAZIONE:

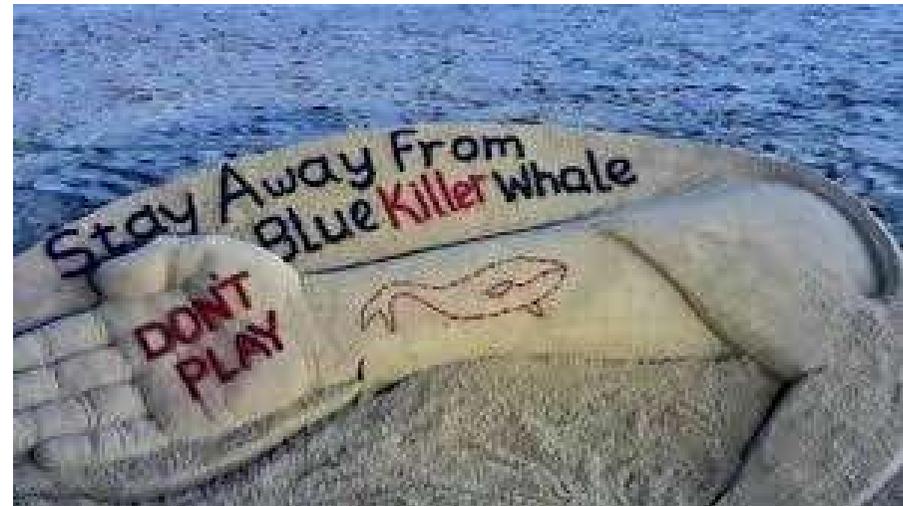
12 dic 2017

A well-known climber fell to his death while performing a skyscraper stunt in China. Wu Yongning, 26, died after falling from a 62-story building in the city of Changsha.



THE WAY THE PHOTOGRAPH WAS MADE
ON THE ROOF OF THE MARCEAU STUDIO
FIFTH AVE. OPPOSITE ST. PATRICK'S CATHEDRAL
DEC. 1928

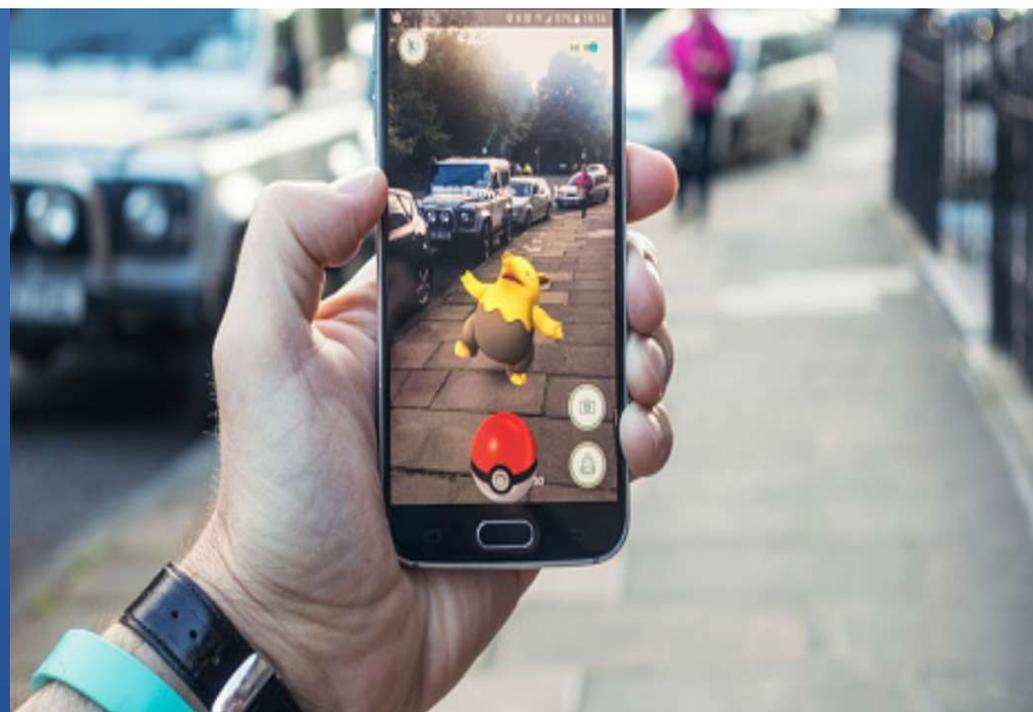
Sfide molto pericolose



LE PAROLE DELLA SORELLINA: "ERA IL GIOCO DELL'ASFISSIA"

“

Nel futuro non sarà più necessario esistere per esistere, e le conseguenze di questa rivoluzione sono già visibili.

