



A.A. 2001/2002

Università degli studi di Palermo

Facoltà di Scienze della formazione

Corso di laurea in Tecnica pubblicitaria (Com.3)

Insegnamento di Teoria e tecniche delle comunicazioni di massa

Prof. S. Martelli

## Chat line e chat dipendenza

Studio psico-sociologico del mezzo di comunicazione del XXI  
secolo e dei suoi effetti nella società odierna

*Di*  
*Mendola Sonia*

<i>Prefazione</i> .....	5
<b>Capitolo 1 - Internet e comunità virtuali</b> .....	<b>6</b>
1.1 <i>Storia e usi della rete delle reti</i> .....	6
1.1.1 <i>Evoluzione della comunicazione in rete</i> .....	6
1.1.2 <i>Usi di Internet</i> .....	8
1.2 <i>Effetti di Internet</i> .....	9
1.3 <i>Difetti di Internet</i> .....	9
1.3.1 <i>Eccesso di documenti</i> .....	9
1.3.2 <i>Difficoltà di diffusione</i> .....	9
1.4 <i>Stime sugli utilizzatori di Internet</i> .....	10
1.4.1 <i>Distribuzione socio-demografica degli utenti in Italia</i> .....	11
1.5 <i>La comunicazione mediata dal computer (CMC)</i> .....	13
1.5.1 <i>La posta elettronica</i> .....	13
1.5.2 <i>Mailing list</i> .....	14
1.5.3 <i>Newsgroup e comunità virtuali</i> .....	14
1.5.4 <i>ICQ</i> .....	15
1.5.5 <i>MUD</i> .....	15
1.5.6 <i>IRC</i> .....	17
<b>Capitolo 2 - Le chat line</b> .....	<b>18</b>
2.1 <i>Tipi di chat line</i> .....	18
2.1.1 <i>Comandi base di IRC</i> .....	18
2.2 <i>Caratteristiche socio-demografiche dei chatters</i> .....	21
2.3 <i>Linguaggio usato nelle chat</i> .....	21
2.3.1 <i>Emoticons</i> .....	22
2.3.2 <i>ASCII ART</i> .....	24
2.3.3 <i>Uso della terza persona</i> .....	24
2.4 <i>L'anonimato in chat</i> .....	25
<b>Capitolo 3 - Analisi psico-sociologica della chat</b> .....	<b>26</b>
3.1 <i>Le finalità del Chatting</i> .....	26
3.2 <i>Funzione delle “stanze delle chiacchiere”</i> .....	26
3.2.1 <i>Altri usi delle chat</i> .....	26
3.3 <i>Sviluppo evolutivo dei chatters</i> .....	27
3.3.1 <i>Dal virtuale al reale: meeting e incontri a due</i> .....	28
3.4 <i>Effetti della chat</i> .....	28
3.4.1 <i>Chat e intimità</i> .....	29
3.4.2 <i>Il CyberSex</i> .....	29
3.5 <i>Relazioni sociali in chat</i> .....	30
3.5.1 <i>Pirateria telematica</i> .....	31
3.6 <i>La chat nelle diverse culture</i> .....	31
3.7 <i>Ricerche in USA</i> .....	32

<b>Capitolo 4 - La Chat dipendenza.....</b>	<b>33</b>
4.1.1 Conseguenze della chat dipendenza .....	33
4.1.2 Sintomi.....	33
4.1.3 Cause della IAD .....	33
4.1.4 Soggetti a rischio .....	34
4.1.5 Come individuare i sintomi della IAD .....	34
4.1.6 Rimedi contro la chat dipendenza .....	34
4.2 <i>La ricerca americana sulla dipendenza da Internet</i> .....	34
4.3 <i>Prima ricerca italiana sulla Net Addiction</i> .....	35
4.3.1 Test UADI.....	36
4.3.2 I risultati del test UADI .....	36
4.4 <i>Effetti del PC dal punto di vista medico</i> .....	39
4.5 <i>In Italia Internet aiuta a socializzare</i> .....	39
4.5.1 Lo psicologo on line .....	40
<b>Capitolo 5 - Ricerca sulla Chat dipendenza su #palermo.....</b>	<b>41</b>
5.1 <i>Il canale #palermo</i> .....	41
5.2 <i>Ricerca sul campo: note metodologiche</i> .....	44
5.2.1 Scopo della ricerca.....	44
5.2.2 Difficoltà di ricerca.....	45
5.2.3 Tipo di indagine.....	45
5.2.4 Motivi dell'utilizzo della modalità scelta .....	45
5.2.5 Fasi della ricerca.....	45
5.3 <i>Risultati della ricerca sul campo</i> .....	46
5.3.1 Caratteristiche socio-demografiche del campione.....	46
5.3.2 Conoscenza e usi della chat per gli utenti del canale .....	47
5.3.3 Vantaggi e svantaggi dell'anonimato in chat.....	50
5.3.4 La chat dipendenza per gli utenti di #palermo .....	51
5.4 <i>Conclusioni</i> .....	55
<b>“Cyber –Autobiografia” dell'autore .....</b>	<b>56</b>

*“Quando gli storici viaggiano attraverso le testimonianze di un secolo, alla ricerca degli eventi che hanno mutato radicalmente un’intera società, scoprono spesso che questi eventi sono idee nate come fuggevoli pensieri.*

*Col tempo, queste ispirazioni crescono fino a modificare la vita di milioni di persone.*

*L’automobile, il telefono, il vaccino per la poliomielite, tutte queste scoperte hanno lasciato un’impronta indelebile sulla civiltà mondiale.*

*Quello al quale vi state affacciando - questo mezzo di comunicazione globale chiamato rete – sarà enumerato in futuro tra quel tipo di scoperte.”*

Da

“Lo Zen e l’arte di Internet” - Brendan P. Kehoe

## Prefazione

*In questo lavoro, dal titolo "Chat line e Chat dipendenza", intendo sostenere la tesi secondo cui l'uso di Internet e soprattutto delle chat line, in molti soggetti può provocare dipendenza, come è stato verificato da diversi studi psico-sociologici americani.*

*E che questo fenomeno in continua crescita anche in Italia, si trova in qualche modo presente pure a Palermo. L'idea di questo lavoro scaturisce dall'analisi del libro "Chat Line" di Antonio Roversi, il quale a mio avviso risulta carente di informazioni sul fenomeno chat dipendenza, che in questi anni in Italia sta acquistando estrema rilevanza. Ci si chiede quale sia lo scopo che porta migliaia di utenti a stare per ore e ore davanti ad un PC, dialogando, solo mediante linee di testo, con altre persone, che nella maggior parte dei casi sono degli sconosciuti. E come mai in questo contesto di anonimato, ci si apra a tal punto da discutere pubblicamente anche dei propri fatti privati.*

*Lo scopo di questa ricerca è proprio quello di evidenziare i motivi di tali comportamenti che spesso sfociano nella cosiddetta chat dipendenza.*

*La chat dipendenza, o più tecnicamente Internet Addiction Disorder (IAD), è un fenomeno in costante crescita che recentemente è stato posto all'attenzione anche di psicologi e sociologi italiani, perchè ritenuto la nuova droga del XXI secolo. La IAD è spesso una forma di compensazione del disagio sociale e psicologico, che diviene una patologia nei soggetti a rischio.*

*Per sostenere la mia tesi, dopo una carrellata che parte dalle origini di Internet e giunge alle diverse sfaccettature del mondo delle chat line, ho eseguito una ricerca empirica nell'ambito della chat room di #palermo (sul server IRCnet), in cui chatto da ben 2 anni.*

*La ricerca è stata utile anche per individuare quali sono gli usi che gli utenti palermitani fanno di questo nuovo mezzo di comunicazione, evidenziando che ogni società plasma i propri media, sulla base di fattori socioculturali caratteristici di quel sistema.*

Vorrei ringraziare tutti gli utenti del canale #palermo per la cordialità e la gentile collaborazione, specialmente Shelter`, per motivi che lui conosce.

# Capitolo 1 - Internet e comunità virtuali

## 1.1 Storia e usi della rete delle reti

### 1.1.1 Evoluzione della comunicazione in rete

Negli anni '50, quando l'Unione Sovietica lanciò i primi missili nello spazio (Sputnik e Sputnik II), nei paesi del blocco occidentale si diffuse il timore che da questa supremazia potesse derivare la possibilità di un attacco nucleare sovietico. Così gli Stati Uniti studiarono un sistema di comunicazione militare che non potesse essere messo fuori uso da un'eventuale aggressione, continuando a funzionare anche se colpito in alcuni punti. Nel 1958 l'Advanced Research Projects Agency (ARPA), grazie alla collaborazione tra persone che provenivano dalle università americane, dall'apparato militare e dall'industria, crearono ARPAnet, il primo network usato esclusivamente in ambito militare, considerato il nucleo primordiale di Internet. Le invenzioni tecnologiche che hanno portato da ARPAnet allo sviluppo di Internet sono:

1. *Ridondanza nella connettività*: grazie a questo principio le linee di connessione tra i vari nodi di una rete di telecomunicazioni non devono passare attraverso un unico canale, ma attraverso percorsi multipli (reti distribuite). Così, se un nodo viene interrotto, l'instradamento dei dati può avvenire attraverso un percorso alternativo. In tal modo nessun calcolatore poteva divenire un obiettivo strategico.
2. *Commutazione a pacchetto*: consiste nella possibilità di trasmettere via computer i propri messaggi, non in un unico blocco, ma facendoli "a pezzi". Su ogni pacchetto viene impresso il nome del mittente, il nome del destinatario, il numero complessivo dei pacchetti nel quale è stato suddiviso il messaggio, e il numero progressivo di quel pacchetto. Il messaggio viene instradato in rete e i singoli pacchetti possono prendere vie diverse, preferendo quelle meno impegnate. Il computer ricevente riassume i vari pacchetti secondo il numero progressivo consegnando al destinatario il messaggio nella sua forma originale. Il vantaggio è che lungo le linee di comunicazione possono passare contemporaneamente pacchetti appartenenti a molteplici mittenti e destinatari diversi.
3. *Time sharing*: consente contemporaneamente a più utenti l'accesso interattivo ai computer centrali dai propri terminali individuali, ottenendo immediatamente i propri risultati senza dover aspettare che l'utilizzatore precedente abbia terminato il suo lavoro, come se avessero a propria disposizione l'intera macchina.
4. *Protocolli di trasmissione*: un protocollo è un insieme di regole su cui vi è un comune accordo che indicano come due entità devono comunicare tra loro mediante la rete. Si collocano su vari livelli gerarchici e i più recenti vengono classificati nella famiglia dei TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol). L'invenzione del protocollo ha avuto lo scopo di fare in modo che più computer possano dialogare tra loro sulla base di un comune linguaggio di comunicazione. Grazie ad essi i computer sono diventati mezzo di comunicazione tra le persone.
5. *World Wide Web*: detto WWW o semplicemente Web, è una sottorete di Internet che consente di accedere ai database grazie a dei rimandi automatici e specializzati, che forniscono direttamente l'accesso alle informazioni che si stanno cercando. Grazie al Web, i siti non hanno più l'aspetto di documenti impaginati, ma si sono arricchiti di elementi multimediali (immagini, suoni, video).

6. *Modem*: nato nel 1978 per mano di due studenti di Chicago, Ward Christensen e Randy Suss. Il termine abbreviato per indicare un dispositivo modulatore-demodulatore, che consente di trasformare i segnali analogici, trasmessi mediante le linee telefoniche in segnali digitali e viceversa, permettendo ai computer di inviare e ricevere dati.

### **La rete delle reti è nata solo per scopi bellici? Occorre sciogliere questo dubbio**

La storia di Internet non è ben nota ai milioni di navigatori, non tutti sanno che le sue origini derivano dal tentativo di facilitare la ricerca scientifica

Internet: se ne parla tanto, in lei risiede il futuro delle telecomunicazioni. Chiunque la usa, ma non tutti sanno come è nata e per quali scopi. A Washington nel 1966 il dirigente dell' ARPA, Bob Taylor, propose un progetto per la comunicazione e lo scambio di risorse tra i laboratori universitari finanziati dalla società. L'ARPA, ovvero Advanced Research Projects Agency, era un'agenzia del Dipartimento della difesa americano, nata con lo scopo di finanziare l'innovazione tecnologica nella competizione con i sovietici in ambito della Guerra fredda. Nonostante l'intenzione di Taylor fosse stata quella di facilitare la comunicazione in campo scientifico, le origini di Internet spesso si collegano alla ricerca in campo militare. Ciò perché il sovrintendente del progetto, Larry Roberts, nello scrivere le specifiche, riprese le idee elaborate negli anni '60 da Poul Baran, il quale lavorava presso la Rand Corporation, un'azienda che sin dal secondo conflitto mondiale vendeva tecnologie militari. Baran progettò un sistema di telecomunicazioni in grado di resistere ad un eventuale attacco militare, costituito da una rete distribuita, in modo che ogni nodo potesse continuare a lavorare anche nel caso in cui quelli vicini venissero danneggiati. Sulla base di ciò, nel 1969 nasce ARPANET, costituita da due nodi che collegavano gli elaboratori dello Stanford Research Institute con l'University of California (UCLA). La realizzazione sotto il profilo hardware era stata assegnata alla Bolt Beranek and Newman (BBN), mentre lo sviluppo dei protocolli venne affidato a dei giovani ricercatori, che in seguito formarono il Network Working Group (NWG). Questi idearono il primo protocollo di comunicazione tra host, che prese il nome di NCP, Network Control Protocol, sulla base del quale nacquero il protocollo FTP, per il trasferimento dei files, il protocollo telnet per l'emulazione di terminale e i primi sistemi di posta elettronica. L'NCP venne usato finché nel 1973 Vinton Cerf e Bob Kahn svilupparono un nuovo protocollo di comunicazione tra host, ovvero l'attuale TCP/IP. Negli anni '80 la National Science Foundation (NSF), ente per il finanziamento della ricerca di base, finanziò la costruzione di reti tra le università americane connesse ad ARPANET. Per motivi di sicurezza venne creata la Milnet separando da ARPANET la rete militare e nel 1985 l'NSF costruì una nuova rete che fungeva da spina dorsale alla rete universitaria, detta NSFNET; così nel 1989 l'ARPANET venne chiusa. Negli anni successivi, molti privati proprietari di reti di telecomunicazioni cominciarono a costruire le loro dorsali, dall'unione delle quali compare l'odierna INTERNET, la rete delle reti. La nuova rete si espanse anche in Europa, ma per giungere nelle mani dei non esperti si deve attendere il 1990, quando Tim Berners Lee, presso i laboratori del CERN di Ginevra, ideò il World Wide Web ("ragnatela mondiale"), con lo scopo di permettere agli studiosi di scambiarsi velocemente e in maniera semplificata i risultati delle loro ricerche. Il WWW permise di pubblicare documenti ipertestuali interconnessi tra loro visualizzabili con i comuni browser, utilizzabili a prescindere da determinate competenze anche dalla gente comune. Ciò permise l'espansione di Internet nelle case degli utenti privati, che vanno crescendo in maniera esponenziale.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Cfr. S. MENDOLA, *L'Ora*, 18/05/2001

### 1.1.2 Usi di Internet

Internet è diventata una rete telematica per il reperimento di informazioni e lo scambio di comunicazioni di tipo aperto e con poche possibilità di controllare centralmente il flusso di dati lungo le linee. E' utilizzato essenzialmente per:

- Reperire informazioni di ogni tipo dalle biblioteche digitali
- Comunicare con gli altri utenti in modo pubblico o privato
- Sperimentare nuove forme di esperienze individuali, come le comunità virtuali
- Commercio elettronico (e-commerce), tramite la vendita diretta di beni e servizi e mediante l'impiego di pubblicità.
- Telestudio e telelavoro

#### 1.1.2.1 Telelavoro

Una delle applicazioni più concrete di Internet è il telelavoro, che dà la possibilità a molti lavoratori di eseguire la loro professione nella propria abitazione mediante le opportune apparecchiature informatiche.

##### VANTAGGI:

- non occorre viaggiare per recarsi sul posto di lavoro
- è possibile pianificare autonomamente la propria giornata lavorativa conciliando il lavoro con altre attività

##### SVANTAGGI:

- riguarda ambiti di lavoro ristretti, come la programmazione informatica, attività di consulenza, o vendita di beni e servizi.
- non permette facilmente di fare carriera
- vi è una scarsa comunicazione e collaborazione sia con i superiori che con i colleghi, comportando un alto tasso di isolamento sociale
- rende difficile separare l'attività lavorativa dalle attività domestiche

#### 1.1.2.2 Telestudio

Il telestudio<sup>2</sup> consente l'apprendimento a distanza, grazie ad opportune strutture che ne permettono la realizzazione, ma che in Italia sono ancora ridotte. Così, mediante teleconferenze e test di autovalutazione è possibile grazie a Internet, conseguire un titolo di studio o fare corsi di formazione professionale.

##### VANTAGGI:

- non occorre viaggiare per recarsi alla sede di studio
- è possibile pianificare autonomamente la propria giornata combinando lo studio con altre attività

##### SVANTAGGI:

- è ristretta a una piccola cerchia di persone che presentano un alto grado di scolarità, capacità di studiare autonomamente e destrezza nell'utilizzo del computer
- i telestudenti dipendono esclusivamente dalle università che offrono questo servizio che sono ancora poche
- vi è una scarsa comunicazione e collaborazione sia con i compagni, comportando un alto tasso di isolamento sociale
- rende difficile separare lo studio dalle altre attività domestiche

---

<sup>2</sup> Alcuni esempi di telestudio sono presenti nei siti <http://www.scuolaradioelettra.it/main.asp> e <http://www.cedif.it/>



## 1.2 Effetti di Internet

Analisi condotte da diversi studiosi ricordano che il “determinismo tecnologico” non è un buon modello interpretativo per comprendere gli effetti sociali dell’utilizzo di Internet, dal momento che non tiene conto che la tecnologia non è altro che uno strumento nelle mani di chi la utilizza, e che sono gli utilizzatori a determinare gli effetti sociali e il mutamento tecnologico.

## 1.3 Difetti di Internet

### 1.3.1 Eccesso di documenti

Grazie ad Internet viene prodotta più informazione e comunicazione di quanto ne viene realmente utilizzata, al punto che sulla Net si osserva un sovraccarico informativo, che rende difficile il reperimento delle notizie di nostro interesse, col risultato che gran parte del materiale presente, viene accantonato e dimenticato in poco tempo.