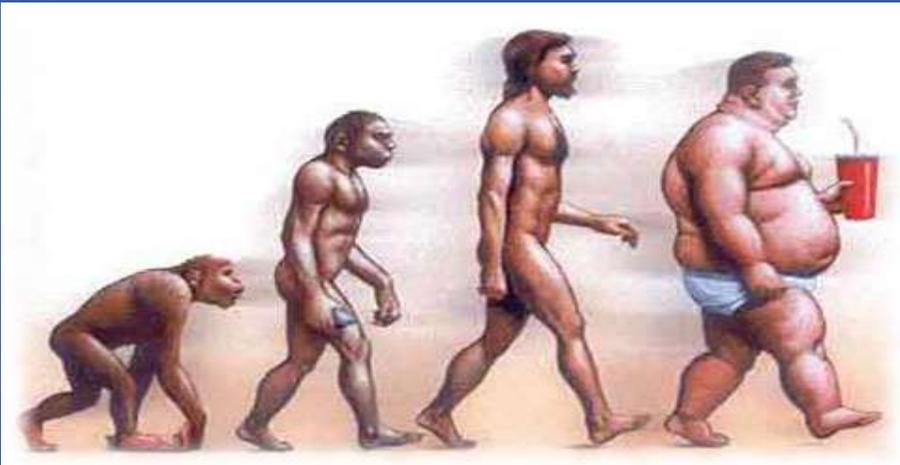


HOMO CONSUMATORE



Cultura dei bisogni vs Cultura dei desideri

Risposta al bisogno vs Costruzione di un bisogno



Oggetti come merce vs oggetti come simboli

Bene da possedere vs Nuova emozione da provare

Technologies used in neuromarketing



Reaction times



Behavioral experiments



Eye-tracking



Facial coding



GSR



fMRI



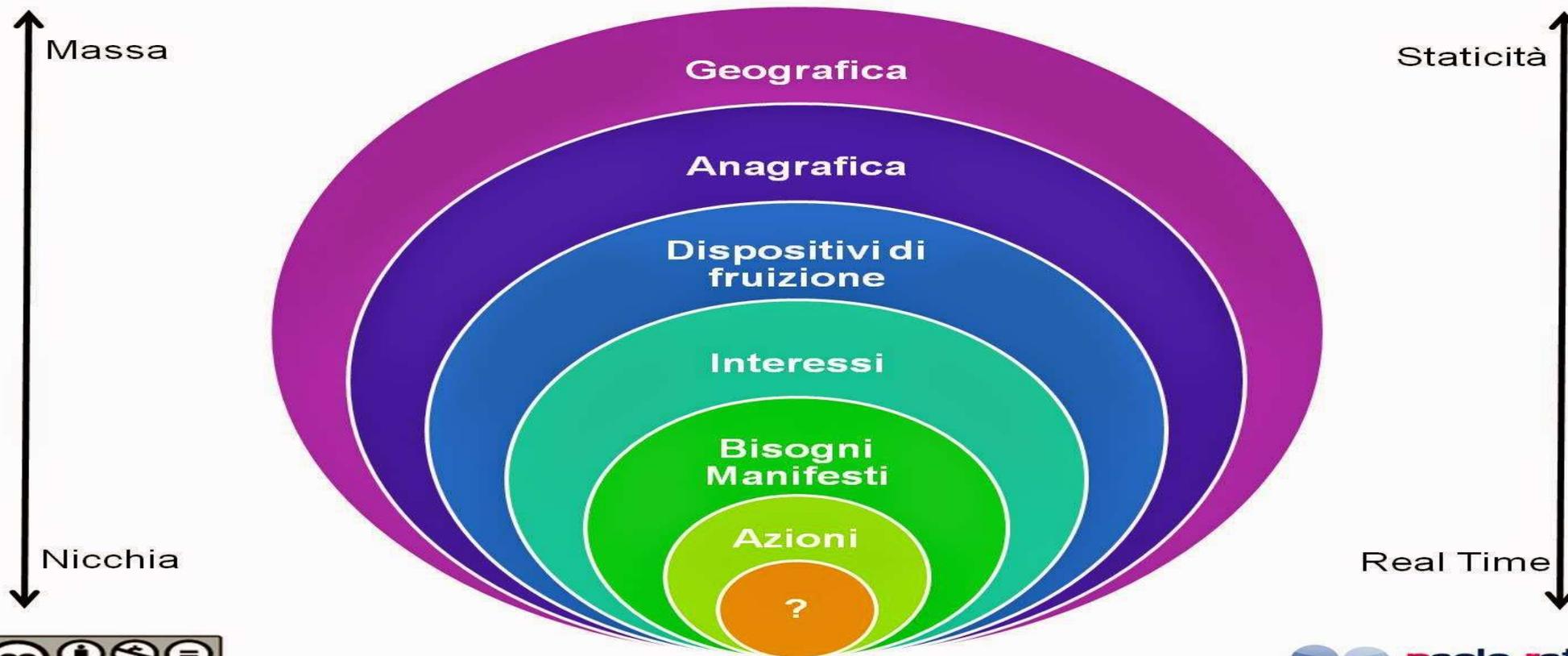
EEG

MODELLO DEL GANCIO



confessano
la ricerca di schemi

CONO DELLA PROFILAZIONE



Quando il prodotto è gratis il prodotto sei tu

CookieViz¹⁴, un'estensione del browser sviluppato in Francia dalla CNIL (Commissione nazionale dell'informatica e delle libertà), permette di visualizzare le molteplici traiettorie che prendono i dati dell'utente quando questo, credendo di connettersi al sito del suo quotidiano preferito, in realtà sta inviando informazioni a una decina di oscuri server dispersi per il mondo.



Figura 1. Navigando sul sito rappresentato dal cerchio al centro dello schema, l'internauta invia informazioni di navigazione agli altri siti e server di dati rappresentati sul grafico.

Fonte: CNIL.

Caratteristiche della vita sociale in rete Boyd

- Persistenza
- Rintracciabilità: digitare proprio nome e cognome
- Replicabilità anche in differenti frames di senso
- Visibilità illimitata
- Audience visibile ed invisibile
- Opacità di confini tra pubblico e privato
- Mancanza di confini spaziali, temporali, sociali
- Anonimia senza sanzione sociale
- Perdita del corpo

Impronta digitale: dati palesi pubblicati + metadati (orari, frequenze, persone contattate, luoghi frequentati) come indice di **affidabilità** es. credito sociale in Cina 2020, lavoro e di **WEB REPUTATION**

Dati Biometrici/ Biologici

Tratti fisici quali:

- Razza
- Immagine facciale
- Colore iride
- Impronte digitali
- Sesso
- Altezza
- Andatura
- Impronta termica
- Marcatori genetici
- Timbro vocale
- Gruppo sanguigno
- Lingua
- Scarificazioni
- Ritualità
- Dispositivi medici
- Impronta
- Profilo chimico dei capelli

Dati Biografici

Dati che documentino la storia individuale, quali:

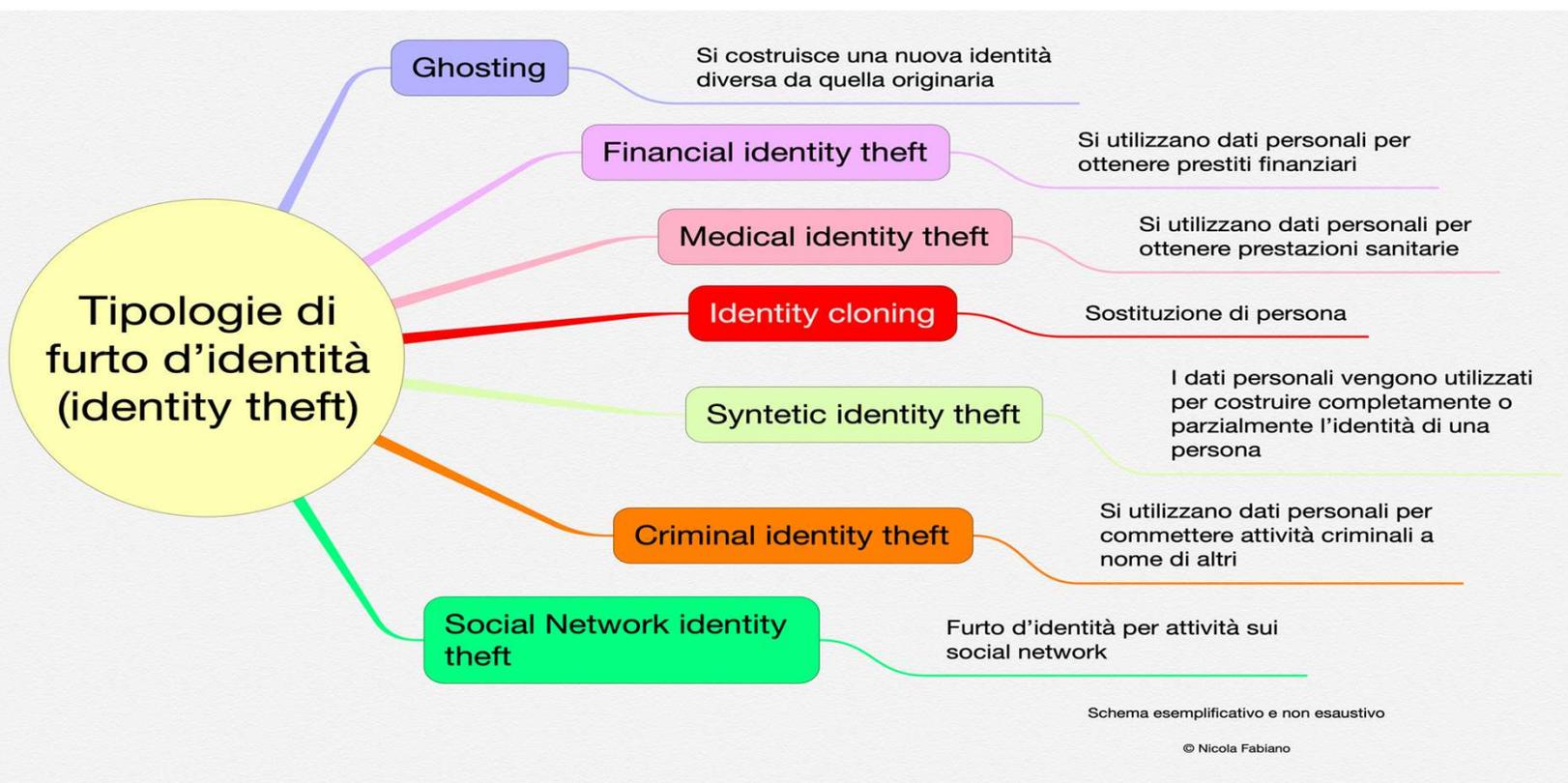
- Nucleo Familiare
- Indirizzo
- Livello educativo
- Occupazione
- Stato giudiziario
- Servizio Militare
- Famiglia di provenienza
- Coniuge
- Bambini
- Conviventi
- Dipendenti
- Servitù
- Ospiti

Dati Contestuali/ Comportamentali

Dati che documentino le interazioni dell'individuo con la società, quali:

- Profilo finanziario
- Atti pubblici registrati
- Licenze
- Transazioni commerciali
- Consumo/Produzione di Mass Media
- Donazioni politiche
- Proprietà
- Targhe veicoli
- Gusti/Preferenze
- Scritture contabili
- Transazioni Bancomat
- Dichiarazioni fiscali
- Credito bancario





Neologismi in rete I

- Vibrazione fantasma
- SMS sonnambulismo
- Depressione da facebook = *distorsione dell'autostima*
- Nomo (mobile)fobia FOMO = *mai più senza connessione*
- Insonnia da monitor = *luce blu imbroglia la melatonina*
- *Vamping*
- *Squillo con funzione fàtica*
- *Hoarding dei messaggi*
- *Fappening foto rubate su snapchat*

Neologismi della rete II

Ghosting

Doxing (diffusione di materiale altrui)

Morphing

Banksyng aggancia seduce scarica

Curving tiene in stand by

Kittenfishing foto di profilo false

Cloaking non viene all'appuntamento

Instagramstanding si finge anima
gemella

Like tattico

JOMO

(noun)

Joy Of Missing Out. Feeling content with staying in and disconnecting as a form of self-care.

Antonym: FOMO

Caratteristiche della vita psichica in rete

Facile accessibilità, senza impegno

Non necessita dell'altro con tutto quello che richiede

Fa stare meglio subito, ma abitua a cercare nella distrazione la risoluzione della frustrazione e dei conflitti

Progressiva incompetenza somatica

Velocità digitale che rende intollerabile l'attesa fisica e verbale

Border theory: il lavoro sempre meno con bordi temporali, spaziali e psichici smart working

La sola presenza dello smartphone nella stanza fa diminuire le prestazioni cognitive

Ward 2017

Controllo automatico delle app

Appaltiamo al device la nostra capacità di apprendere

es. GPS

Il pensiero divergente o creativo cala nelle continue distrazioni, ruolo positivo della noia

c'è sempre qualcosa da controllare on line, un post, una mail, un like, un messaggio