### 1.3.2 Difficoltà di diffusione

Difficilmente la diffusione di Internet potrà avere un andamento paragonabile a quello della televisione o degli altri mezzi di comunicazione di massa, col risultato di aumentare la differenza tra il numero di INTERACTING, cioè coloro che sono in grado di utilizzare Internet sfruttandone tutte le sue potenzialità, e gli INTERACTED, ovvero coloro che restano fruitori dei vecchi media. Così, Internet continuerà a non essere accessibile alla grande maggioranza della popolazione mondiale per i seguenti motivi:

1. Le attrezzature tecniche necessarie per utilizzare Internet sono più costose di un televisore o di una radio e diventano obsolete più velocemente
2. Le nuove tecnologie informatiche non fanno scomparire le più vecchie con un effetto aggiuntivo di spesa
3. L’uso delle attrezzature digitali richiede delle forti motivazioni soggettive e il possesso di una *competenza tecnologica*, che attualmente è distribuita in maniera disuguale tra tutta la popolazione
4. Internet è adatta soprattutto per coloro che cercano conoscenze, informazioni, e canali di comunicazione specializzati, rimanendo una risorsa accessibile solo ad una piccola parte dei paesi più sviluppati o in via di sviluppo, per la presenza di frontiere eteree

#### 1.3.2.1 Frontiere Eteree

Nonostante tramite la diffusione di Internet si vada verso la formazione di un villaggio globale, lo stesso avvento dei PC ha fatto nascere nuove frontiere che non sono più fisiche, ma elettroniche. Non tutti gli stati hanno un accesso paritario ad Internet a causa di ragioni tecnologiche, come la mancanza di adeguate reti telefoniche e di energia elettrica nei paesi del terzo mondo. L’accesso a Internet, inoltre, è stratificato socialmente: non è libero, ma determinato da appartenenze di classe. Indagini condotte nei paesi europei più avanzati hanno rilevato che chi possiede un abbonamento ad Internet appartiene alla piccola o media borghesia. In America, non tutte le etnie presenti hanno lo stesso accesso ad Internet e ne fanno lo stesso uso: ad esempio, si ha una differenza tra la popolazione di origine anglosassone, che ne fa un utilizzo massimo, e la popolazione ispanica, che ne fa un utilizzo minimo. Comunque, anche se le profonde divisioni sociali ed etniche nell’uso dei New Media sparissero, e anche se i paesi in via di sviluppo avessero le condizioni per richiederne l’accesso, mancherebbero ugualmente le linee telefoniche per farlo, in quanto già sovraffollate dalle popolazioni dei paesi sviluppati. In definitiva i New Media, non essendo realmente accessibili a tutti, divengono generatori di differenza che creano nuove frontiere allontanandoci dalla formazione del villaggio globale tanto osannato da Mc Luhan.<sup>3</sup>

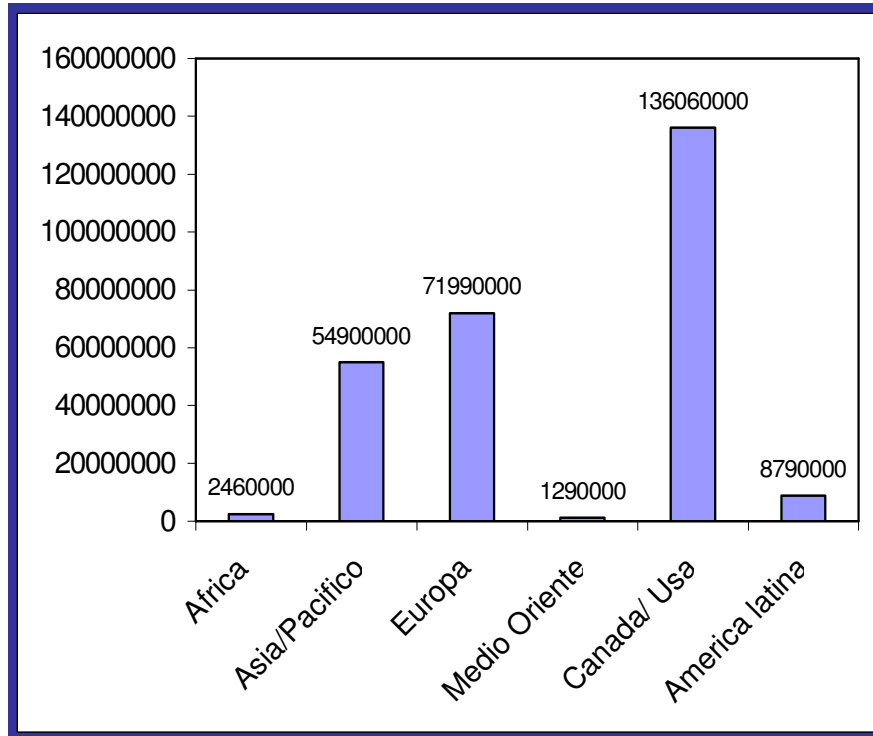
---

<sup>3</sup> Cfr. M.GIACOMARRA, *Migrazione e identità*, 2000

### 1.4 Stime sugli utilizzatori di Internet

Stimare su scala mondiale il numero di persone che possiedono una connessione ad Internet è difficoltoso in quanto essendo la diffusione di Internet in costante crescita, i dati raccolti presentano un alto grado di obsolescenza. Inoltre, sono spesso risultato di ricerche di marketing che tendono ad evidenziare l'aspetto commerciale chiarendo raramente le metodologie e gli strumenti di misurazione e campionamento.

Riportiamo una stima globale delle persone con collegamento ad Internet nel febbraio 2000<sup>4</sup>.



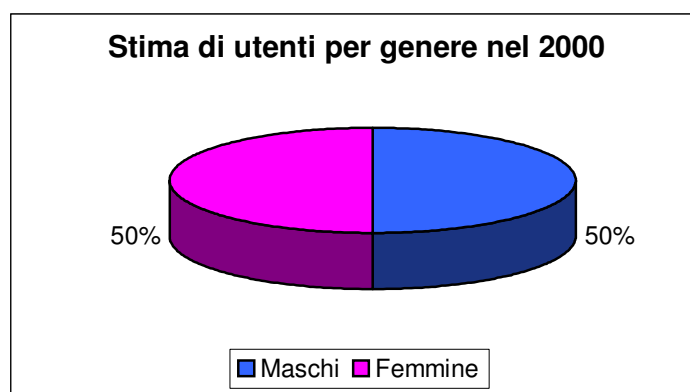
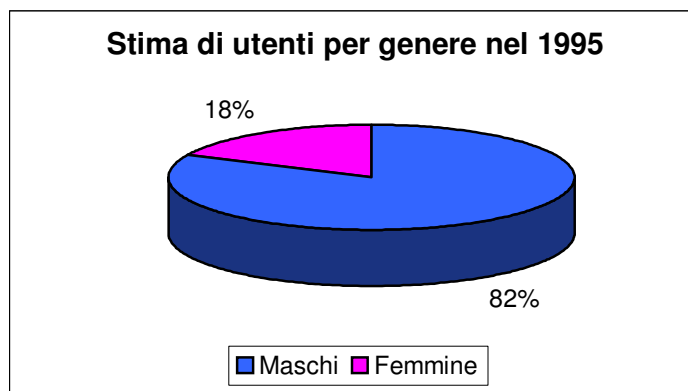
Dai dati si osserva che la maggioranza degli utenti di Internet costituiscono solo il 5% della popolazione mondiale, e che sono i Canadesi e gli Americani a possederne il primato. Confrontando questi dati con quelli del 1995, che vedevano un totale di 26 milioni di utenti, si osserva una crescita esponenziale che ha portato ai 275 milioni del 2000.

Altri studi in America rilevano che i maggiori consumatori di Internet appartengono alla popolazione adulta, nella fascia di età compresa tra 30 e 40 anni.

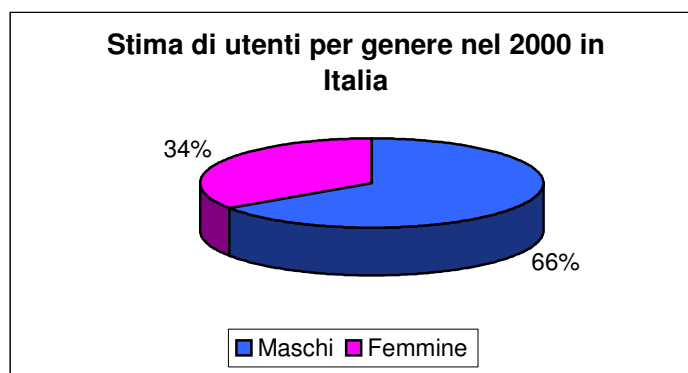
Ricerche contemporanee della Media Matrix<sup>5</sup> evidenziano che nel quinquennio 1995-2000 una crescita dell'utenza femminile in Internet.

<sup>4</sup> fonte: NUA marzo 2000, reperibili all'url [http://www.nua.ie/surveys/how\\_many\\_online/index.html](http://www.nua.ie/surveys/how_many_online/index.html)

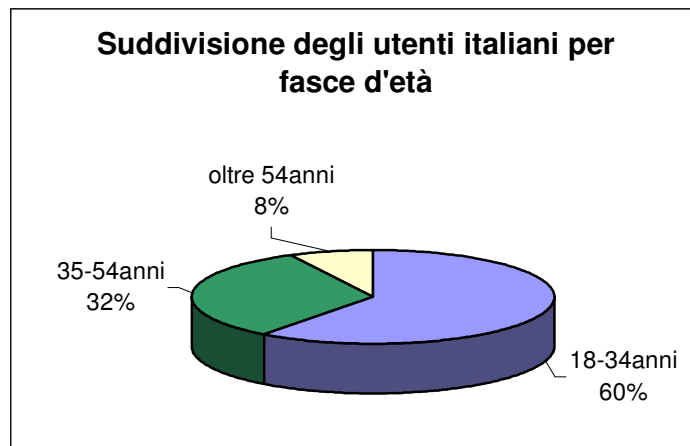
<sup>5</sup> i rapporti Media Matrix sono reperibili all'url <http://www.mids.org>



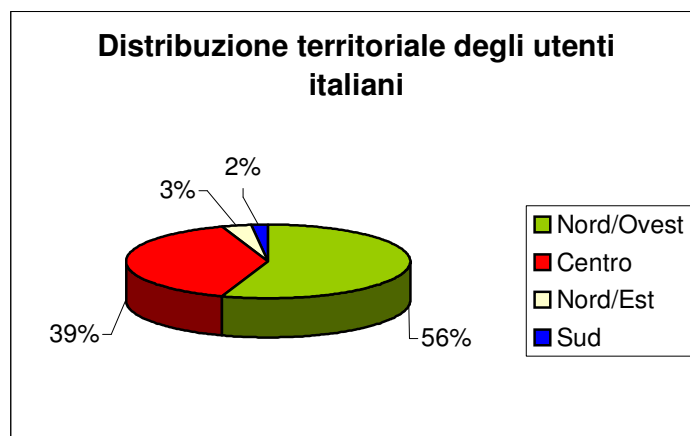
#### 1.4.1 Distribuzione socio-demografica degli utenti in Italia



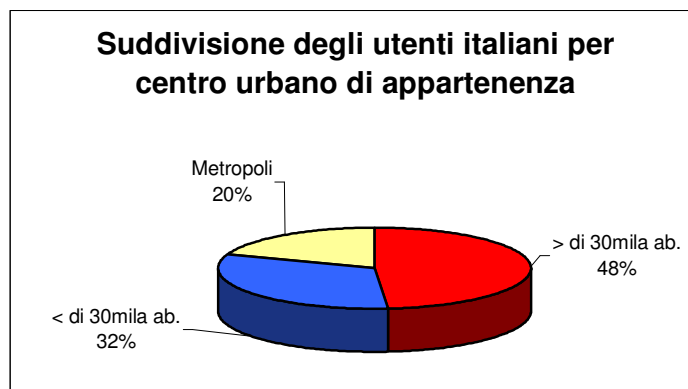
In Italia, secondo la NUA, nel 1997 gli utenti con una connessione ad Internet erano solo 400mila e alla fine del 1999 erano già 9 milioni (15,9% della popolazione nazionale), registrando così l'incremento di utenze più elevato a livello mondiale. Secondo la società di mercato Between Ict Brokers, nel febbraio 2000 solo gli utenti di età superiore a 18 anni erano pari a 9,3 milioni (19,8% della popolazione nazionale). Si osserva inoltre che tra gli utenti italiani 6,1 milioni sono maschi e 3,2 milioni sono femmine.



La fascia più numerosa di utenti italiani è compresa tra i 18 e i 34 anni: la quota maggiore è rappresentata da coloro che esercitano “professioni medie” (ovvero impiegati, insegnanti, funzionari), seguiti dagli studenti, da coloro che esercitano “professioni superiori” (ovvero imprenditori, liberi professionisti, dirigenti) e da coloro che esercitano “professioni inferiori” (ovvero, casalinghe, pensionati e disoccupati).



Dal punto di vista territoriale, la maggior parte degli utenti si trova al Nord/Ovest della penisola, con 2,9 milioni di accessi, mentre il minor numero di utenti si trova al Sud, con 1,7 milioni di accessi.



La maggior parte di questi utenti risulterebbe concentrata nei piccoli centri con popolazione inferiore ai 30000 abitanti. Ciò potrebbe spiegarsi come risultato concomitante di due fattori:

1. l'abbattimento dei costi di connessione e l'offerta gratuita di accessi da parte di numerose società di telecomunicazioni (in ordine di tempo: Tiscali, Wind, Infostrada, Tin), sulla scia dell'anglosassone Freenet
2. dal fatto che la possibilità di comunicazione su scala mondiale viene maggiormente apprezzata da chi vive in ambienti di dimensioni ridotte con orizzonti culturali e sociali ristretti, come avviene nella realtà provinciale.

### ***1.5 La comunicazione mediata dal computer (CMC)***

Lo scambio comunicativo tramite computer può assumere varie forme. In base alle modalità in cui avviene si può suddividere in:

- ***CMC di tipo asincrono***: si tratta di una comunicazione telematica in differita, a cui appartengono la posta elettronica, le mailing list e i newsgroup. Queste tre forme di CMC hanno in comune l'invio di un testo scritto ad utenti che non sono compresenti, né spazialmente né temporalmente, e il fatto che, sia la visione del messaggio che un invio di un'eventuale risposta avvengono in tempi successivi rispetto al momento della ricezione. Inoltre l'identità reale degli emittenti e dei riceventi è quasi sempre nota.
- ***CMC di tipo sincrone***: si tratta di una comunicazione telematica in simultanea, a cui appartengono ICQ, IRC e i MUD. Queste tre forme hanno in comune la testualità della comunicazione, la volatilità dei messaggi (che possono scomparire al momento in cui cessa la connessione), la compresenza temporale degli interlocutori e l'anonimità, camuffandosi dietro un nickname (o soprannome).

#### **1.5.1 La posta elettronica**

##### *1.5.1.1 Storia*

La posta elettronica detta electronic mail (o e-mail), è stata la prima forma di CMC ad essere inventata ed è oggi la più diffusa. Risale al 1972 quando il suo ideatore, l'americano Ray Tomlinson, spedì il primo messaggio di e-mail utilizzando ARPAnet. Tale messaggio conteneva le prime dieci lettere della tastiera del computer "qwertyuiop" che inviò a stesso. Il secondo messaggio fu invece inviato ad altri membri della rete ed annunciava la possibilità di spedire e ricevere posta elettronica, indicando nell'intestazione del messaggio il nome del destinatario assieme al nome del computer ricevente separati da un segno grafico, ovvero la @, divenuta icona dell'intero mondo della rete. L'e-mail consiste sostanzialmente nell'invio di un messaggio testuale ad un utente lontano, scritto sottoforma di testo digitale che viaggia attraverso canali telematici. Il ricevente leggerà il messaggio in un momento di sua scelta, quando accederà alla propria casella di posta elettronica, così in pochi secondi è possibile raggiungere il destinatario anche se non è presente in rete in quel momento.

##### *1.5.1.2 Studi sulla posta elettronica*

L'e-mail è stata la prima forma di CMC ad essere studiata dagli psicologi sociali. Nel 1986, due ricercatrici (L. Sproull e S. Kiesler) sulla posta elettronica, in una grande azienda americana, conclusero che l'e-mail rappresentava una forma di comunicazione estremamente povera. Ciò perché richiedeva una scarsa competenza linguistica, non era in grado di trasmettere gli stati emotivi degli interlocutori e attenuava le differenze di status sociale, portando erroneamente a sopravvalutare la propria importanza all'interno della rete. Tali conclusioni sono inaccettabili attualmente, ma derivano dal fatto che le ricercatrici si limitarono a studiare l'impatto delle mail nelle organizzazioni aziendali.

### 1.5.2 Mailing list

Le mailing list, o liste di discussione, sono delle applicazioni della posta elettronica, che la estendono con una pluralità di riceventi. Richiedono un'iscrizione e sono usate da gruppi ristretti: ogni messaggio che uno dei partecipanti invia, viene smistato a tutti gli iscritti alla lista da un programma detto list server, che gestisce la lista ed annota tutti gli indirizzi e-mail. Non tutte le mailing list sono pubbliche, esistono liste moderate in cui un moderatore e non più il list server valuta le richieste di iscrizione decidendo se respingerle o meno. Tali liste sono generalmente utilizzate come strumento interno a un gruppo di lavoro o di ricerca. Un altro tipo di lista è la newsletter, in cui gli iscritti non possono mandare messaggi, ma solo riceverli. Sono usate spesso da aziende per comunicare novità ai propri clienti.

### 1.5.3 Newsgroup e comunità virtuali

I newsgroup sono delle bacheche elettroniche simili a quelle delle vecchie BBS. Ognuno di essi è dedicato ad uno specifico argomento e ogni membro può accedervi sia per leggervi i messaggi inviati da altri iscritti che per inviarne propri, al fine di contribuire alla discussione collettiva. I gruppi sono organizzati per gerarchie, che definiscono il tema di riferimento, e sottogerarchie che dettagliano maggiormente gli argomenti discussi. Per partecipare si utilizzano programmi appositi (come Free Agent), oppure i normali programmi di posta elettronica. La prima volta che si avvia il programma questo si collega al news server che avremo specificato, facendosi inviare l'elenco di conferenze a disposizione, da cui è possibile scegliere dove iscriversi. Per partecipare basta mandare un'e-mail all'indirizzo del newsgroup, tutti i messaggi vengono raggruppati in catene telematiche costituite da repliche dei messaggi precedenti che creano vere e proprie discussioni.

Gli ambienti digitali presenti in Internet, (come Chat, MUD e Newsgroup), talvolta consentono la creazione di vere e proprie "comunità virtuali", che presentano delle realtà differenti in base al tipo di cultura che li utilizza.

Le comunità virtuali sono definite spesso come *aggregazioni sociali che emergono dalla rete quando un certo numero di persone porta avanti delle discussioni pubbliche sufficientemente a lungo, con un certo livello di emozioni umane, tanto da formare dei reticoli di relazioni sociali personali nel cyberspazio*. In tali comunità:

- Manca l'elemento fisico della compresenza spaziale delle persone che interagiscono tra loro al loro interno;
- Mancano le caratteristiche non verbali della comunicazione, in quanto gli utenti non hanno la possibilità di vedersi, di toccarsi o di lasciar trasparire i loro sentimenti o stati d'animo.

Nonostante ciò, nella vita di rete si intrecciano processi sociali di varia natura, ad esempio: il tema di una discussione di un newsgroup si può sviluppare facendo assumere, alla discussione stessa, toni molto accesi al punto che alle volte si generano liti telematiche (Flame War), le quali vengono limitate se ci si attiene al galateo della rete, detto Netiquette.

#### *1.5.3.1 Netiquette: il galateo del Web*

*Una delle cose che per prima si nota di Internet è che non ha padroni. Il fatto che Internet non abbia padroni, non vuol dire che non abbia delle regole da seguire: regole scritte e non, ma pur sempre da rispettare. Da quelle più eclatanti che se non rispettate possono portare a veri e propri reati (hackers, privacy, spammer), a quelle che, come nel mondo reale, distinguono le persone tra educate e maleducate, tra chi rispetta e chi non rispetta la libertà individuale. Le normali regole di buona convivenza, sono racchiuse sotto il termine*

Netiquette. *Non è proprio vero che non siano scritte, anzi esistono libri, articoli e moltissime pagine web dedicate all'argomento.*

Dal sito "The Net- Guida per l'utente e Netiquette", di Alene Rinaldi, vi propongo i dieci comandamenti per l'utilizzo del computer elaborate dall'Istituto per l'Etica del Computer:

1. Non userai un computer per danneggiare altre persone
2. Non interferirai con il lavoro al computer di altre persone
3. Non ficcherai il naso nei file di altre persone
4. Non userai un computer per rubare
5. Non userai un computer per portare falsa testimonianza
6. Non userai o copierai software che non hai dovutamente pagato
7. Non userai le risorse di altri senza autorizzazione
8. Non ti approprierai del risultato del lavoro intellettuale altrui
9. Penserai alle conseguenze sociali dei programmi che scrivi
10. Userai il computer in un modo che mostri considerazione e rispetto

Esistono altre "regole", anche banali e semplici, che riguardano l'utilizzo della posta elettronica, sul come comportarsi all'interno di un newsgroup, e altro. Regole facilmente trovabili sulla rete, effettuando una piccola ricerca digitando la parola netiquette<sup>6</sup>.

#### **1.5.4 ICQ**

Icq, sigla che sta per "I seek you" ("Io ti cerco"), è un sistema introdotto nel 1997 che consente di segnalare, ogni volta che ci connettiamo ad Internet, la presenza di altri utenti che utilizzano questo programma, premettendo di iniziare una conversazione in tempo reale (connessione sincrona), secondo due modalità:

1. mediante l'invio di messaggi alternati simili a brevi e-mail
2. mediante l'apertura di due finestre contigue in ciascuna delle quali due utenti possono digitare i propri messaggi che vi appaiono simultaneamente.

Questo programma, mediante un numero di identificazione assegnato automaticamente la prima volta che viene installato, permette di dialogare con altri utenti noti, oppure è possibile contattare utenti ignoti conoscendone soltanto il soprannome, con cui si può entrare in contatto effettuando una ricerca casuale tramite il programma stesso.

#### **1.5.5 MUD**

I MUD (Multi Users Domain) sono una forma di comunicazione via computer multiutente a cui possono partecipare più persone contemporaneamente. Sono un'evoluzione elettronica dei giochi da tavolo di tipo "wargame", scenari di gioco virtuali nei quali gli utenti possono assumere maschere fittizie e interpretare avventure in base a regole predefinite dagli inventori del gioco. Ogni mossa è attuata digitando appositi comandi e viene letta da tutti gli altri giocatori presenti in quel momento. Nessuno vince mai e il gioco è praticamente interminabile. Man mano che si procede nel gioco il personaggio acquista forza ed esperienza e, conseguentemente, il giocatore ottiene fama e prestigio nella comunità virtuale creata dallo stesso MUD.

---

<sup>6</sup> Fonte: <http://www.infer-nauti.org/>

### **MUD: tra reale e immaginario**

Tutto sui giochi di ruolo on-line

Tra demoni e cavalieri che si scontrano, fantasia, abilità e ambizione sono fondamentali per sopravvivere in un mondo irreale. I MUD coinvolgono sempre più utenti in tutto il mondo, incrementandone fortemente la diffusione. Ma di cosa si tratta? La sigla MUD proviene da "MultiUser Dungeon" o "MultiUser Dimension", in altre parole "dimensione multiutente". Il primo MUD è stato creato sulla scia del famosissimo Dungeon&Dragons, capostipite dei giochi di ruolo, dalle cui regole sono state create le avventure testuali ed in seguito i MUD. In un gioco di ruolo ogni giocatore s'immagina in un personaggio fantastico (detto avatar o alterego virtuale) e partecipa ad avventure in un mondo immaginario costruito dalla fantasia di un giocatore speciale, detto Dungeon Master (DM), che si occupa anche di far rispettare le regole. Nei MUD un programma per computer fa il lavoro del DM, permettendo a più persone di giocare contemporaneamente ad un gioco di ruolo. Infatti, a differenza dei normali giochi, gli altri personaggi possono essere controllati da altri giocatori, con i loro obiettivi e piani. Il computer si occupa di gestire i meccanismi di gioco, eseguire i comandi impartiti, descrivere l'ambiente e far agire i personaggi. Sono ormai tanti i MUD italiani, di cui potrete trovare notizie nel sito a loro dedicato, presente all'url <http://www.mud.it>, che raccoglie recensioni, consigli, trucchi e informazioni per capirne meglio il meccanismo. Tra i diversi MUD che potrete trovare in rete, vi è "The Gate", ambientato in un mondo parallelo, che prende il nome di Landmar. The Gate è nato due anni fa ed è in continua espansione, grazie all'assidua partecipazione di svariati utenti, che organizzano meeting anche nella vita reale, e che mantengono i contatti mediante un apposito newsgroup.

Per partecipare occorre scaricare il software apposito, dal sito ufficiale (<http://thegate.ngi.it>) e, dopo aver richiesto l'accesso via e-mail, è possibile creare il proprio personaggio per entrare nel mondo fantastico di Landmar. Coloro che invece preferiscono regni tetri e oscuri, possono fare una visita al sito del MUD "Land of Dakness", reperibile all'indirizzo <http://lod.mud.it>. Ma sono veramente innumerevoli i giochi di questo genere nella fitta rete del WWW, per trovarli basta utilizzare, in un qualsiasi motore di ricerca, la parola MUD come chiave, e il gioco inizia! Buon divertimento!<sup>7</sup>

### **Il cyberspazio : tra finzione e realtà**

La letteratura e il cinema parlano continuamente di "Cyberspazio". Il primo ad introdurre questo termine fu William Gibson nel '84, il quale pubblicò un romanzo che gettò le basi per la letteratura cyberpunk: "Neuromancer" (Negromante). Tale romanzo è ambientato in un futuro apocalittico, in cui l'evoluzione informatica ha portato alla creazione di un vero e proprio "spazio virtuale", la cosiddetta "matrice". Il cyberspazio è gestito da una rete di calcolatori ed è popolato da programmi e simulacri di persone, immerse nella rete grazie a collegamenti neurali. Il romanzo di Gibson non è importante per la trama, ma perché precorre delle tappe di possibili stadi evolutivi della ricerca in tale campo. Anche di recente il cinema, ci ha proposto film con temi affini che hanno riscosso grande successo, come "Matrix", di cui è già in fase di progettazione il seguito. Per quanto concerne il cyberspazio, a livello un po' più realistico, due sono i concetti fondamentali da introdurre: "interfaccia" e "realtà virtuale". Per interfaccia s'intende un'insieme di dispositivi hardware e software, che ci permettono di interagire con una macchina o con un programma in modo semplice ed intuitivo. In un comune computer, definiremo interfaccia hardware tutta la sua struttura fisica (tastiera, mouse, ecc), mentre definiremo interfaccia software, tutti i programmi che ci permettono di utilizzare le funzionalità del calcolatore. Per realtà virtuale, s'intende uno spazio virtuale, simile a quello fisico. Infatti, all'interno di tale spazio virtuale possono essere intuite le relazioni di distanza

<sup>7</sup> S. MENDOLA, *L'Ora*, 28/06/2001



vicinanza, di alto e basso. Esempi di cyberspazio sono i giochi di ruolo come “Dungeons and Dragon”( in cui i giocatori impersonano personaggi che si muovono in uno spazio virtuale) e i MUD (vere e proprie comunità virtuali).

Quindi, il Cyberspazio non è solo una brillante invenzione della letteratura, ma una realtà con cui abbiamo a che fare.<sup>8</sup>

### **1.5.6 IRC**

Una delle forme più comuni di CMC di tipo sincrono è IRC o Internet Relay Chat, (ovvero “chiacchierare collegandosi in rete”). Si tratta di un dispositivo di CMC multiutente che a differenza dei MUD, non presentano uno scenario virtuale, ma semplici stanze spoglie nelle quali scorrono linee di testo portatrici dei messaggi degli utenti partecipanti. La modalità IRC è considerata la progenitrice di tutte le chat di tipo testuale e proviene a sua volta dalle chiacchiere iniziate nelle BBS. E' stata inventata nel 1988 dal finlandese Jarkko Oikarinen, uno studente di informatica. La possibilità di conversare in tempo reale in quel periodo era abbastanza limitata, per cui questa invenzione rappresentò una grande innovazione. Inizialmente il programma girava su un unico computer ed era utilizzato solo da persone dell'università. Successivamente venne installato su Funet (Network Finlandese) e poi esteso all'intera sezione scandinava su Nordunet, per poi espandersi a macchia d'olio negli stati uniti e nel resto del mondo

#### *1.5.6.1 Le BBS*

Le prime chiacchiere in rete compaiono alla metà degli anni 80 tramite il Videotel e le BBS (Bulletin Board System). Il Videotel (simile al Minitel francese) era un servizio attivato nel 1986 dalla SIP, che permetteva il passaggio di informazioni attraverso un formato grafico simile a quello del televideo. L'apparecchio era composto da uno schermo e da una tastiera ribaltabile sullo schermo al momento della chiusura, che si avvaleva di una linea telefonica dedicata, detta Itapac. Le BBS erano, invece, delle bacheche elettroniche gestite amatorialmente, alle quali era possibile accedere componendo il numero telefonico del gestore del computer su cui era ospitata la BBS stessa (la rete più nota era la Fidonet). In quel periodo la maggior parte dei frequentatori erano ricercatori e tecnici, in quanto l'utilizzo di questi mezzi richiedeva una certa competenza informatica. Oggi invece la chat line è divenuta uno strumento a cui accede quotidianamente una gran massa di persone, tra giovani adulti e anziani, sia maschi che femmine.

---

<sup>8</sup> Cfr. <http://www.newsportalweb.it/archinte.htm> , 21/12/2001

## Capitolo 2 - Le chat line

### 2.1 Tipi di chat line

Esistono molti modi per chattare (ovvero chiacchierare in rete scambiandosi frasi di testo con altri utenti compresenti in Internet), utilizzando:

1. Web Chat, che usano il server web come riferimento, pagine attive per spedire testi e file, e che generalmente sono solo testuali. Per accedervi occorre un browser di navigazione (come Internet Explorer o Netscape). Aperta la home page di uno dei portali che offrono questo servizio basterà cliccare sulla voce chat. A questo punto occorre scegliere un nickname, ovvero il soprannome con cui diventare visibile una volta entrato nella stanza, e una password da utilizzare per i successivi collegamenti.
2. Chat 3d, che richiedono l'impiego di un browser e oltre all'aspetto testuale prevedono una grafica bi o tridimensionale, per cui gli utenti hanno la possibilità di presentarsi sottoforma di personaggi stilizzati detti Avatar e muoversi in uno spazio virtuale (come in Active World).
3. Altre forme di chat, che permettono l'utilizzo di microfoni per comunicare anche con la voce (come Iphone) o di effettuare videoconferenze con webcam (come Netmeeting o CUSEEME).
4. Ricorrendo a programmi specifici come mIRC e Pirc. Anch'essi richiedono la scelta di un nickname, ma non prevedono la password. L'utente ha la possibilità di scegliere tra molte sottoreti a cui connettersi (come IRCnet, DALnet, UNDERnet), indipendenti tra di loro, che presentano diversi sistemi di chat-line. A causa di ciò alcune chat room possono avere gli stessi nomi, ma non corrispondere allo stesso canale (nome tecnico delle chatroom). Ad esempio #Palermo su IRCnet non è lo stesso canale di #Palermo su DALnet.

#### 2.1.1 Comandi base di IRC

L'utente collegato all'IRC server può entrare in un canale a scelta di quelli tra quelli offerti dal server, oppure può crearsene uno personale: scrivendo /join #nomecanale. In tal modo viene aggiunto automaticamente alla lista dei partecipanti, mentre se il canale non esisteva verrà creato e conterrà solo il nome dell'utente che lo ha aperto, il quale potrà essere raggiunto da altri utenti. Entrati in canale, si aprirà una finestra del tipo:

```
Canale: #unripub
Topic: Avete visto la partita?. .....UnRIpE'S Cr3w:.....@
AUTORE: Avicenna!~M4Tr_x@62.98.154.107 ALLE: Thu Jan 10 02:16:59 2002
[OPS:3] [NON-OPS:1] [+V:0] [TOTALE:4]
IAL Aggiornata per #unripub
[02:35] *** DiABoLiKO sets mode: +o Shelter`
[02:35] <@Shelter`> grazie per l'op DiABoLiKO :)))
[02:35] <@DiABoLiKO> hai saputo della partita ?
[02:35] <@BudMurphy> ciao Shelter`.*****
```

Il programma segnala così all'utente: che si è collegato al canale dal nome #unripub, il quale ha un tema di discussione (topic) "Avete visto la partita?", posto dall'utente Avicenna il 10 gennaio del 2002 alle 2:16.

[03:06] \*\*\* Shelt\OuT is now known as Xonia`

Questo è, invece, quello che il client segnala quando un utente cambia nickname (facendo /nick "nuovo nickname").

[02:46] \*\*\* Joins: PoP\_KoRn ([xxxxxxx@62.211.241.16](mailto:xxxxxxx@62.211.241.16))

[02:47] \*\*\* Parts: PhAnToM20 ([xxxxxxx@213.144.203.131](mailto:xxxxxxx@213.144.203.131)) (A Presto!)

[02:59] \*\*\* Quits: BudMurphy ([xxxxxxx@ppp-140-16.29-151.libero.it](mailto:xxxxxxx@ppp-140-16.29-151.libero.it))

Queste ultime tre righe sono ciò che viene visualizzato quando un utente entra (join) o esce (part) da un canale, o quando si disconnette dal server IRC (quit).

Ci sono canali internazionali in cui vi sono persone collegate da tutto il mondo (come ad esempio #chat-world), canali nazionali (come #italia), canali locali (come #palermo) o canali strettamente amicali (come #amiciveri). Oltre ai canali, in IRC è possibile chattare in privato (tramite query o DCC chat) attuando un dialogo "one to one" con un solo interlocutore.

L'ambiente delle chat è un ambiente organizzato secondo una *struttura gerarchica* semplificata ed un ristretto numero di regole di comportamento alle quale i chatters devono attenersi. La gerarchia vede nei gradini più alti gli operatori di canale (detti op), riconoscibili dal segno @ che precede il nickname, che si suddividono tra coloro che controllano il buon funzionamento delle apparecchiature e delle connessioni che servono a tenere aperto il canale (owner), e coloro che si occupano di una sorta di controllo sociale sugli utenti e del sanzionamento in caso di comportamento deviante (ad esempio, chi inizia a scrivere parolacce o disturba la conversazione in corso in canale ripetendo in maniera ossessiva la stessa frase (flood)). In tal caso l'operatore di canale può intervenire kikkando (buttando fuori a calci) il disturbatore ed eventualmente bandendolo dal canale (ban) per un periodo di tempo limitato, o addirittura uccidendolo (kill) applicando un ban permanente che gli impedisce l'accesso all'intera IRC. Gli op sono sottoposti ad un'autorità superiore rappresentata dagli operatori di sistema (IRCop) che hanno il compito di sovrintendere la gestione tecnologica e giuridica dell'intera sottorete. Al disotto degli operatori di canale vi sono gli utenti regolari, che si collegano quasi ogni giorno per diverse ore con in compito di mantenere viva la discussione in canale, che generalmente posseggono il voice, ovvero un + davanti al nick. L'ultima categoria è costituita dagli utenti occasionali, che non frequentano generalmente un solo canale, ma canali diversi allo stesso tempo, e si connettono saltuariamente.

## Web Chat italiane

### [Easy Chat](#)

Chat "storica", una delle più frequentate in Italia. Prima di entrare è necessario registrarsi.

### [Dialoga](#)

Anche questa è una delle chat storiche, molto frequentata, ma attualmente il loro server è giù.

### [Icom](#)

La chat di Clarence, nata nel 1995. Molto frequentata, e non è necessaria la registrazione.

### [Memobox](#)

Chat con diverse stanze, mediamente frequentata.

### [StarNet](#)

Chat salernitana, senza registrazione, poco frequentata ma in crescita.

### [InterCity](#)

Chat senza registrazione, poco frequentata.

### [Tin](#)

Chat senza registrazione, eccessivamente frequentata quindi molto lenta.

### [Radio Dimensione Suono Chat](#)

Chat senza registrazione, molto frequentata soprattutto a pranzo e la notte.

### [Mondi Sommersi](#)

Chat dedicata ai Litfiba, quindi frequentata solo da appassionati. E' necessaria la registrazione.

### [Io!](#)

Chat storica, molto frequentata, a più stanze. Prevede la registrazione per le aree "elite".

### [Galactica](#)

Chat a una sola stanza.

### [Woobinda Chat](#)

Chat con sei stanze, prevede la registrazione. Abbastanza affollata, sia di sera che durante l'orario di lavoro. Molti dei chatter abituali organizzano le cosiddette "woobycene" per conoscersi dal vivo.

### [Cipollina Chat](#)

Solo chat a due. Bisogna registrarsi e per entrare bisogna aspettare di ricevere la propria password. A pagamento.

### [Rimini on Net](#)

Chat con una sola stanza

### [IBE.NET WebChat](#)

La chat offre una stanza per argomenti generici e una per argomenti sportivi.

### [ATS Chat](#)

Cat con sei stanze: generale, computer ed elettronica, sport, cinema e tv, cultura, politica.

### [Mini Chat](#)

Chat a una sola stanza.

### [Mediatel Chat](#)

Sette stanze, la possibilità di giocare a telesina, scrivere messaggi di posta per persone non presenti al momento, controllare se e quando un chatter si è collegato durante il giorno. E' necessario registrarsi via email.

### [Network Chat](#)

Diverse stanze, divise per argomento. Ha anche un chat privato. Prevede la registrazione con password del nickname.

### [Iper Chat](#)

Molto frequentata. Consente di conversare con gli altri utenti solo in chat privati. Si possono scegliere diversi "profili", ognuno dei quali rappresenta un personaggio che si vuole interpretare.

### [Jam! Wonderful Web Chat](#)

Chat con quattro canali tematici.

### **Altri modi per chattare**

[Mirc](#) è il programma più noto per chattare su IRC.

[ICQ](#), dell'israeliana Mirabilis, ha una funzione molto amata, quella di segnalare la presenza Internet di amici e conoscenti e consente di scambiarsi file e immagini.<sup>9</sup>

## **2.1.2 IL mIRC**

Uno dei più famosi client per IRC è il mIRC scaricabile, in free download, all'URL

<http://www.mirc.co.uk/> .

Sulla base del mIRC sono stati realizzati una serie di script, che semplificano l'uso dei comandi e permettono di rendere più vivaci le conversazioni con una serie di disegni ASCII.

Di seguito, ho riportato un elenco degli script più noti italiani.

<sup>9</sup> Cfr. A. USAI, *La Repubblica*, 10 Ottobre 1998 o <http://www.repubblica.it/online/internet/chattiamo/guida/guida.html>

<u>ShINE</u>	<u>IR©Simpson</u>	<u>Sayan Script</u>
<u>Pizza Script iRcLv 4.0 Full</u>	<u>P3trucci Script</u>	<u>Look Sharp 3</u>
<u>AtomPower</u>	<u>SeLLeRoNe</u>	<u>Promirc 1.2.6 Build 6 Full</u>
<u>Venom 4 b1</u>	<u>fëgátiñØ \$cript v9.00</u>	<u>BlooD</u>
<u>Prodigy © V2</u>	<u>KiLL 'eM aLL</u>	<u>F-R-E-E</u>
<u>RöMæ \$©rÎpPtë</u>	<u>SubSonIRC 2.0.2</u>	<u>Vass Script</u>

Oltre al mIRC è opportuno munirsi anche di un programma di protezione. Infatti, nel momento in cui si entra in IRC, è possibile diventate bersagli di attacchi di hackers. Per proteggersi occorre un Firewall. Il Firewall è un programma che blocca chiunque tenti di connettersi al PC: dalla ricezione di dati non desiderati all'incursione, di gente nell'hard disk. I Firewall moderni generalmente riescono a bloccare qualunque tipo di attacco da utenti che utilizza sistemi di tipo microsoft, ma cominciano a vacillare, se l'attacco proviene da utenti che usano sistemi di tipo LINUX. E' consigliato, comunque, attivare le protezioni prima di ogni connessione.<sup>10</sup>

## 2.2 Caratteristiche socio-demografiche dei chatters

Negli ultimi tempi IRC ha visto crescere il numero di utenti, raggiungendo 60000 unità c.a. nelle ore di punta (tra le 18 e le 22).