Social usano il meccanismo della reciprocità sociale, del bisogno di approvazione e del FOMO

Il web usa l'umana caratteristica di bisogno di ricerca di informazioni

NEGATIVE EFFECTS OF SOCIAL MEDIA

*According to research from California State University:
Excessive use of social networking may be connected to the
following psychiatric problems*



Attention Deficit
Hyperactivity Disorder



Depression



Obsessive-Compulsive
Disorder



Narcissistic Personality
Disorder



Hypochondriasis



Schizoaffective and
Schizotypal Disorders



Body Dysmorphia



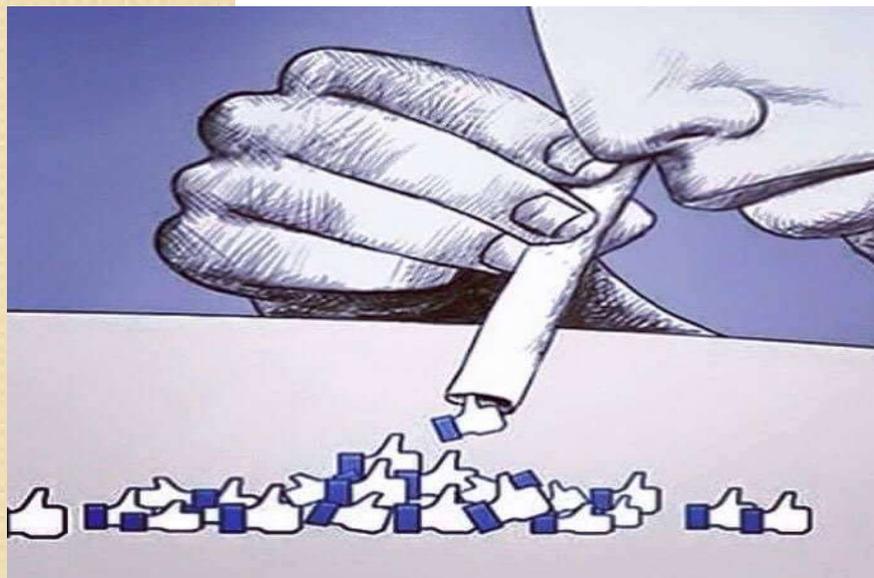
Voyeurism



Addiction

Schema a rapporto variabile

- Il rinforzo viene dato dopo un numero di risposte variabile.
- Il soggetto non può fare previsioni.
- La risposta viene emessa continuativamente e i tempi di riposo si riducono (gioco d'azzardo).
- Per Skinner lo schema a rapporto variabile è il più efficace.



Distintivi **Contributore**

Pubblica la tua prima recensione e ottieni il distintivo Nuovo contributore. Pubblica altre due recensioni e otterrai il successivo distintivo Contributore. Poi continua così! Più recensioni scrivi, maggiore sarà il livello del distintivo che puoi ottenere.

[Aggiungi una recensione >](#)

	Nuovo Contributore	1 recensioni
	Contributore	3 recensioni
	Contributore esperto	5 recensioni
	Recensore	10 recensioni
	Recensore esperto	20 recensioni
	Recensore super	più di 50 recensioni

Distintivi che riconoscono l'**esperienza**

Mostra le tue straordinarie conoscenze. Pubblica le recensioni in una singola categoria (hotel, ristoranti o attrazioni) e ottieni un distintivo che riconosce l'esperienza. Non fermarti qui! Ogni volta che aggiungi tre recensioni all'interno di una categoria, ottieni un distintivo di livello superiore per quella categoria.

[Offri la tua esperienza >](#)



Dopamina e rinforzo intermittente



Dipendenza da sostanze "Old addiction"

Eroina

Cocaina

MDMA

THC

XTC



Sexual Addiction

Internet Addiction

Compulsiva Shopping

Relazioni affettive

Pathological Gambling

Lavoro compulsivo

new
addictions



Cell Phone Addiction

E-mail Addiction

eBay Addiction

Online Gambling Addiction

Internet Addiction

Cybersex Addiction

Online Pornography Addiction

TV Addiction

Exercise Addiction

Prescription Drug Addiction ...

very
new
addictions



Moon-travelling
addiction

Compulsive
teletransportation

Phaser over-utilization

future
addictions

Digital coaching e digital detox



Ordinare app per cartelle

Togliere notifiche

Nuova routine di lavoro

Disiscriversi per togliere mail spam

No devices areas

Nuove routines con pause attive

Negare autorizzazioni on line

Quali riflessioni per una presa in carico dei nativi digitali?