Chi entra in un canale maschera la sua identità dietro un nickname. Vi sono pochi modi per avere qualche informazione sul conto di un utente, oltre al nick ed all'ip address assegnato dal server, da cui si può talvolta desumere nazionalità e regione. Di fatto, non vi è nulla che il frequentatore delle chat possa sapere dei suoi interlocutori che non sia quanto gli viene detto intenzionalmente da essi stessi. I chatter italiani appartengono ad una fascia di età molto ampia che va dai 18 ai 40 anni. La presenza femminile è ridotta. Il livello culturale degli utenti in base alla loro proprietà del linguaggio sembra coprire un arco molto ampio di gradi di scolarità, ma la necessità di scrivere velocemente per non perdere il ritmo della conversazione e rispettare il turno di parola, e per non dare l'impressione di essere disinteressati, spinge a creare frasi molto brevi e senza avere il tempo di correggere eventuali errori di battitura.

## 2.3 Linguaggio usato nelle chat

Si chiama "written speech" (ovvero "oralità scritta") il linguaggio usato dai chatters, che tenta di imitare il linguaggio parlato.

Ogni chatter ormai quando scrive non usa più le parole intere, ma acronimi (es. i NCM per dire Non C'è Motivo) e abbreviazioni del tipo: **cmq** (comunque), **dgt** (digi), **prox** (prossimo/a), **c6?** (ci sei?), **nn** (non) e tante altre.

Linguaggio molto conciso, che oggi si utilizza anche nei messaggi SMS, dovuto alla velocità necessaria per scrivere un messaggio, perché bisogna rispondere tempestivamente al proprio interlocutore, in quanto la lentezza viene spesso interpretata come segno di disinteresse o come

<sup>10</sup> Cfr. <http://digilander.iol.it/palermoIRC>, 03/01/2002

indizio che l'interlocutore sta parlando contemporaneamente con altri, inoltre, in caso di comunicazione in canale, occorre mantenere il turno di parola per evitare il sovrapporsi dei discorsi. Il problema che comporta l'utilizzo continuativo di questo linguaggio è questo: va bene usare le abbreviazioni in chat o via SMS, ma scritte in un tema a scuola o su una lettera cartacea, porteranno ad un impoverimento della lingua.

Tra 20 anni una persona che saluta dicendo: "Cia, alla prox!", può essere divertente, ma l'italiano è una splendida lingua, che va salvaguardata.

### 2.3.1 Emoticons

La comunicazione in chat, essendo solo di tipo testuale, spesso risulta poco espressiva e priva di emotività. Per ridurre al minimo questo problema sono state introdotte le EMOTICONS (o smileys, in italiano FACCINE), chi non le conosce? Si tratta di simboli che veicola informazioni sugli stati d'animo, utilizzati universalmente da tutti i chatters. Non è possibile farne un elenco completo, perché ne nascono nuove ogni giorno, ma possiamo riportarne le più comuni derivanti dalle chat anglosassoni:

:( scontento	:I indifferente	:) sorriso	=) sorriso	:~) sorriso standard
\~/ bicchiere pieno	(((((name)))) abbraccio	:o) sorriso	:O) sorriso	=O) sorriso
\/ bicchiere vuoto	:-# labbra chiuse	:-O sorpreso	:-> diabolico	:-\ indeciso
:-6 esausto	(():** baci e abbracci	@}>-'-- rosa	:-@ che urla	(:[::] cerotto
:'-( che piange con tristezza	:-9 delizioso, buono da mangiare	:-P con la lingua fuori	;-> diabolico sbeffeggiante	~) ubriaco
\-o annoiato	:() chiacchierone	:*) che si comporta come un clown	:° che piange	:°-) che piange con gioia
:-  ambivalente	o:-) angelico	>:-( arrabbiato	I addormentato	:-} che dà un bacio
:-& con la lingua ritirata	;) sbeffeggiante	-() sbadigliante	#-) ha fatto festa tutta la notte	:-() mi hai pestato le dita dei piedi
!-( occhio nero	:-( scontento	#:-o "Oh, nooooooo!"	:-(0) che urla	:-(= denti grossi
\$-) ha vinto la lotteria	%*} veramente ubriaco	:-) :-) :-) alto sbeffeggiamento	%+{ perduto un incontro	%-(I) che ride ad alta voce
%*@:-( trattenuto	:-, "Hmmm."	:-)} con la barba	&:-) capelli ricci	:-)) doppio mento
:-* che bacia	:-7 che si fuma una pipa	(-) bisogna tagliare i capelli	%-) ubriaco con risate	:-))) veramente soprappeso
:-----) grande bugiardo	( o ) ( o ) clacson	:-/ scettico	'-) ammiccante	(-:~) gemelli siamesi
:-< sorriso veramente triste	8-) porta gli occhiali	:-? fuma una pipa sorridente	(:)- come i tuffi subacquei	:-9 sorridente leccandosi le labbra

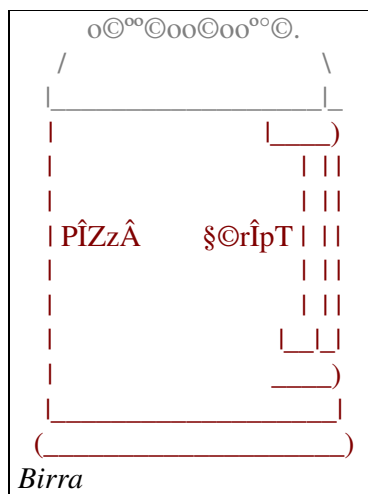
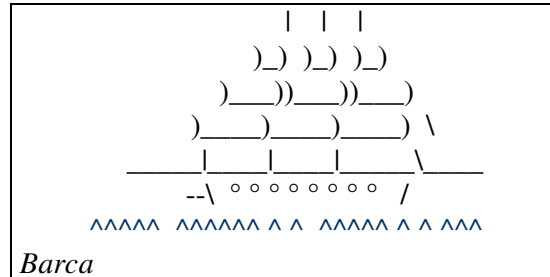
<b>:-=)</b> Adolph Hitler	<b>(-_-)</b> sorriso segreto	<b>(:+) </b> grande naso	<b>:-D</b> sorridente (a te!)	<b>(:-\$</b> malato
<b>:-&gt;</b> felice	<b>:-@</b> estremamente arrabbiato	<b>:-E</b> vampiro con gli incisivi sporgenti	<b>(:-&amp;</b> arrabbiato	<b>(:-( che aggrotta le ciglia</b>
<b>:-X</b> un grande bacio bagnato	<b>(:-\</b> veramente triste	<b>:-s</b> dopo un commento bizzarro	<b>:-]</b> sarcasmo mordace	<b>:-[</b> imbronciato
<b>(:-&lt;</b> ladro: mani in alto!	<b>:-e</b> sorridente con disappunto	<b>(:^( naso rotto</b>	<b>(@ @)</b> stai scherzando!	<b>*!#!^*&amp;:-)</b> schizofrenico
<b>:-&gt;</b> sorriso minuscolo	<b>:-&gt;</b> grosso naso	<b>+(-:-)</b> leader religioso	<b>:-?)</b> filosofo	<b>:-{</b> baffi
<b>:@)</b> porco	<b>,-)</b> un occhio solo... e ammiccante	<b>;-)</b> sorridente e ammiccante	<b>&gt;&gt;:)</b> un piccolo diavolo	<b>&lt;&lt;&lt;&lt;(-:</b> venditore di cappelli
<b>0:-)</b> angelo	<b>@:-)</b> capelli ondulati	<b>3:-o</b> mucca	<b>0:-)</b> ciclope	<b>-=#:-)</b> mago
<b>&lt;:-)</b> domanda scema	<b>&gt;:-(</b> pazzo, annoiato	<b>3:*&gt;</b> Rudolph la renna	<b>B:-)</b> Batman	<b>[::-)</b> con walkman
<b>B:-)</b> occhiali da sole sulla testa	<b>Q:-)</b> nuovo laureato	<b>{(-:-)</b> che indossa un parrucchino	<b>d:-)</b> giocatore di baseball	<b>8(-:-)</b> moschettiere
<b>{:-)</b> capelli con la riga in mezzo	<b>:-[</b> particolarmente arrabbiato	<b>8-*</b> appena mangiato peperoncino	<b>:-')</b> che piange con gioia	<b>}-:-)</b> che indossa un parrucchino
<b>}-:-( testa di c@\$o</b>	<b>8-#</b> morte	<b>:Pr</b> pernacchia	<b>]-:-&gt;</b> il Diavolo	<b>8:]</b> gorilla

### 2.3.2 ASCII ART

Oltre alle “faccine” alcuni chatters si sono dilettrati a sfruttare i simboli grafici ,disponibili nel computer, per creare immagini più elaborate, che spesso mettono in mostra nei canali o che utilizzano per condire di colore le loro query private.

Questa forma di arte è detta ASCII Art.

Ecco alcuni esempi :



Questo stratagemma testuale viene utilizzato raramente nelle chat italiane, perchè spesso è avvertito come forma di disturbo per la discussione in canale. Invece, si trova molto spesso nelle chat anglosassoni che vi hanno dato vita. La differenza è dovuta al fatto che questi ultimi hanno una maggiore abitudine a concepire la realtà virtuale come un luogo immaginario dove dare sfogo alla fantasia e alla creatività, e non solo come un mezzo di comunicazione. Per lo stesso motivo i MUD in Italia non hanno ancora molto successo. Tutto ciò conferma che le innovazioni tecnologiche non vengono adattate alle esigenze della società che le utilizza, per cui culture differenti possono fare della stello stesso mezzo un uso diverso.

### 2.3.3 Uso della terza persona

Un altro espediente paralinguistico consiste nell’uso della terza persona, che permette di costruire una situazione surreale esprimendo azioni e sensazioni.

[02:56] <S3r3n4d3> balliamo?

[02:56] <Salem`> perché no?

[02:56] \* Salem` abbraccia S3r3n4d3

[02:56] \* Salem` comincia a muoversi dolcemente

[02:56] \* Salem` appoggia la testa sulla spalla di S3r3n4d3

[02:56] \* S3r3n4d3 si lascia andare alla musica di fondo

[02:57] \* Salem` stringe S3r3n4d3 + forte e si fa trasportare dalla musica





## Capitolo 3 - Analisi psico-sociologica della chat

### 3.1 Le finalità del Chatting

La finalità prevalente che spinge i chatters italiani a connettersi per dialogare in rete è, nella maggioranza dei casi, il desiderio e la curiosità di conoscere virtualmente qualcuno per poi incontrarlo nella vita reale. Si chatta generalmente per trovare un partner, per farsi degli amici o per discutere argomenti particolari con qualcuno che condivide gli stessi interessi. La speranza prevalente, comunque, è sempre quella di incontrare le persone con cui si chiacchiera. Le chat line italiane sono luoghi telematici in cui è possibile incontrare persone nuove, in un numero molto più elevato di quello che normalmente avviene nella vita quotidiana. E' solo una nuova strada con cui persone tecnologicamente attrezzate tentano di risolvere il problema della socializzazione, un modo efficace per uscire dalle cerchie di amici costruite attorno ai ruoli sociali, e che consente di costruire rapporti gratificanti e meno vincolati dalle convenzioni.

Secondo il sociologo Antony Giddens, stiamo attraversando un'epoca in cui si sta modificando il modo di costruire relazioni affettive tra le persone, che oggi vengono stabilite più liberamente grazie ad un'opera di *reskilling*, ovvero di riacquisizione delle competenze comunicative sia nell'ambito pubblico che privato, dovuta alla sempre maggiore complessità e frammentazione delle società moderne. Le chat line divengono in quest'ottica strumento che permette una miriade di occasioni di incontro, grazie al quale più individui tentano di riacquisire le proprie capacità relazionali e di esplorare reciprocamente la loro intimità personale.

### 3.2 Funzione delle “stanze delle chiacchiere”

Si osserva che digitando brevi frasi attraverso una tastiera a premendo il tasto “INVIO”, si supera ogni barriera spaziale e temporale e la parola scritta diviene un mezzo per:

- Rivelare aspetti di sé, che prima di allora non si conoscevano, utilizzando il monitor come una sorta di specchio dell'anima.
- Stabilire un contatto con qualcuno che si trova più o meno distante da noi, che in altri contesti non avremmo mai conosciuto
- Creare una relazione sociale ed emotiva con altre persone, che a lungo andare porta al bisogno di un incontro “reale”
- Mantenere i contatti con più persone contemporaneamente e in maniera economica
- Altri usi

Dall'attenta analisi dei risultati di diverse ricerche, si rileva che la **funzione principale** delle chat italiane è quella di trasformare le conoscenze fatte in rete in occasioni di incontro nella vita reale.

#### 3.2.1 Altri usi delle chat

Esistono diversi esempi di uso delle chat line che le rendono molto più di un semplice passatempo, come molti erroneamente le giudicano. Ne riportiamo due:

- *Il Millennium Bug*: Alla fine del 1999 si presumeva che a capodanno 2000, molti computer non sarebbero stati in grado di riconoscere la nuova data, tornando alla data del 1900, provocando così pesanti ripercussioni su tutti i calcolatori che sono alla base delle attività lavorative. Il primo paese a compiere il passaggio di secolo era la Nuova Zelanda, così persone di tutto il mondo, per togliersi la curiosità, si collegarono quella notte ad una chatroom neozelandese ed osservarono l'assenza di anomalie. Così, grazie alla chat, questi furono i primi a scoprire che il millenium bug<sup>11</sup> era una bufala.

---

<sup>11</sup> Approfondimenti su <http://members.xoom.it/marmox/>

- *La guerra del Kosovo*: Dopo l'attacco delle forze della NATO alla Serbia furono attivate delle chatroom in cui serbi, europei e americani discutevano su quanto stava accadendo. In questo modo la chat divenne uno dei canali ufficiali della comunicazione durante un avvenimento drammatico come la guerra.

### 3.3 Sviluppo evolutivo dei chatters

Entrare in una chat comporta l'attraversamento di diverse fasi:

1. Scoperta della chat (in genere attraverso un amico, una rivista specializzata, o casualmente navigando in internet);
2. Prima esperienza della vita in rete, nella quale si prova una sensazione di stupore nel vedere tanta gente, che neanche si conosce, rivolgerci la parola ed invitarci ad entrare nei propri discorsi;
3. Nascita di una sorta di perplessità, nel decidere se rispondere agli sconosciuti oppure abbandonare il "campo";
4. Incontro nella vita reale con le persone con cui si chatta (meeting o incontri a due);
5. Comparsa di una specie di dipendenza, nella quale l'utente non può più fare a meno di stare in chat .
6. Possibile allontanamento, temporaneo, dalla chat.

Superata la fase delle prime esperienze, gli utenti più giovani fanno un uso della chat prevalentemente ludico e quasi totalmente privo di implicazioni relazionali, utilizzandola talvolta come sostituto del telefono per scambiare due chiacchiere con compagni o amici, che quasi mai comporta delle dipendenze. Questo atteggiamento scaturisce da diversi fattori: l'essere interessati a temi di discussione limitati a quella fascia d'età, la mancanza di un computer proprio, e la consapevolezza della difficoltà di incontrare la persona con cui si chatta.

Diversamente gli adulti possono attribuire alla chat significati differenti: si va da coloro che la ritengono un'esperienza marginale a coloro che ne fanno un punto chiave della loro vita.

I motivi che possono spingere a continuare a chattare dopo i primi tentativi sono:

- *Il lutto*: vi ricadono tutti coloro che sono stati spinti ad entrare in chat a seguito di qualche avvenimento doloroso, in qualche momento della loro vita, che può essere un lutto reale o uno stato di profonda solitudine. Nella maggior parte dei casi si tratta di un lutto simbolico, dovuto alla rottura di un rapporto sentimentale. Una motivazione diffusa è individuata nella solitudine esistenziale di persone caratterialmente fragili, che sfruttano la chat come una forma vicaria di socializzazione.
- *La fuga dalla vita quotidiana*: comprende coloro che utilizzano le chat come luoghi di incontro e come vie di fuga dalla routine quotidiana, consentendo la riappropriazione di sentimenti, stati d'animo, modi d'essere che usualmente non vengono espressi
- *La ricerca di un partner*: vi rientrano coloro che utilizzano le chat per conoscere persone del sesso opposto e poterle incontrare nella vita reale. Quest'ultimo è l'uso più ampiamente diffuso. Questo fenomeno è la conseguenza di una scarsa capacità relazionale di chi usufruisce degli incontri in rete, ma non sempre può avere esiti positivi in quanto non è facile da compiersi per chi veramente soffre di difficoltà relazionali. Invece, questo uso costituisce una grande potenzialità per coloro che sono disposti a tentare il rischio di possibili incontri sentimentali. Molti chatters hanno trovato un partner nella propria città o in località differenti.

### **3.3.1 Dal virtuale al reale: meeting e incontri a due**

Una delle caratteristiche principali della chat è che spesso gli utenti decidono di incontrarsi di persona: in raduni che possono avere una veste ufficiale per i canali più grandi (SMAU o Future Show) o con una semplice cena al ristorante (o in pizzeria) per i canali più piccoli; alcuni preferiscono degli incontri a 2, un po' più intimi.

E' divenuta un'abitudine consolidata tra i chatters organizzare meeting collettivi nel corso delle discussioni in chat, dove alcuni utenti si incaricano di trovare il posto (un ristorante o una casa) e organizzano la serata. Questi incontri rappresentano per molti la prima occasione di conoscere di persona gli interlocutori con cui si è dialogato per tempo. Il primo impatto, tuttavia, può essere di disorientamento dal momento che in questi incontri entra in scena la visibilità degli interlocutori e le parole scritte si incarnano in corpi reali facendo crollare le barriere percettive che sino ad allora avevano guidato la comunicazione. Osservandoli si è portati a ricredersi sull'aspetto e sul carattere degli interlocutori, che avevamo rappresentato nella nostra immaginazione, adeguandoli a come realmente sono. Ciò può comportare delle delusioni, che inevitabilmente influenzeranno la possibilità di incontri futuri. Alcuni chatters rifiutano di prendere parte ai meeting perché non si sentono all'altezza, altri pur partecipando denunciano una falsa socialità collettiva che si crea e si sentono costantemente a disagio; altri ancora riescono invece ad adattarsi al contesto al punto da gettare ottime basi per la socializzazione. Più complessi sono gli incontri tra due singole persone: molti chatters sono alla ricerca di un partner sentimentale e finiscono per fare l'esperienza dell'incontro reale. Tale esperienza risulta imbarazzante pure quando viene preparata da tempo, ciò perché si tratta di una reciproca scoperta con apertura crescente di numerosi canali aggiuntivi di comunicazione. Generalmente si presentano le seguenti situazioni:

1. Dopo ripetuti incontri in chat, primo passo consiste nello scambiarsi l'indirizzo di posta elettronica, per consentire una comunicazione con messaggi più lunghi e meditati di quelli tipici della chat. Ciò permette di superare limiti comunicativi riguardo alla presentazione del sé e di interagire con maggiore dettaglio nei temi di natura personale di cui si è già discusso in chat.
2. Quando il rapporto si è stabilizzato si avverte il desiderio di ampliare l'immagine ideale che ci si è creati dell'altro: nasce così il bisogno di sentire la voce della persona e ci si scambia il numero di telefono. Contemporaneamente può avvenire uno scambio di fotografie che introducono un elemento visuale alla comunicazione.
3. Infine si concorda un appuntamento per poter finalmente confrontare la realtà con l'identikit dell'interlocutore che abbiamo creato nella nostra mente.

La costruzione immaginaria che ci facciamo del nostro interlocutore può a volte essere errata, così rimaniamo delusi al momento dell'incontro. Nonostante ciò è molto alta la percentuale di relazioni durevoli nel tempo o di breve durata.

### **3.4 Effetti della chat**

Spesso la chat può produrre effetti di rilievo in coloro che ne fanno un utilizzo intenso e prolungato. Può cambiare il modo di percepire e vivere i rapporti con gli altri e con se stessi. La maggior parte dei chatters sostiene effetti emotivamente positivi, tra cui la facilitazione nella creazione di amicizie difficile da eguagliare nella vita reale. Inoltre, riconosce nella chat un grado di coinvolgimento emotivo molto più elevato di quello che si può avere in un incontro faccia a faccia. La chat diventa un nuovo modo di formazione di legami sociali, che si affianca a quanto avviene nel mondo reale.

### **3.4.1 Chat e intimità**

Le relazioni in chat abbassano la soglia del pudore che difende la sfera dell'intimità personale, anche con interlocutori sconosciuti. Ciò può avvenire in tempi rapidi, subito i rituali di apertura che consistono nello scambio di informazioni generiche, permettendo una conversazione fluida e naturale, spesso spostandosi su temi di natura personale. Spesso la voglia di raccontarsi è tale che la discussione si trasforma in un monologo che prescinde dall'interlocutore, e lo schermo del computer si trasforma in uno specchio che riflette il proprio sé, facendoci scoprire parti di noi stessi che non abbiamo mai conosciuto prima.

### **3.4.2 Il CyberSex**

L'abbattimento delle barriere porta alla disinibizione, spesso sfociando nel cosiddetto "cybersex" o "sesso virtuale", ovvero nello scambiarsi descrizioni a sfondo sessuale raffigurando a parole degli atteggiamenti erotici di fantasia, come se l'interlocutore fosse realmente presente, simulando un atto sessuale. Il cybersex a volte può essere un semplice gioco, altre può essere un modo di esplorare la sfera della propria sessualità, più liberamente di quanto non sia consentito nella vita reale, oltre che un segno della massima apertura della sfera della propria intimità. Può accadere che attraverso la metafora del cybersex ci si confronti sull'argomento sessualità, e ci si apra a fantasie erotiche che non sono una semplice descrizione di attività sessuali reali, ma piuttosto un'altra delle forme del racconto di sé. In alcuni casi il cybersex può rappresentare un modo di eccitazione sessuale o ridursi ad una pura manifestazione di perversione.

## CyberSesso

Definito come uno scambio di testosterone digitale, commenta così il CyberSex il professor Daniele La Barbera docente di Psicoterapia presso l'Università degli Studi di Palermo e presidente della Società Italiana di Psicotecnologie e Clinica dei nuovi media.

“E’ opportuno fare delle precisazioni, perché una cosa è la chat a due e un'altra è la cosiddetta stanza in cui si realizzano atmosfere sessuali in gruppo. A seconda dei gusti, con livelli di gratificazione diversi. All'interno di queste diverse modalità ci sono casi in cui evidentemente prevale una situazione di chiusura verso il mondo esterno, di introversione, da parte della persona che consuma sesso virtuale. L'interpretazione più tradizionale attribuisce delle sfumature anche di tipo sessuofobico, cioè chi consuma sesso on line ha una fondamentale paura della relazione fisica concreta, una forte difficoltà alla relazione affettiva interumana, e preferisce canalizzare queste energie in una situazione protetta, difensiva, contraddistinta da una dimensione quasi fobica del contatto reale. Ma questo è vero soltanto in parte” dice lo psichiatra. “Infatti noi constatiamo situazioni di abuso e dipendenza anche in soggetti che dispongono di buone risorse relazionali e affettive, ma che sviluppano questa modalità aggiuntiva di consumo di sesso virtuale, potremmo dire, non a partire da una paura del sesso vero, ma con un atteggiamento che inizialmente è di tipo ludico. Alcuni mantengono questo aspetto sotto controllo, in altri c'è un coinvolgimento progressivo, che può portare alla compulsività con la necessità di collegarsi per un numero di ore sempre crescente, anche fino a 15 al giorno, e quotidianamente.”

Cosa contraddistingue questo dall'erotomane che si serve di mezzi più tradizionali come le riviste o i filmini?

"E' che comunque in alcuni soggetti la possibilità di realizzare tutto questo attraverso lo strumento tecnologico rende l'esperienza più gratificante perché richiama la possibilità di un elemento di gioco, dà la sensazione cioè di giocare con uno strumento." - continua lo psichiatra.

Ma se il bisogno non può essere soddisfatto e la dipendenza interrotta bruscamente, cosa succede nella mente di questa persona?

“Come in tutte le condotte di dipendenza aumentano i livelli di ansia, aumentano i livelli di tensione psichica e aumenta il nervosismo, disagio che rende già evidente la dipendenza.”

E le donne?

“Sono in aumento nella cyber-sexual addiction (dipendenza da cyberSex), ma anche se cercano sesso virtuale, sono meno soggette a casi di dipendenza con gravi ripercussioni sul piano psicologico, mantengono uno spazio per la relazione, in rete, o comunque una dimensione di tipo affettivo o sentimentale che è il loro approccio più caratteristico. Anche sulle chat line prediligono una situazione che è più legata allo scambio affettivo, alla comunicazione sul quotidiano, alla comunicazione intima.” - conclude il professor La Barbera.<sup>12</sup>

### 3.5 Relazioni sociali in chat

In chat si osserva spesso il fenomeno del corteggiamento maschile, fenomeno ormai sorpassato nella realtà. Questo ritorno ai ruoli del passato può essere spiegato dal fatto che in rete le donne rappresentano ancora una minoranza, e ciò le pone in una posizione privilegiata nei confronti dei maschi, che devono competere tra loro per attirare le attenzioni della minoranza femminile. Una seconda ragione può essere il piacere di un ritorno all'antico ormai assente nella vita di tutti i giorni a causa della parificazione dei sessi.

Spesso i chatters trovano difficoltà a colloquiare con persone dello stesso sesso, specialmente su temi di natura privata. Ciò avviene, tra le utenti femminili, a causa di un rapporto di forte rivalità o di incomprensione; per gli utenti maschili, invece, perché è più importante cercare dialogo con chatters del sesso opposto.

<sup>12</sup> Cfr. [http://www.dica33.it/argomenti/psicologia/dipendenza\\_internet/cybersex.asp](http://www.dica33.it/argomenti/psicologia/dipendenza_internet/cybersex.asp), 10/01/2002

Nelle chat ritroviamo alcune delle caratteristiche dei piccoli gruppi: una di queste è il ricorso al pettegolezzo on line, fatto di scambi di opinione su un utente, spesso basandosi sulla citazione testuale di quanto è detto nelle conversazioni private (facendo un semplice copia-incolla). Ciò avviene soprattutto quando si vuole scoprire qualche informazione su un nuovo utente, che può essere reperita:

- avviando una conversazione con questi, facendo casualmente delle domande ripetute, per verificare la coerenza delle risposte (metodo che risulta efficiente per smascherare eventuali gender-switching);
- chiedendo agli altri chatters informazioni sul nuovo utente.

Il gossip, comunque, si verifica anche tra utenti abituali, che a vicenda si trasmettono “scoop” su altri utenti del canale. Tutto questo avviene spesso per alimentare i temi di discussione che a lungo andare cominciano a scarseggiare.

I canali sono dei luoghi ad alto grado di socievolezza, grazie alla momentanea neutralizzazione delle differenze di status, dovuta al fatto che le comunità che si vengono a creare sono basate unicamente sullo stare assieme, senza alcuno scopo utilitaristico. Si dà vita così ad una forma democratica di interazione, come se tutti fossero uguali, e nessuno nutrisse una particolare stima per tutti gli altri. La ricerca di un partner o il perseguimento di altri scopi, fa venire meno questo aspetto, portando allo scoperto lo fine strumentale, che può condurre a delle differenziazioni. Così osservando le conversazioni private oltre a quelle pubbliche, si riscontra che la socievolezza dei canali è pura apparenza. Si rilevano infatti atteggiamenti narcisistici, comportamenti invadenti e pettegolezzi maligni.

### **3.5.1 Pirateria telematica**

In chat non si trovano solo amici, alle volte ci si può imbattere in brutti incontri con *hackers*. Si tratta dei pirati telematici, che grazie ad elevate conoscenze dei linguaggi informatici, sono in grado di disconnettere dalla rete un utente, di impossessarsi del contenuto del PC di un altro utente, o di inviare virus informatici. Spesso si trovano coalizzati in gruppi, detti crew: ogni crew ha un proprio nome, e si scontrano tra di loro per il predominio nei canali. I più famosi di IRC sono i White Lords, costituiti da utenti di diverse nazionalità, spesso protagonisti di diverse hacker's war. Sulla loro scia, molti utenti usano le chat come palestra di esercizio per apprendisti hackers, disturbando le conversazioni degli altri utenti.

### **3.6 La chat nelle diverse culture**

I chatter italiani non vivono gli ambienti digitali come luoghi virtuali, ma come occasione per comunicare e per raccontare il proprio sé. Per questo motivo nelle chat italiane è poco sentito il problema della perdita del senso della realtà, mentre in altre culture (specialmente in quella anglosassone) ci si può imbattere in persone che vedono la chat come luoghi privi di sostanza fisica, che hanno una dimensione puramente mentale ed immaginaria. Molte persone di queste culture tendono a crearsi un sé completamente diverso in chat, che esiste solo attraverso il linguaggio, rischiando spesso di venirne soggiogati. Tutto questo, invece, è completamente estraneo ai chatters italiani, dimostrando che l'uso di uno stesso mezzo di comunicazione varia in base ai modelli culturali di chi lo sfrutta. Internet pur essendo ovunque, non è usata ovunque allo stesso modo. La diversità col mondo anglosassone, ad esempio, si può riscontrare nella maggiore competenza tecnologica degli utenti e nella frequentazione molto più diffusa di “ambienti virtuali”, ovvero di MUD. Che divengono luoghi dove andare a vivere con l'immaginazione, e mettere in scena una rappresentazione in cui i partecipanti si immedesimano nei personaggi. In Italia i MUD, sono solo quattro, di cui due a scopo sperimentale, così la maggior parte degli utenti si riversa nelle chat line, dove non si impersonano degli avatar, ma solo se stessi.

### **3.7 Ricerche in USA**

Nell'Agosto 1998 un articolo del New York Times pubblicava i risultati di un'indagine condotta da un gruppo di psicologi sociali sulle conseguenze negative derivanti dall'uso di Internet: "Utilizzare Internet anche poche ore la settimana – sostengono gli autori – comporta una significativa riduzione degli impegni sociali, un minore grado di comunicazione con gli altri membri della famiglia, un indebolimento dei rapporti con le persone amiche". Inoltre farebbe aumentare il senso di solitudine spingendo alla depressione.

Un'altra ricerca, condotta nel 1999 da N.H. Nie e L. Erbring, ha portato alla conclusione che più si passa il tempo in Internet, più le persone perdono il contatto con il proprio ambiente sociale e si isolano nelle loro case, guardando meno la televisione e dialogando meno con i propri familiari. Entrambe le indagini suscitano perplessità per il modo nelle quali sono state svolte e per il fatto che non si sono soffermate su quale sia effettivamente l'uso di Internet e in che cosa consista. Non è verificabile se sia stato l'uso di Internet a provocare l'isolamento sociale o se al contrario sia stata la difficoltà di entrare in relazione con persone vicine e il senso di solitudine a spingere alcuni verso una via di fuga dai problemi che assillano la vita reale, entrando in contatto via computer con altra gente.

Una ricerca compiuta dalla studiosa americana Lynn Clark su un campione di adolescenti, mostra come darsi "appuntamenti in rete" rappresenti per essi un modo di comunicazione che ha lo scopo di divertire e di fornire loro autogrificazione.

Le adolescenti, infatti, si rivelano più disinibite e tendono a presentare un'immagine di sé più attraente di quella reale, per evitare di essere rifiutate dai maschi per il loro aspetto fisico. I ragazzi, invece, si sentono liberi di stabilire relazioni con chi vogliono senza essere influenzati dal giudizio dei compagni.

Ma il fine principale di questi appuntamenti è di divertirsi, avvalendosi dell'elemento misterioso che deriva dal non sapere chi è la persona con la quale si sta parlando.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Cfr. A.ROVERSI, *Chat line*, ed. Il Mulino, 2001



## Capitolo 4 - La Chat dipendenza

### 4.1 Internet Addiction Disorder

Chattare deve essere uno svago e non una malattia. Eppure, con l'avvento di Internet si è sviluppata negli ultimi anni una patologia definita *Internet Addiction Disorder* (IAD). La dipendenza da Internet e dalle chat, è un disturbo emergente scoperto solo pochi anni fa e in costante aumento. Si potrebbe parlare quasi di "Crisi d'astinenza", in quanto si hanno gli stessi sintomi dell'alcolismo e della tossicodipendenza: si prova un irrefrenabile voglia di stare perennemente in rete e persino il dormire viene ridotto al minimo. In generale si osserva che, superata la fase di full immersion, che può durare anni, tutti i chatters fanno una pausa più o meno lunga, seguita da un ritorno in chat per periodi più o meno prolungati. C'è gente che però non ci riesce e cade inesorabilmente nel vortice.

#### 4.1.1 Conseguenze della chat dipendenza

A causa della dipendenza da Internet e dalle chat si manifestano:

- crisi familiari fiducia tradita, segreti, bugie e inganni (così falliscono matrimoni per nuovi amori in chat),
- pessimi risultati scolastici e nelle relazioni interpersonali,
- violenza domestica incontrollata,
- depressione in costante peggioramento,
- aumento dell'ansia,
- debiti sempre più alti, (vengono dilapidati patrimoni tramite e-commerce, trading on-line, casinò virtuale)
- deviazioni sessuali (chat a sfondo erotico, pedofilia, cybersex).

#### 4.1.2 Sintomi

I sintomi dell'Internet Addiction Disorder sono:

- perdita della personalità,
- eccitazione,
- percezione inesatta del proprio corpo,
- perdita della cognizione temporale,
- bisogno di collegarsi ad Internet per periodi sempre più lunghi,
- inquietudine, nervosismo o depressione quando si cerca di limitarsi nell'uso della chat.

#### 4.1.3 Cause della IAD

Si tratta di una malattia sociale, dovuta ad una fuga dal mondo, trovando rifugio nel monitor, o meglio nella RETE. Una rete che a volte imbroglia il nostro cervello stimolandolo come una droga, e distruggendolo al contempo.

Secondo Kimberly S.Yung<sup>14</sup> la dipendenza da Internet è soprattutto una fuga. I problemi da cui si vuole fuggire sono generalmente:

- solitudine,
- insoddisfazione nel matrimonio,
- stress collegato al lavoro,
- noia,
- depressione,

---

<sup>14</sup> Cfr. [http://guide.supereva.it/cgi-bin/sendurl.cgi?id\\_mg=559&banner=48967&ug=/chat&pg=supereva&ud==http://ilgiorno.monrif.net/art/2000/05/17/930039](http://guide.supereva.it/cgi-bin/sendurl.cgi?id_mg=559&banner=48967&ug=/chat&pg=supereva&ud==http://ilgiorno.monrif.net/art/2000/05/17/930039), 15/01/2002

- problemi finanziari,
- insicurezza dovuta all'aspetto fisico,
- ansia,
- lotta per uscire da altre dipendenze,
- vita sociale limitata

#### **4.1.4 Soggetti a rischio**

Secondo i medici, i malati di IAD sono per lo più persone tendenti alla depressione e che in generale hanno difficoltà a relazionarsi con gli altri.

Eppure tra la gente che è stata malata, ci sono persone simpatiche, che non hanno difficoltà a relazionarsi con gli altri. Ciò significa che chiunque può essere colpito da questa patologia.

Secondo i medici si tratta di una malattia che colpisce soprattutto gli adolescenti che non hanno supporti nel momento della loro crescita. Onestamente penso che i più colpiti siano tutti coloro che sono stanchi di questa vita monotona e cercano un mondo più divertente in cui vivere.

Quando si chatta con una persona al di là dello schermo, la si immagina bellissima, secondo i nostri desideri. Ci si crea un mondo personale e non solo gli adolescenti amano farlo. Secondo la psicologa Kimberly Yung il tipico chat-dipendente non è un giovane maschio "mago" del computer. Nella sua ricerca, svolta in America, sulla dipendenza dalla rete ha avuto il 61% di risposte da donne, alcune delle quali oltre i 60 anni e quasi totalmente "digiune" di computer.

#### **4.1.5 Come individuare i sintomi della IAD**

Il primo criterio è quello, per così dire, "quantitativo", cioè quando se ne abusi, ma ciò non è facile da definire. Non è tanto la quantità di tempo, ma quanto se l'attenzione dedicata al computer finisce per interferire con altre attività necessarie allo sviluppo. Se a causa della fissazione per il computer si va male a scuola, si trascurano gli amici, i rapporti familiari si riducono a poco o nulla, allora vale la pena di iniziare un pochino a preoccuparsi. Soprattutto se l'uso tende a crescere ancora progressivamente e si sacrificano tutte le altre attività.

Come per la dipendenza dalle sostanze, queste "dipendenze comportamentali" si rendono evidenti attraverso due meccanismi: la quantità crescente di "roba" ( in questo caso l'aumento del tempo dedicato alla chat o al computer ), e la difficoltà a ridurre o ad astenersi.

Si passa così dalla difficoltà a spegnere, fino alle vere e proprie "crisi di astinenza", quando motivi indipendenti dalla propria volontà ne impediscano l'uso: nervosismo, insonnia, irritabilità agitazione, cefalea, accompagnano la penosa sensazione di vuoto prodotta dal distacco dal computer.

#### **4.1.6 Rimedi contro la chat dipendenza**

Senza dubbio, l'unico modo per non cadere nel vortice è quello di moderarsi nell'uso di internet. Effettivamente dopo tre o quattro ore continue di utilizzo, sarebbe molto salutare, uscire a prendere una boccata d'aria, uscire con gli amici e distrarsi.<sup>15</sup>

## ***4.2 La ricerca americana sulla dipendenza da Internet***

Lo studio della dipendenza ha già una storia, ricostruita da *Kimberly S. Young* nel libro ***"Presi nella rete - Intossicazione e dipendenza da Internet"***<sup>16</sup>.

L'autrice è una docente di psicologia presso l'Università di Pittsburgh, pioniera delle ricerche sulla dipendenza e fondatrice del Centro per la dipendenza on line (Cola).

Si tratta del primo libro in assoluto che esamina seriamente la dipendenza psicologica da Internet e ne consideri gli effetti sugli individui e sui loro familiari .

<sup>15</sup> Cfr. Quotidiano gratuito "Leggo" di Roma del 20 Luglio 2001

<sup>16</sup> *KIMBERLY S. YOUNG, "Presi nella rete - Intossicazione e dipendenza da Internet"*, ed. Calderini Edagricole, 2000 o <http://www.kwsalute.kataweb.it/Notizia/0,1044,492,00.html>

*“Il libro e' un vero e proprio viaggio nel lato oscuro del cyberspazio, - come l' ha definito Kimberley Young - un mondo parallelo a quello reale e più seducente, dove ci si illude di nuove amicizie e ci si può presentare diversi da quello che si è, ma dove si può perdere ogni contatto con la realtà, sacrificando affetti, lavoro e contatti sociali”.*

Lo studio della Young è durato tre anni di ricerche sul campo.

Nella sua opera, descrive a fondo una realtà nella quale molti cybernauti si identificano: connessioni sempre più lunghe, alterazioni del ritmo sonno-veglia, chat, sesso virtuale, astrazione dalla realtà.