Incontrarli fuori dai servizi nei non luoghi

Identificazione solo con peer, ma non svendere ruolo di educatore-terapeuta

Policonsumo e polipatologie

Online, offline e misto

Presa in carico a singhiozzo

Attenzione sulle skills

Educazione alla corporeità

Evitare effetto Father and Son

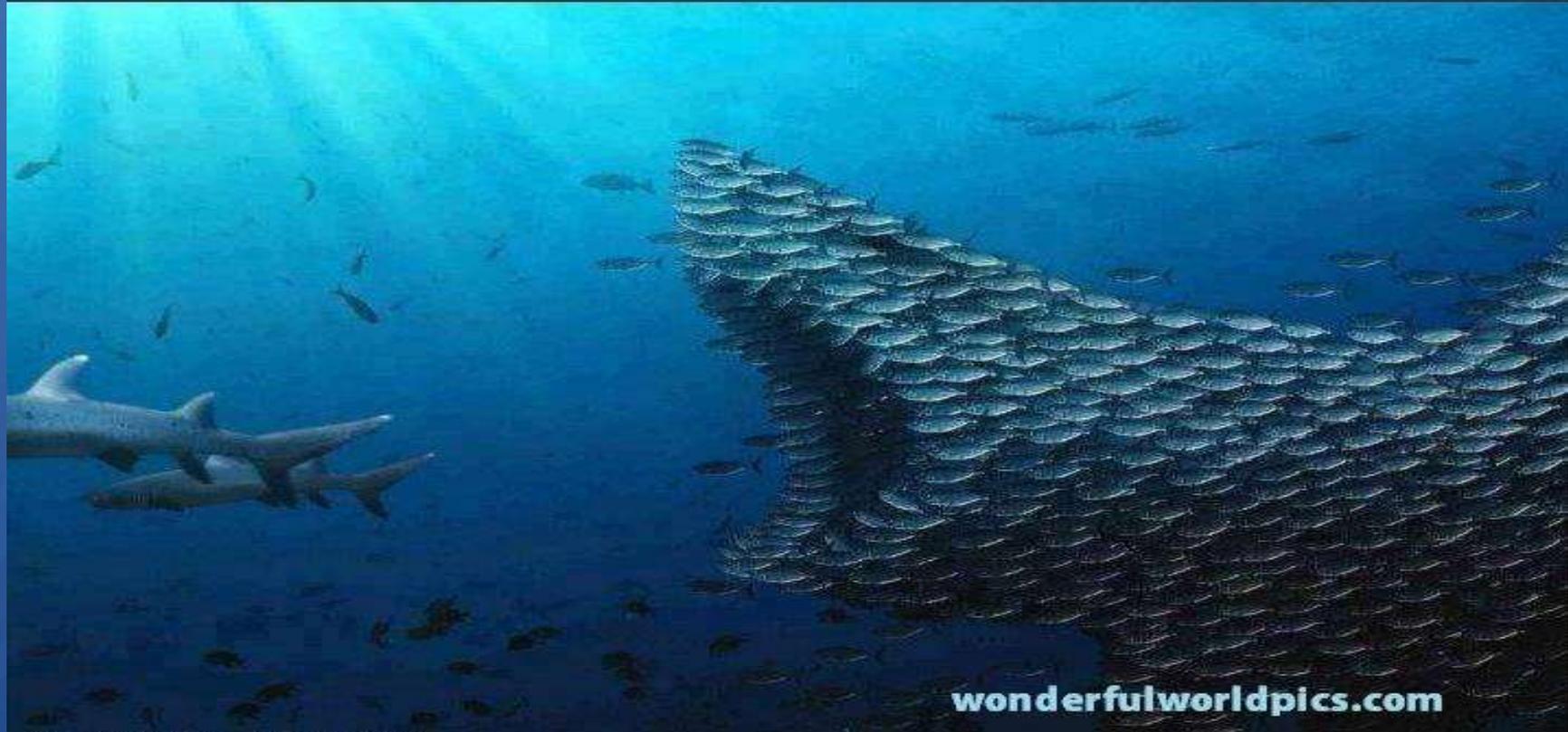
Attenzione limitata: piccole sessioni ripetute

Ingaggio in ricerca e produzione

Lavoro con famiglie in parallelo

grazie

DON'T PANIC, ORGANIZE!



wonderfulworldpics.com