*"Non importa chi essi siano, dove vivano o quanto possano apparire solide le loro vite dal punto di vista psicologico. - scrive nel suo libro la dottoressa Young - Gli utenti di Internet che si rivolgono alla comunità senza volto per trovare compagnia, felicità o distrazione, di solito stanno cercando di evitare qualcosa o qualcuno che non desiderano affrontare direttamente [...].*

*Prigionieri in un mondo parallelo: chat room senza fine, antri fantastici, tane di mostri e violenza, bacheche elettroniche che contengono più voci dell'elenco telefonico di una cittadina, questi Internet-dipendenti sono talmente presi da un'esperienza molto diversa da quella che si può immaginare anche da studiosi e ricercatori di specifiche informazioni".*

*[...]*

*“ Internet potrebbe semplicemente rivelarsi come la droga del 2000, superando perfino la tv, con la sua presa invadente sulla mente e sull'anima di tutti noi”.*

*[...]*

*“Nel corso della mia inchiesta - prosegue la Young- i momenti più difficili sono venuti fuori quando ho visto con i miei occhi la rabbia, la frustrazione, la confusione e il dolore delle donne e degli uomini che avevano visto relazioni lunghe e apparentemente solide minacciate o distrutte dal nuovo vizio informatico dei loro partner[... ]. Qualcosa di nuovo e spaventoso si era silenziosamente infiltrato nella loro vita, e non sapevano come affrontare la situazione né cosa fare di concreto. Attraverso delle semplici parole sullo schermo di un computer, un'altra persona aveva preso possesso della loro casa e della loro vita. Nel giro di poche settimane di chiacchiere su Internet, la ventata di aria fresca rappresentata da questo nuovo amore col computer aveva colpito con la forza di un tornado, lasciando i cybervedovi a cercare e scavarsi un varco tra le realissime macerie del loro matrimonio.”*

Nel libro vengono anche proposti un test di autoanalisi per verificare se si è o meno dipendenti e venti diverse strategie di disintossicazione, che permettono di integrare Internet nella propria vita senza farsi fagocitare nel cyberspazio. Infine, la Young si preoccupa di delineare strategie di disintossicazione per i figli, per i quali, la scoperta di Internet si è rivelata una vera e propria bomba ad orologeria, essendo i bambini e i giovani molto più vulnerabili degli adulti. La ha notato un calo di rendimento dovuto alle notti in bianco passate nel cyberspazio anche se, l'uso di Internet, comunque, potrebbe essere utile per tutti se usato in modo mirato e limitato.

### **4.3 Prima ricerca italiana sulla Net Addiction**

Il professor *Tonino Cantelmi*, assieme alla professoressa *Carla Maria Del Miglio* (ordinario di psicologia alla Sapienza di Roma), ha messo a punto il primo test italiano per verificare la dipendenza da Internet, pubblicato da *kwSalute*<sup>17</sup> nel luglio 2001, e sul *Giornale Italiano di Psicopatologia*.

Tonino Cantelmi, è il primo docente italiano di cyberpsicologia e psicoterapia on line alla scuola di specializzazione in psichiatria dell'Università La Sapienza di Roma. Ha scritto nella prefazione del libro di Kimberly S. Young : *“E' prevedibile che nei prossimi anni, con l'inarrestabile espansione*

<sup>17</sup> Cfr. <http://www.kwsalute.kataweb.it/Notizia/0,1044,492,00.html> , 13/01/2002

*della rete e la sua accresciuta accessibilità per gli adolescenti ed i giovani, il libro della Young costituirà un autentico punto di riferimento per la comprensione del fenomeno”.*

Cantelmi ha avviato in Italia le prime ricerche sulla psicologia on line, dalle quali emerge che siamo in ritardo nei confronti degli Usa, ma già un buon 10% del campione di utenti di Internet intervistati presenta seri sintomi da dipendenza.

#### **4.3.1 Test UADI**

Il test UADI (Uso, Abuso e Dipendenza da Internet), messo a punto dal prof. Cantelmi è composto da 80 domande, ciascuna con un punteggio da 1 a 5. Le risposte sono state poi valutate in base a cinque fattori:

- 1) Evasione compensatoria,
- 2) Dissociazione,
- 3) Impatto sulla vita reale,
- 4) Sperimentazione,
- 5) Dipendenza.

Da una ricerca sperimentale condotta su 244 utenti è emerso che “sono proprio gli utenti più inesperti a spingere all'estremo le condotte on-line, prima di raggiungere una seconda fase di allontanamento e declino dell'interesse”.

Secondo quanto riferisce Cantelmi, "un navigatore abituale su dieci fa un uso erroneo della rete in base ad almeno uno dei cinque fattori".

Per quanto riguarda gli utenti sotto i 20 anni, “il fatto che questi utenti abbiano totalizzato punteggi più alti nella scala Dissociazione può far ipotizzare che la possibilità di sperimentare fenomeni dissociativi, in seguito all'uso protratto di Internet, sia più probabile per gli utenti molto giovani”. Il test è stato presentato ufficialmente a Erice, nel corso del 2° Convegno Internazionale su “Media digitali e psicotecnologie: viaggi della mente nei mondi virtuali”<sup>18</sup>, organizzato dall'Università degli studi di Palermo (Facoltà di medicina e chirurgia, cattedra di psicoterapia, e Facoltà di scienze della formazione, cattedra di psicopatologia dello sviluppo), in collaborazione con l'Erice Lab- Istituto di alta specializzazione in psicologia e fisiopatologia delle tecnologie mediatiche avanzate. Il convegno si tiene dal 28 giugno al 1° luglio, con la partecipazione di psichiatri, psicologi, psicoanalisti e cyber-architetti.

#### **4.3.2 I risultati del test UADI**

Nonostante le domande del questionario UADI (Uso, Abuso e Dipendenza da Internet) fossero ben 80, sono state oltre 200 le persone che hanno risposto all'intero questionario, inviando poi il punteggio al professor Tonino Cantelmi, che ha risposto agli utenti uno per uno per e-mail.

Le domande del test sono 80, ciascuna con un punteggio da 1 a 5. I punteggi totalizzati possono dunque andare da un minimo di 80 a un massimo di 400. La maggior parte degli utenti del sito kwSalute che hanno partecipato, hanno totalizzato punteggi compresi tra 100 e 200, con un picco massimo di 333. Cantelmi ha commentato i risultati dicendo: *”C'è molta ansia in giro. La gente che naviga ha bisogno di capire come sta navigando. E' una realtà nuova: vuole capire se ci si muove bene o male. Sono tutte persone molto attratte dalla rete, curiosi di sapere perché stanno navigando e se stanno navigando bene. Quasi tutti hanno totalizzato un punteggio compreso tra 100 e 200, una soglia assolutamente tranquilla. Solo qualcuno è andato oltre i 300: quello è un soggetto da valutare”.*

Ecco il questionario UADI, Uso, Abuso e Dipendenza da Internet, messo a punto dal professor Tonino Cantelmi.

---

<sup>18</sup> Per tutte le informazioni sul convegno, si può visitare il sito <http://digilander.iol.it/SIPtech/>

La griglia: di risposta è secondo una scala di 5 punti:

- 1 punto:** assolutamente falso
- 2 punti:** piuttosto falso
- 3 punti:** né vero né falso
- 4 punti:** abbastanza vero
- 5 punti:** assolutamente vero

- 1) Controllo la posta elettronica a intervalli regolari.
- 2) Quando sono in rete ho la sensazione che il tempo voli.
- 3) Preferisco contattare le persone via Internet, piuttosto che per telefono o di persona.
- 4) Mi emoziono a navigare o a comunicare in Internet.
- 5) Dico di usare Internet esclusivamente per studio o per lavoro, anche se non è esattamente vero.
- 6) Ho l'impressione che in rete sia tutto più facile.
- 7) Qualche volta penso a Internet per distrarmi da pensieri spiacevoli.
- 8) Quando sono in rete non nascondo la mia vera identità.
- 9) Divento di malumore se ho problemi tecnici di connessione.
- 10) Internet è sinonimo di trasgressione.
- 11) Mi sembra che la rete sia una sorta di mondo parallelo.
- 12) Internet facilita i miei rapporti sociali.
- 13) Qualche volta, quando sono in rete, ho la sensazione di allontanarmi dalla realtà o di esser altrove.
- 14) In Internet uso un linguaggio scurrile o aggressivo.
- 15) Da quando uso Internet non mi è mai capitato di saltare i pasti o di modificare le mie abitudini.
- 16) Preferisco collegarmi quando sono solo o al riparo da sguardi indiscreti.
- 17) Mi capita di restare on-line più di quanto intendessi inizialmente.
- 18) Non penso che le persone in Internet siano più socievoli o interessanti.
- 19) Spesso mi trovo a pensare a quando mi collegherò la prossima volta.
- 20) Qualche volta mi diverto a mentire in rete.
- 21) Mi capita di collegarmi se non ho uno scopo preciso.
- 22) Mi capita di fare dei "sogni a occhi aperti" su Internet.
- 23) Internet mi stimola un'immaginazione senza limiti.
- 24) Amici o familiari non si lamentano perché trascorro troppo tempo "on-line".
- 25) Internet mi provoca un senso di alienazione.
- 26) Sento che Internet mi rende più libero e disinibito.
- 27) Mi capita di avere dei flashback o dei pensieri sconnessi durante o dopo un lungo collegamento con Internet.
- 28) In Internet tendo a comportarmi in modo diverso dal solito.
- 29) Spesso ho provato a ridurre il tempo o la frequenza dei collegamenti senza riuscirci.
- 30) Non mi è mai capitato di provare emozioni forti in Internet.
- 31) Spesso le cose mi riescono meglio grazie a Internet.
- 32) Mi collego anche se ho altre cose importanti da fare.
- 33) In Internet mi capita di cercare materiale erotico o di parlare di sesso.
- 34) Tendo a descrivermi in modo diverso da quello che sono quando uso chat, posta elettronica o giochi di ruolo.
- 35) Internet non influenza mai il mio umore o il mio stato d'animo.
- 36) A causa di Internet tendo ad evitare amici o familiari.
- 37) Qualche volta sento il bisogno di collegarmi a Internet anche solo per un momento.
- 38) Non ho la sensazione di viaggiare, sognare o essere come in un film quando sono in Internet.
- 39) Spesso mi collego per scacciare la noia.
- 40) Mi sembra che in Internet la mia identità (sessuale, sociale o professionale) sia più sfumata e

meno soggetta a vincoli.

- 41) Dopo alcune ore di collegamento, le persone o le cose intorno a me mi sembrano in qualche modo diverse.
- 42) Non provo imbarazzo né tendo alla riservatezza quando qualcuno mi chiede cosa faccio.
- 43) Penso che Internet sia il mio rifugio.
- 44) Quando sono in compagnia di amici o familiari non mi capita mai di pensare a Internet.
- 45) Penso che tramite Internet sia più facile fare esperienze eccitanti.
- 46) Internet non interferisce negativamente con il lavoro, lo studio o i rapporti sociali.
- 47) Dopo alcune ore di collegamento mi sento più nervoso o più depresso.
- 48) In Internet mi sento più euforico.
- 49) Non mi innervosisco se, per qualche motivo, non mi posso collegare.
- 50) Ci rimango male se non ricevo posta elettronica.
- 51) Controllo spesso i miei siti preferiti, le chat, i newsgroup, etc.
- 52) Non mi capita mai di preferire Internet a una serata con amici o familiari.
- 53) Dopo alcune ore di collegamento ho la sensazione che il mondo intorno a me abbia qualcosa di irrealistico.
- 54) Non penso che i rapporti sociali in Internet siano meno stressanti.
- 55) Trovo sempre un motivo per rimanere collegato ancora un po'.
- 56) Qualche volta penso che la vita reale sia più deprimente della vita "on-line".
- 57) Quando sono collegato non mi preoccupa che altri possano violare la mia privacy o danneggiare il mio pc.
- 58) Quando sono collegato provo una vaga sensazione di onnipotenza.
- 59) In Internet mi sento più abile o scaltro.
- 60) Non perdo ore di sonno a causa di Internet.
- 61) Qualche volta, dopo una giornata storta, sento il bisogno di collegarmi.
- 62) Qualche volta uso Internet come valvola di sfogo alle mie preoccupazioni.
- 63) Non cerco di nascondere agli altri la quantità di tempo che trascorro in rete.
- 64) Mi sembra che Internet esalti molto le mie potenzialità.
- 65) Penso di trascorrere troppo tempo in rete.
- 66) Mi capita di pensare a ciò che sta accadendo, o a ciò che potrei fare in rete, quando non sono collegato.
- 67) Dopo alcune ore di collegamento mi sento leggermente stordito e ho delle sensazioni strane.
- 68) Mi riesce difficile scollegarmi da Internet.
- 69) Durante la giornata non sento mai la mancanza di Internet.
- 70) Spesso mi collego per avere un mio spazio privato.
- 71) L'uso di Internet non mi dà problemi di affaticamento (fisico o psicologico).
- 72) Qualche volta trovo conforto nello stare da solo al computer.
- 73) In rete può essere eccitante cambiare la propria identità (sessuale, sociale o professionale).
- 74) Qualche volta ho l'impressione di perdersi nel cyber-spazio.
- 75) Non penso che le relazioni "on-line" siano più soddisfacenti di quelle reali.
- 76) Spesso il mio umore migliora quando mi collego.
- 77) A volte Internet mi fa sentire più importante.
- 78) In rete non mi preoccupa di quello che gli altri possono pensare di me.
- 79) Internet influenza i miei pensieri o i miei sogni
- 80) Qualche volta mi dico: "ancora un po'...e mi scollego".

Il punteggio si calcola sommando i punti di ogni singola risposta ed è possibile comunicarlo professor Tonino Cantelmi, con una e-mail a questo indirizzo: [tcantelmi@getnet.it](mailto:tcantelmi@getnet.it), ottenendo un commento sul proprio livello di dipendenza da Internet.

#### ***4.4 Effetti del PC dal punto di vista medico***

Nei soggetti più vulnerabili (prevalentemente bambini o adolescenti, ma neppure gli anziani sono esclusi) lo stimolo del video dal PC agisce a livello della corteccia cerebrale in particolare dell'area visiva, situata nella regione occipitale del cervello e soprattutto su di un piccolo nucleo della sostanza grigia, che è detto "Nucleo Accumbens".

Sono tutte strutture densamente popolate da cellule nervose del sistema della Dopamina.

Il soggetto stimolato a questo livello sperimenta una sensazione di gratificazione e di soddisfazione, simile a quella dell'alcolista quando beve. Si tratta di una sensazione unica, e per questo si instaura il circolo vizioso che porta all' aumento della ricerca di questa sensazione.

Una dipendenza vissuta non di rado come una imposizione anche dallo stesso soggetto. Fissarsi sul computer non solo produce problemi e disagio, ma non di rado tutta la famiglia ne è coinvolta.

Di fronte a simili situazioni non ci si deve arrabbiare perché, molto spesso, sono sintomatiche di altri disturbi, tra i quali :

- ansia sociale,
- disturbo ossessivo-compulsivo,
- disturbi dell'attenzione, e dell'umore.

Chi è soggetto alle dipendenze comportamentali, anche se apparentemente "pulite" (perché manca una droga vera e propria, ma è il cervello che si costringe a produrre neurotrasmettitori gratificanti per se stesso) ugualmente tende a divenire dipendente da altre sostanze.

Tra queste la nicotina con il fumo, che spesso rappresenta la porta di accesso alle altre. E' importante che, di fronte alla Internet Addiction, il segnale di disagio venga recepito e che si intervenga opportunamente innanzitutto con una valutazione non limitata alle generiche ed abusate etichette del "disagio giovanile", ma con una più precisa diagnosi clinica e della personalità.

La IAD non è causata dalle nuove tecnologie, ma è il risultato dell'impatto che queste hanno su soggetti predisposti. Al contrario, Internet ed il computer sono strumenti con i quali è bene che tutti familiarizzino, non solo per una loro pratica utilità, ma anche perché educano all'interazione attiva con il sistema dell'informazione. Il migliore uso di queste più recenti tecnologie, a differenza ad esempio della televisione, stimola ad essere attivi, a dare una direzione alla propria ricerca di informazione. E' però necessario proteggere i soggetti più vulnerabili. Quindi se un ragazzo o una ragazza usano molto il computer non c'è da preoccuparsi, anzi, in generale è bene.<sup>19</sup>

#### ***4.5 In Italia Internet aiuta a socializzare***

Un'inchiesta della Bocconi di Milano dichiara che la maggior parte dei cybernavigatori italiani trae benefici dalla Rete. Internet è meglio dello psicologo: chat e e-mail aiutano ad uscire dalla depressione e ad alleviare la solitudine.

A dimostrarlo, su base scientifica, è poi una ricerca condotta da un pool di psicologi e di ricercatori su un panel di 860 navigatori italiani fra i 25 e i 55 anni che frequentano, o hanno frequentato, una terapia psicologica. Risultato: un Internauta su due dichiara che navigare sul Web o chattare sia molto più efficace che andare dallo psicologo.

Un dato in contro tendenza rispetto al panorama statunitense dove, secondo lo studio condotto Kimberly S. Young, basta trascorrere su Internet poche ore alla settimana per veder aumentare la solitudine e la depressione in soggetti predisposti.

Perché in Italia, Internet aiuta a socializzare?

Probabilmente perché spesso si naviga in compagnia, o perché la visita di un certo sito avviene solo dopo uno stimolante passaparola. Spesso, ci si diverte in compagnia. Perché Internet è un media

---

<sup>19</sup> Cfr. <http://www.kwsalute.kataweb.it/Notizia/0,1044,2342,00.html> , 13/01/2002

attivo e collettivo, come è emerso dai *focus group* organizzati alla Bocconi, dove gruppi di dieci persone alla volta hanno cercato di far emergere le proprie sensazioni scaturite dal Web. Soprattutto per chi si collega da casa, la navigazione avviene in compagnia di amici o familiari, uniti da una curiosità comune verso un determinato sito. Un po' come succede per il cinema o per la lettura dei giornali, e il contrario di quanto accade invece per la televisione dove i programmi, non vengono né scelti, né consigliati, bensì subiti.

Analizzando le risposte degli 860 intervistati, poi, si nota che il 46% di loro non ha dubbi nel sostenere che Internet abbia "formidabili capacità terapeutiche" e che produca effetti benefici più rapidamente di quanto non riesca una psicoterapia tradizionale.

Dall'inchiesta è emerso:

- Internet permette di entrare in contatto con qualcuno che sia on-line in qualsiasi momento del giorno e della notte e l'importante è riuscire a confessarsi nelle chat, e trovare qui qualcuno che possa ascoltare e capire;
- il Web e la chat rappresentano una valvola di sfogo e di svago;
- Internet rappresenta un forte stimolo per la fantasia e un ottimo antidoto alla depressione;
- la Net dà la possibilità di coltivare tutti i propri interessi, da soli o condividendoli con altri tramite mailing list, newsgroup e chat.

Nelle comunità digitali, inoltre, gli intervistati dichiarano di ricevere una grande dose di energia e di spirito di iniziativa (15%), oltre che un senso di autostima e di elevazione (10%). Secondo un 9% di italiani, inoltre, Internet è anche un antidoto contro il calo del desiderio sessuale, grazie alle prospettive di incontro con il proprio partner ideale offerte dalle chat.<sup>20</sup>

#### **4.5.1 Lo psicologo on line**

Per chi cercasse un vero e proprio psicologo on line, qualcuno a cui chiedere consigli mentre si naviga in Rete, si può rivolgere al primo sito italiano nato per promuovere la psicoterapia on line, quello di Psychoinside all'url <http://www.psychoinside.it>.

Qui, gli incontri in Rete avvengono su appuntamento ogni settimana, in una chat moderata da tre psicoterapeuti. Uno studio virtuale dove, sole nei primi tre mesi di apertura, si sono avuti circa tremila contatti e oltre 500 messaggi di posta elettronica, da cui l'équipe coordinata dall'Università Gregoriana ha estrapolato una quarantina di richieste e avviato una decina di terapie vere e proprie. Un successo che ha coinvolto anche psicologi avviati, che si sono rivolti al sito per consultare le esperienze di chi naviga abitualmente in Rete, e che ha spinto gli ideatori dello spazio Web a organizzare, il primo convegno di psicoterapia interamente on line.

---

<sup>20</sup> Cfr. <http://www.repubblica.it/wwwrepubblicaweb/internet/050200/master.html> 13/01/2002



## Capitolo 5 - Ricerca sulla Chat dipendenza su #palermo

*La virtualità, il mondo libero e liberticida per antonomasia brama le sue vittime, le quali poi si destano da quell'incubo ad occhi aperti. Una droga, la droga dell'obsoleto XX secolo, trasformata in dipendenza virtuale. Tossici da chat, dipendenza di ciò che si è verso ciò che si vorrebbe essere.*

### 5.1 Il canale #palermo

Sulle attività del canale #Palermo di IRCnet sono stati scritti diversi articoli, ne riportiamo alcuni per far comprendere cosa succede in questa comunità virtuale:

1. Il canale #Palermo
2. Internet, usi e costumi in chat
3. Internet Cafè, l'utile si shakkerà con il piacere
4. Cronaca di un meeting
5. Mirc, tutti quelli di #Palermo

#### **Il canale #Palermo**

Uno dei canali più frequentati su IRC è il canale #palermo della rete IRCNet che raduna decine e decine di persone che si collegano a qualsiasi ora del giorno e della notte, soprattutto da Palermo e dintorni, per chiacchierare in Rete e fare nuove amicizie.

Per collegarsi al canale #palermo è necessario utilizzare un programma client come mIRC, o accedere con un normale browser come Internet Explorer, attraverso uno dei gateway IRC che alcuni siti web mettono a disposizione.

Ad esempio, è possibile entrare direttamente sul canale #palermo attraverso la sezione chat del portale Palermo24h.com ([www.palermo24h.com](http://www.palermo24h.com)).

Una volta entrati sul canale, la prima impressione che si prova è quella di un'allegra confusione, con decine e decine di messaggi scritti in continuazione dai tantissimi utenti presenti. Alcuni di loro sono alle prime armi, altri invece chattano da diverso tempo e si sono guadagnati il grado di operatore, la famigerata chiocciola (@) accanto al nickname. Attenzione però, non tutti coloro che hanno la chiocciola sono delle persone in carne ed ossa che chattano, infatti la maggior parte degli operatori sono dei robot programmati per gestire il canale, detti BOT, che mai vi risponderanno se chiedete loro delucidazioni o consigli). Sul canale #palermo è possibile trovare persone di tutte le età, nelle ore mattutine e pomeridiane si collegano soprattutto utenti che utilizzano Internet dal luogo di lavoro o dall'Università, la sera invece quasi tutti si collegano fino a notte fonda da casa, pochissimi dagli Internet point o da locali pubblici. E' possibile conoscere tutti i chatters di #palermo sul sito ufficiale del canale ([www.palermo.ircq.it](http://www.palermo.ircq.it)), per ciascuno di essi vi è una breve descrizione, per alcuni anche la foto. Per iscriversi al sito e partecipare ai vari forum di discussione è ovviamente necessario frequentare il canale.<sup>21</sup>

<sup>21</sup> Cfr. V. CAICO, *Gioweb*, rubrica del Giornale di Sicilia, 22/10/2001

### **Internet, usi e costumi in chat**

Il mondo dei chatters e le sue diverse facce

Trasmissioni televisive come "Batticuore" o "Da dove digiti?", sono ben lontane dalla realtà della chat. Di essa ci perviene in mente l'immagine stereotipata presentata dai Media, come luogo in cui scoppiano nuovi amori difficili e travagliati, che rimangono virtuali per anni e culminano in un faticoso incontro, spesso deludente. Nonostante esistano di questi casi, realtà molto vicine a noi confermano che le cose non vanno sempre in tal modo. Esistono infatti, gruppi di chatters che condividendo la stessa passione per il digitale, decidono di incontrarsi anche nella realtà, si conoscono, si frequentano fino a creare delle vere e proprie comunità. La tecnologia che spesso separa sul piano sociale e culturale così, è in grado di unire persone che in altri contesti non si sarebbero mai conosciute. Infatti, l'aspetto più positivo è proprio quello per cui le comunità di chatters non fanno discriminazioni al loro interno, di età, di sesso o di classe sociale, anche se spesso vengono snobbate da tutti coloro che di questo mondo non ne conoscono l'essenza. La chat viene spesso usata come mezzo di comunicazione tra familiari che si trovano distanti o dai giovani per parlare in maniera semplice e immediata con più amici contemporaneamente, pur non essendo fisicamente nello stesso luogo. Questo nuovo mezzo di comunicazione, che si sta espandendo a macchia d'olio, permette un contatto più intimo e profondo tra le persone, ma come in tutte le cose, occorre tener conto dell'altra faccia della medaglia: spesso infatti, la chat è un luogo fittizio dove dietro un nickname si possono nascondere realtà ben diverse da quelle che pensiamo, così per creare dei buoni rapporti non ci si può limitare alla semplice "chattata", occorre andare oltre lo schermo del pc. Uno dei gruppi più affiatati che si può trovare nella fitta rete di internet è quello del canale IRC #palermo sul server Ircnet, raggiungibile con i soliti programmi di chatting IRC, tipo mIRC (scaricabile presso l'url <http://www.mirc.com>) o tramite la chat presente all'url <http://irc.tin.it>, sul server di Telecom Italia Net. Gli utenti del canale #palermo organizzano periodicamente dei raduni a cui partecipano la maggior parte dei chatters, per conoscersi e divertirsi insieme andando aldilà del monitor. Molti di loro sono registrati nel sito ufficiale del canale che potete visitare all'url <http://digilander.iol.it/palermoIRC/>, dove sono disponibili le schede personalizzate e diverse informazioni sulle attività degli "abitanti" del canale.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> S.MENDOLA, *L'Ora*, 16/05/2001

## **Internet Cafè, l'utile si shakkerà con il piacere**

Sono ormai tantissime le strutture che forniscono internet miscelato con qualche bevanda. Quanti di noi, nelle nostre lunghe navigate tra le acque di internet, non hanno desiderato una fresca bevanda rigenerante alla quale abbiamo rinunciato per non distoglierci dai nostri impegni? Coloro che appartengono a questa categoria saranno felici di apprendere lo sviluppo di quello che sembra ormai un costume tra i navigatori assidui della rete. L'oggetto in questione è l'Internet Cafè, una struttura adibita alla consultazione del web nella cornice di un bar a tutti gli effetti. Il successo dell'iniziativa è legato alle analogie concettuali che, ad un attento esame, affiorano tra internet ed il bar. Molti navigatori della rete considerano Internet un luogo di incontro, di scambio di opinioni. Che il bar sia anch'esso un luogo nel quale stringere rapporti interpersonali è ormai da tempo noto. Ecco il motivo per cui la fusione delle due cose ci sembra quasi perfetta. La maggior parte dei frequentatori infatti, in un recente sondaggio svolto proprio su Internet, ci ha confermato di preferire l'Internet Cafè all'utilizzo privato o anche all'utilizzo di strutture atte a fornire il semplice computer, proprio per la possibilità di incontrare gente nuova con la quale viaggiare tra una bevanda e l'altra. Nati addirittura come associazioni culturali per far progredire ed espandere internet questi locali si trovano in tutto il mondo e in Italia hanno già trovato un giusto seguito. Circa l'80% delle strutture italiane si trovano da Roma in su, il restante 20% nel meridione. A Palermo segnaliamo "I Candelai", "Malox Internet Cafè" e "Internett@mente" tutti contattabili tramite la rete per avere ulteriori informazioni (dal sito [www.iol.it](http://www.iol.it) scrivere la parola chiave Internet Cafè e scegliere poi "Guida...agli Internet Cafè d'Italia"). Si va dai 6 ai 10 PC con collegamento tramite ISDN per rendere più veloce la navigazione. Niente a che vedere con l'Internet Cafè più grande d'Europa: l'"Hard Disk City" con una rete telematica interna che può ospitare fino a 60 PC, in un locale di 400mq disposto in due piani e attrezzato per corsi e dimostrazioni su PC in rete locale e Internet. La struttura si trova a Milano e dimostra che l'Italia è un paese amante dei bar, di internet e della buona compagnia.<sup>23</sup>

## **Cronaca di un meeting**

Venerdì 12 ottobre 2001 si è svolto l'ultimo raduno del canale IRC #palermo, per tutti gli utenti che lo frequentano abitualmente l'ennesima occasione per ritrovarsi e per incontrare finalmente anche dal vivo i nuovi amici conosciuti in chat negli ultimi tempi. L'appuntamento per tutti era a Piazza Unità d'Italia alle 21 e già mezz'ora dopo il posteggio davanti la piazza è gremito di giovani e meno giovani, si contano almeno novanta partecipanti. Una volta arrivati veniamo accolti dal sorriso smagliante di Xonia, [trinity e degli altri ragazzi che hanno organizzato un piccolo comitato di accoglienza con tanto di tesserino identificativo. Tutti sono intenti a salutarsi, alcuni di loro si frequentano abitualmente nella vita di tutti i giorni, altri invece scherzano a riconoscersi di persona dopo aver chattato per mesi interi. Tra i tanti riconosciamo l'irresistibile simpatia di 3menda ed Elektra, tra le più casiniste del canale e la flemma compassata di FuNcToR che insieme a MessIa e D3mone è uno degli operatori con più esperienza. Si formano spontaneamente piccoli gruppetti, insieme a VirUsOttO e Nick22 ritroviamo Prozac, che si collega ogni giorno da lavoro, in compagnia della sua ragazza ImisBlond. Tra i ragazzi la cui età media è attorno ai 20 anni incontriamo anche Corallo, che nonostante non sia più giovanissimo, non ha perso la passione per la chat e per i raduni. Sono quasi le 22, è ora di dirigersi al West Los Angeles Cafè dove sono già stati prenotati i posti per una mega pizza tutti insieme. Nel corso della serata vengono proclamati il Mister e la Miss del canale, sono Shelter e Xonia, fidanzati anche nella vita reale, mentre B4tm4n viene eletto Mister Takkino, ovvero colui che è più assiduo nel corteggiare le ragazze.<sup>24</sup>

<sup>23</sup> Cfr. <http://www.newsportalweb.it/archinte.htm> , 13/01/2002

<sup>24</sup> Cfr. V. CAICO, *Gioweb*, rubrica del Giornale di Sicilia, 22/10/2001

### **Mirc, tutti quelli di #Palermo**

Com'è nato il canale cittadino di una delle più grandi comunità virtuali della Rete?

Gli incontri sul Web ma anche a piazza Unità d'Italia. Lì si trovano Laerte, Amleto con Venere e Calipso. Ma ci si può imbattere anche in Diaboliko e Batman. Giorno deputato è il sabato. Un'occasione per i palermitani che vivono in altre parti d'Italia. Si chiama Zippato, ha sedici anni ed è il più piccolo di un gruppo di giovani "chattatori" nati sotto il segno di Mirc. La vita di Zippato non si sarebbe mai potuta incontrare con quella di Corallo, quarantacinquenne, rappresentante di abbigliamento per bambini, ma la chat-line unisce ciò che il mondo separa. Già da un anno, Piazza Unità d'Italia è luogo di ritrovo dei ragazzi del canale #Palermo di IRC, fondato da due trentenni che si nascondono dietro i nickname di Going e Maximo. Sono loro gli operatori del canale che garantiscono, ai circa settanta chatters di palermo, il loro spazio in rete. Prima erano solo degli pseudonimi virtuali, oggi sono amici, nemici e soci in affari. Si sono conosciuti grazie alla comunicazione telematica e oggi coltivano interessi comuni, nati per caso dalla scelta di un nomignolo seducente posto in rete. Gli abitanti del canale sono tanti e soddisfano tutte le aspirazioni. Non mancano di certo gli sheakespeariani Laerte e Amleto, le perfezioni greche di Venere e Calipso, e i fantomatici Diaboliko e Batman, nomi acchiappa query, perfetti per sedurre chi è a caccia di promesse create da un pc. L'appuntamento dei giovani palermitani si rinnova tutti i sabati. Una pizza insieme, un salto ai Candelai, e mentre si esaurisce l'ultimo cornetto c'è già una connessione in corso per partecipare al "Tascio Quiz" di Nick22, una specie di Trivial trash con domande sulle stigliole e sulla meusa. Spesso il divertimento dei giovani chattatori è minacciato dalle guerre per il possesso di bot, operatori virtuali posti nei canali per regolare la comunicazione. Una cosa certa è che la chat è il paradiso delle cose impossibili, un sistema capace di legare soggetti diversi per età, sesso e provenienza. Un programma di comunicazione virtuale che permette anche a chi è lontano di sentirsi a casa. Questo è il caso di Mil, studente di scienze politiche all'Università di Trieste, palermitano di nascita, che ogni sera non rinuncia al suo ingresso nel canale della sua città. Il programma Mirc può essere scaricato connettendosi a [www.mirc.com](http://www.mirc.com), il server di Ircnet. Si potrà così accedere a un sistema diverso per comunicare con gli amici con un ritardo massimo di pochi secondi. Questo è il bello di Mirc. Ma ciò che la comunicazione telematica lega può anche non trovare un riscontro nella realtà, dove ognuno è se stesso e non l'imitazione di ciò che vorrebbe essere. In chat ci si ama e ci si odia e le proprie emozioni sono amplificate al punto di condizionare la propria esistenza quotidiana. Ma ormai palermo è diventato una piccola piazza dove si incontrano colleghi di università, amici e fidanzatini, come Cocolina e Aquila1, la bella Metafix e Ipop. "Per me comunicare in chat è come parlare al telefono" – commenta Cocolina. Ma cosa accade quando la comunicazione scritta crea dei malintesi? Questo è il lato sveniente della comunicazione virtuale, riuscire ad interpretare il lato emotivo del discorso virtuale senza ascoltarne il tono. La chat annulla i sensi e può anche falsare i rapporti. Internet riesce a far battere il cuore e a inventare personaggi in cerca d'autore, ma #palermo è esente da ogni finzione, basta spegnere il computer per raggiungere il misterioso nickname col quale si ha chattato.<sup>25</sup>

## **5.2 Ricerca sul campo: note metodologiche**

### **5.2.1 Scopo della ricerca**

Lo scopo di questo lavoro, intitolato "Chat line e Chat dipendenza", è di sostenere la tesi secondo cui l'uso di Internet e soprattutto delle chat line, in molti soggetti può provocare dipendenza (come è stato verificato da diversi studi psico-sociologici americani), e che questo fenomeno è presente anche nella comunità virtuale della chat room #palermo, raggiungibile sul server IRCnet.

Fini secondari della ricerca sono:

<sup>25</sup> Cfr. M.DI PASQUALE, *Gioweb*, rubrica del Giornale di Sicilia, 18/12/2001

- determinare in che modo i chatters di #palermo sono venuti a conoscenza della chat;
- individuare quali sono gli usi che gli utenti palermitani fanno della chat;
- stabilire che idea hanno gli utenti di #palermo della chat dipendenza e se sono consapevoli della possibilità di esserne affetti;
- definire se per gli utenti è preferibile parlare di fatti privati con gli sconosciuti e per quale motivo lo è.

### 5.2.2 Difficoltà di ricerca

Questa ricerca come tutte le ricerche sulle chat line ha presentato le seguenti difficoltà:

1. Resistere alla tentazione di mettersi a chiacchierare con gli altri chatters dimenticando lo scopo della ricerca
2. Presentare i risultati in maniera corretta e comprensibile anche a chi non conosce l'argomento

### 5.2.3 Tipo di indagine

L'indagine è stata condotta con una metodologia qualitativa che comprende l'utilizzo dell'intervista in profondità di tipo semi-strutturato.

La modalità di somministrazione è stata quella telematica, infatti l'intervista si è svolta durante le normali sessioni di chat.

Sono state proposte domande aperte, molto generali che permettono all'intervistato di esprimersi liberamente.

Le risposte sono state registrate letteralmente.

Sono standardizzate solo quelle domande che dovevano essere poste obbligatoriamente, perché rilevanti per la ricerca.

L'osservazione è stata di tipo partecipante, in quanto svolta in un contesto non sconosciuto al ricercatore, perché facente parte della comunità in analisi.

### 5.2.4 Motivi dell'utilizzo della modalità scelta

E' stata scelta la modalità dell' intervista in profondità di tipo semi-strutturato, perché con questa modalità:

- Si lascia all'intervistato la possibilità di approfondimento e la libertà di deviare dalla traccia fornita permettendo di sfruttare gli spunti e gli imprevisti per allargare il campo di indagine.
- È possibile adeguare le domande ai diversi intervistati e riformularle con altri termini nel caso non vengano comprese.
- È possibile chiedere chiarimenti e spiegazioni sulle risposte date dall'intervistato.

### 5.2.5 Fasi della ricerca

- 1) Traccia: prima dell'intervista è stata definita la traccia, cioè una lista contenente temi fissati in precedenza sui quali raccogliere tutte le informazioni utili allo scopo. Segue una breve serie di domande che, data la loro rilevanza per la ricerca, sono state obbligatoriamente poste all'intervistato:

- a. sei M o F?
- b. anni?
- c. da dove dgt?
- d. da quanto tempo chatti?
- e. per quante ore al giorno chatti?
- f. in che modo hai conosciuto la chat?
- g. sei mai stato op?
- h. a cosa ti serve chattare?

- i. credi che la chat possa indurre a dipendenza?
- j. che intendi tu per chat dipendenza?
- k. sei mai stato chat-dipendente?
- l. e cosa te lo fa pensare?
- m. senti il bisogno di chattare anche quando sei impossibilitato a farlo?
- n. quali sono gli argomenti principali che tratti in chat?
- o. parli mai di fatti privati?
- p. con sconosciuti o persone che conosci?

Le prime tre domande sono mirate a caratterizzare il campione. Le domande *d. e. g.*, permettono di verificare il grado di esperienza di chat. La domanda *f.* è mirata a determinare in che modo si perviene alla conoscenza delle chat. Dalla *h.* alla *m.*, si esegue una chiara indagine sul concetto di chat dipendenza e sul grado di dipendenza consapevole o inconsapevole del soggetto. La domanda *j.* è una domanda indiretta che non pone l'intervistato come soggetto, ma la cui risposta in realtà dipende dalla diretta esperienza dell'intervistato. La *n.* e la *o.*, invece, servono a determinare i motivi per cui, a volte, è preferibile parlare di fatti privati con sconosciuti.

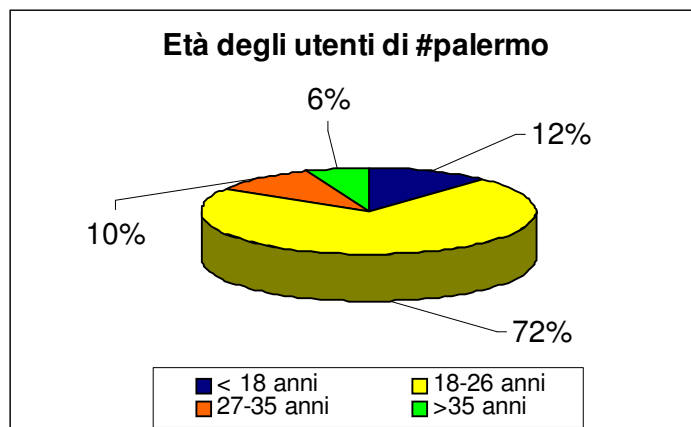
- 2) Selezione: è stato selezionato un campione rappresentativo, di 50 utenti, del canale #palermo, che ricopre tutte le fasce d'età e che rispecchia la composizione complessiva del canale, il quale vede un maggior numero di utenti maschi di età compresa tra i 21 e i 25anni.
- 3) Pre-test: prima dell'indagine vera e propria l'intervista è stata sottoposta ad un campione di prova
- 4) Somministrazione: le interviste sono state svolte a partire dall'8 Gennaio 2002. Per mettere la persona a proprio agio sono stati spiegati gli obiettivi dell'intervista, dopo di che si è proseguito con domande generali che forniscono informazioni sulle generalità dell'intervistato, per poi passare alle domande più specifiche. Per ottenere un'effettiva partecipazione dell'intervistato, il ricercatore ha tentato di metterlo a proprio agio assumendo un tono il più possibile confidenziale (entro i limiti imposti dal tipo di canale di comunicazione) e si è astenuto da ogni considerazione.
- 5) Elaborazione dei dati: i dati raccolti sono stati raggruppati in tabelle per ottenere una visione di insieme, per poi trarne le conclusioni.

### **5.3 Risultati della ricerca sul campo**

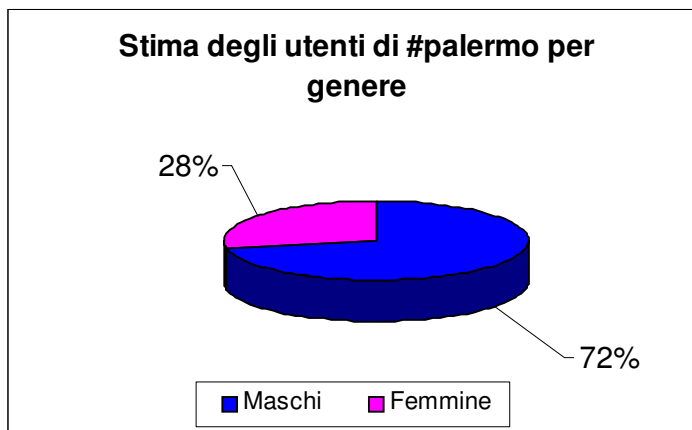
#### **5.3.1 Caratteristiche socio-demografiche del campione**

Per la ricerca sono stati intervistati 9 operatori, 24 voice e 17 utenti semplici .

Il campione è costituito da utenti appartenenti per lo più alla fascia 18-26 anni ( 72% ), in quanto la chat room #palermo è essenzialmente frequentato da giovani, per cui rispecchia la composizione dell'intero canale. Si osserva che la minoranza è costituita dai chatter di età superiore ai 35 anni, che sono solo il 6% sul totale degli intervistati, e dagli adolescenti che nel grafico seguente occupano la fetta del 12%.



Dal punto di vista del genere, la distribuzione degli utenti di #palermo rispecchia le rilevazioni NUA del 2000, riportate in precedenza [v. Cap. 1]. Infatti, le donne sono ancora una minoranza che si aggira al 28% sul totale degli utenti, per cui divengono merce rara per i chatter di sesso maschile ( 72% ) che ricercano una partner.

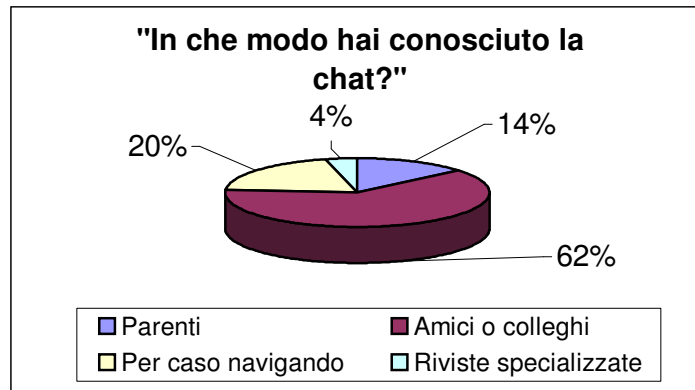


Dal punto di vista della distribuzione sul territorio si è notato che gli utenti del canale sono essenzialmente della città di Palermo, con una buona percentuale proveniente dalla provincia. Anche se in misura molto minore, sono presenti pure utenti provenienti da altre città d’Italia, tra le più gettonate: Roma, Caserta e la vicina Agrigento.

Dall’osservazione complessiva dei dati si deduce che il “*chatter tipo*” del canale #palermo è un utente maschio di circa 23 anni, che chatta da circa 2 anni, in media per 2 ore e 30 al giorno.

### 5.3.2 Conoscenza e usi della chat per gli utenti del canale

Alla domanda “*In che modo hai conosciuto la chat?*”, gli utenti intervistati hanno risposto: mediante amici o colleghi (62%), parenti (14%) o per caso navigando in rete ( 20%), solo il 4% ha conosciuto la chat leggendo riviste specializzate. Ciò fa ipotizzare che ancora in Italia non si è diffusa la cultura informatica, ma che si utilizzi Internet anche senza avere basi teoriche, facendo dell’esperienza l’unica maestra. Per cui sono i contatti diretti o le esperienze in prima persona, i migliori veicoli di diffusione del chatting.



Spesso si comincia a chattare per curiosità, ma uno dei motivi che può spingere all'uso della chat è il lutto [v. Cap. 3 ], ovvero un avvenimento doloroso che porta ad uno stato di depressione, come ha affermato l'utente dell'intervista seguente:

*“Quando ho smesso di lavorare ero depressa e nn sapevo kome passare il tempo..così mio cugino mi venne ad installare il mirc nn mi è piaciuto subito anzi mi pareva una cazzata, cmq dopo un paio di sett ho konosciuto una persona simpaticissima ke mi ha insegnato tutto fino a quel momento mi sentivo a disagio xkè nn sapevo fare nulla e tutti erano velocissimi così piano piano ho kominciato ad inserirmi e sono diventata bravissima”*

Intervista n.49 (Femmina, 37 anni, Utente esperto)

La maggioranza degli intervistati vede la chat come un modo conveniente per passare il tempo e divertirsi ( 39% ), ma le risposte alla domanda “A cosa serve chattare?” danno forza a quanto osservato nel Capitolo 3. Ciò che inizialmente spinge a chattare è il desiderio di conoscere virtualmente nuova gente per poi incontrarla nella vita reale ( 22% ). In seguito, chattare da novità diventa un'abitudine ed entra a far parte della routine, come le altre attività della vita quotidiana.

*“6 anni fa utilizzavo la chat per conoscere gente, perché fino a 14 anni avevo pochi amici.. anzi conoscevo gente di merda..e quindi volevo provare a conoscere nuova gente..e utilizzavo la chat per questo... ora ho un pò cambiato questa mentalità..cioè come dire o\_O[...] prima ero + motivato a conoscere gente di chat.. e farmi nuove amicizie.. ora lo sono di meno, o quasi niente [...] uso la chat solo per abitudine :p”*

Intervista n.5 (Maschio, 17 anni, Operatore)

La chat è diventata in Italia un modo semplice, veloce ed economico per intraprendere e/o mantenere rapporti sociali, in numero più elevato di quello che normalmente avviene tramite i convenzionali canali di comunicazione.

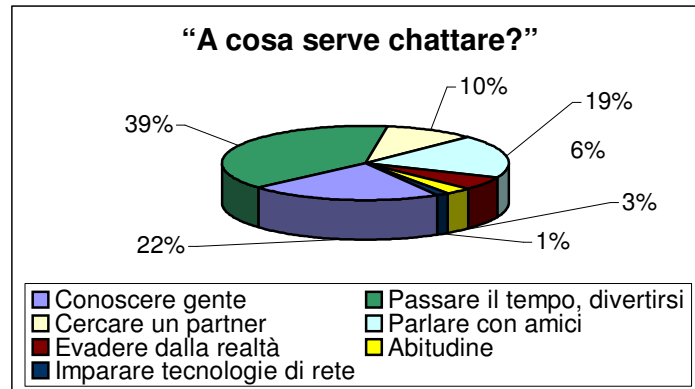
*“[L'utilità della chat è] la comunicazione con più persone nello stesso tempo, una cosa che non si puo' fare in nessun altro modo specialmente a questo prezzo”*

Intervista n.17 (Femmina, 17 anni, Utente semplice)



*“Uso la chat x parlare con xsone ke fanno parte della vita reale, nel senso ke nn le ho conosciute in chat e quindi in questo caso la chat è come il telefono..”*

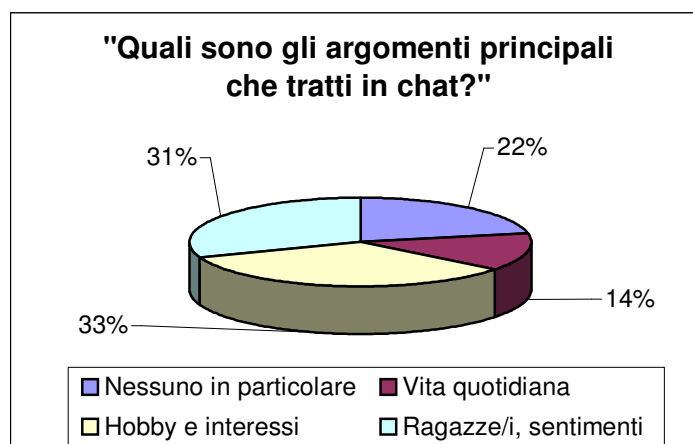
Intervista n.11 (Femmina, 21 anni, Utente esperto)



Dai dati raccolti si nota che: mentre i chatters più giovani (che costituiscono la parte più consistente del campione) vedono la chat come un mezzo per trascorre il tempo libero combattendo la noia e la solitudine, gli utenti più grandi vedono nella “stanza delle chiacchiere” un mezzo per fuggire dalla monotona realtà, per rilassarsi e sfogarsi ( 6%).

*“Sono vari i motivi ke spingono a usare questo mezzo di comunicazione [...] C'è ki lo fa per colmare il vuoto lasciato da mancate relazioni affettive, io lo faccio per ritrovare amici precedentemente conosciuti, farmi una kiakkerata virtuale, ma soprattutto per distrarmi ed evadere per q.ke momento dalla realtà [...] è una via di fuga”*

Intervista n.9 (Maschio, 18 anni, utente esperto)



Alcuni chattano anche per trovare un partner ( 10% ), o per discutere con amici di argomenti d’interesse comune ( 19% ).

Nei meandri della rete scorrono linee di testo che racchiudono esperienze di vita quotidiana ( 14% ); si aprono dibattiti e confronti, sfoghi e consigli; tra una query e il canale momenti di gioco si intervallano con attimi di estrema serietà. Dal grafico soprastante emerge chiaramente

che gli argomenti più trattati sono i sentimenti ( 31% ) e gli hobby ( 33% ), tra i quali ricorrono più frequentemente la musica, il calcio e l'informatica.

### **5.3.3 Vantaggi e svantaggi dell'anonimato in chat**

L'anonimato e il non trovarsi faccia a faccia con gli interlocutori, permette di superare le barriere dell'introversia, che rendono difficile la socializzazione nella società moderna, come afferma l'utente dell'intervista riportata di seguito:

*“[La chat] personalmente .... mi aiuta molto ad uscire dalla mia timidezza, mi fa conoscere gente nuova e mi da' la possibilita' di migliorare i miei rapporti interpersonali [...] inoltre trovo la chat un ottimo mezzo per trovare piu' facilmente il partner ideale ed anche piu' veloce[...] la chat e' differente dagli altri mezzi di comunicazione anche perche' e' versatile, l'unico limite sei tu ed inoltri mostri il lato di te che altrimenti non potresti mostrare e che invece l'anonimato ti da' il conforto di poterlo fare ed in alcuni casi puo' purtroppo dare dipendenza soprattutto nelle persone che trovano nella chat quello che non riescono a trovare altrove”.*

Intervista n. 22 (Maschio 24 anni, utente esperto)

Come abbiamo visto nel capitolo 3, il parlare con uno sconosciuto tramite la chat abbassa la soglia del pudore e permette di far uscire la parte più nascosta di sé.

*“[Parlo con sconosciuti]soprattutto la notte, la notte la chat si trasforma ....diventa molto piu' confidenziale e ti trovi davanti uno sconosciuto ke si improvvisa psicologo o addirittura amiko”*

Intervista n.31 (Femmina, 23 anni, Utente esperto)

I chatters preferiscono parlare con persone che non conoscono, perché alle volte cercano solo un confessore a cui affidare i propri tormenti, il quale però non possa influire nella loro vita reale.

*“Mi è capitato [di parlare di fatti personali in chat] ma devono essere "molto" sconosciuti... ;) nel senso ke la cosa resti in confidenza [così] ci si scarica lo stesso e nn ci sono problemi dopo...[con loro parlo] di amicizie, amori, difficoltà economiche, università... e altro..”*

Intervista n.3 (Maschio, 26 anni, Utente esperto)

*“Con persone di cui ho la certezza che non mi conoscono ma devo capire che la persona con cui chatto.....e' intelligente e soprattutto mi capisce xche' mi da fastidio.....che i miei fatti possono saperli conoscenti [Lo faccio perché] forse cerco a volte nella chat.....quelle risposte che non trovo nel mondo reale, ma e' solo un'illusione.....non me li dara' mai nessuno.”*

Intervista n.33 (Maschio 23 anni, Utente esperto)

*“Dipende dal momento...dall'umore a volte hai bisogno di parlare kon gente ke non ti conosce in modo ke non sia kondizionato da ciò e poi magari in quel momento nn ti va di far sapere i fatti tuoi vedi..... alla fine di virtualità quanc'è ben poko”*

Intervista n.49 (Femmina, 37 anni, Utente esperto)

Ogni medaglia ha due facce e alcuni aspetti dell'anonimato non sono del tutto positivi:

*“Ci sono persone che senza un monitor davanti nn sono nessuno....ma quando stanno in chat sono leoni ecco se levi la chat a loro gli hai tolto la vita!”*

Intervista n.28 (Maschi, 22 anni, Utente semplice)

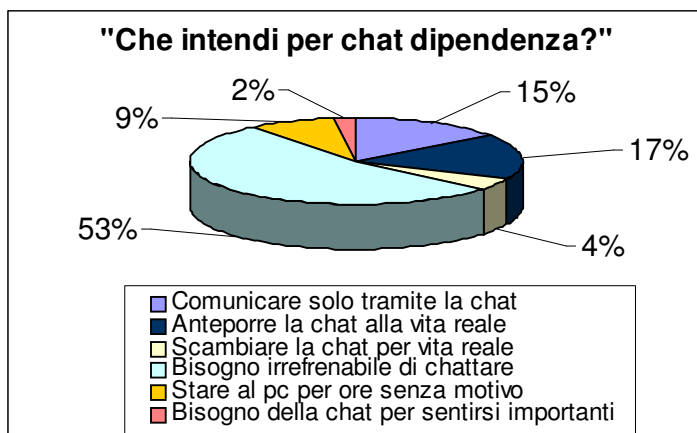
Spesso l’incorporeità della chat porta a conclusioni che inducono ad aspettative errate. Così molti incontri si rivelano una delusione, come afferma l’utente nella dichiarazione seguente:

*“Ho ricevuto delusioni e ho illuso anke gente[...]: tu credi di conoscere quella persona per come si rivela dal suo modo di scrivere, non sapendo cosa ti può nascondere [...] proprio perkè la comunicazione via rete ti permette di dare ad un'altra persona il meglio di te[...] ti parlo personalmente io entro in chat per puro svago è capitato solo di dover chattare con alcune ragazze ke probabilmente avvertivano in quel momento il bisogno di dover apparire belle e io sono stato al loro gioco”*

Intervista n.9 (Maschio, 18 anni, Utente esperto)

### 5.3.4 La chat dipendenza per gli utenti di #palermo

Dall’elaborazione dei dati raccolti in questa ricerca sul canale #palermo, si osserva che la maggior parte dei chatters, compresi coloro che dichiarano di non esserne mai stati affetti, riesce a definire la chat dipendenza (o IAD) e i suoi effetti come se ne avessero una conoscenza approfondita.



Alla domanda *“Che intendi per chat dipendenza?”*, si evince dal grafico soprastante che, il 53% degli utenti risponde che si tratta di un bisogno quasi primario, irrefrenabile e continuo di chattare a qualsiasi ora, specialmente quando si sta a casa.

*“Quando il pensiero di accendere il pc e collegarti alla chat è tra i primi pensieri... e quando si rinuncia anke ad uscire x restare a casa a chattare con qualcuno[...]mi è capitato[...] ci sono stati momenti in kui preferivo stare a casa a chattare anzikkè uscire.. o chattare anzikkè studiare... o di svegliarmi al mattino e pensare subito ad accendere il pc”*

Intervista n.1 (Femmina, 19 anni, Utente esperto)

Ma la chat dipendenza è vista anche come: lo stare al pc per ore anche senza motivo (per il 9% del campione), l’aver bisogno della chat per sentirsi importanti (per il 2%), o la difficoltà a comunicare senza la chat (per il 15% del campione), usata quindi per compensare le mancanze affettive, dovute all’essere privi di una vita sociale reale.

Per il 17% del campione la IAD comporta, infatti, la posposizione della vita reale a favore di quella virtuale, come affermano gli utenti delle interviste riportate di seguito:

*“La necessità di chattare a tutti i costi x esempio evitando di uscire x rimanere a chattare..anteporre la chat alla vita "reale" questo direi [ è la chat dipendenza]”*

Intervista n.11 (Femmina 21anni, Utente esperto)

*“[...] che non fai tante cose per chattare... non studi per chattare, non stai con gli amici per chattare, non vai in palestra per chattare”*

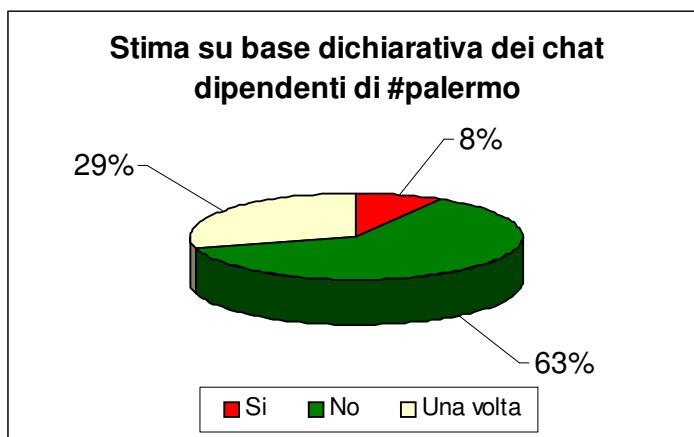
Intervista n.7 (Maschio, 18 anni, Utente esperto)

I sintomi più comuni della IAD sono bisogno di collegarsi ad Internet per periodi sempre più lunghi, inquietudine, nervosismo o depressione quando si cerca di limitarsi nell'uso della chat. Proprio come descrive l'utente dell'intervista che segue:

*“[La chat dipendenza] è l'unika kontro indicazione, ma poi si trova un equilibrio e si va a periodi ho passato mesi durante i quali stavo kollegata anke 10 ore al giorno[...] nn riesci a fare a meno di kollegarti x vedere ki c'è e poi resti. A volte rinunci ad uscire a vivere la real life e questo nn va bene:) konosco gente ke è stata kollegata anke 108 ore consecutive! [Quando non posso chattare] impazzisco...mi vengono le smanie è bruttissimo!! magari vorresti inkontrare gente ke ti ha kolpito e nn puoio farlo e poi ti senti sola.*

*Ti faccio un esempio triste ma vero, questa estate potevo fare 1 mese e + consecutivi di ferie a Cefalù, dove ho una casa ma non ho il pc ne la linea telef beh...nn ce l'ho fatta ci sono stata solo una sett e durante quella settimana ci mandavamo sms kon la mia amika x dirci ke senza pc ci sentivamo sole e perse.) [...]e poi mi piaceva molto il periodo delle guerre su IRC fare le nottate x il kanale insomma kome un game era divertente.”*

Intervista n.49 (Femmina, 37 anni, Utente esperto)



Il bisogno di chattare viene descritto, nella maggior parte dei casi, con un'enfasi che fa ipotizzare una conoscenza diretta da parte dell'interlocutore. Eppure la stima su base dichiarativa di coloro che si ritengono affetti dalla IAD, sopra riportata, vede una percentuale molto bassa di utenti che affermano di essere chat dipendenti ( 8% ), mentre la maggior parte lo nega del tutto ( 63% ), anche se una buona parte dice di essere stata affetta dalla patologia, ma solo in passato ( 29% ).

*“Il chatter(a mio parere) segue vari fasi, ed in una delle prime fasi effettivamente puo' sentire "dipendenza". All'inizio c'è la curiosita', e di solito si e' restii si entra una volta, poi non si entra piu' poi si rientra giusto per riprovare..e' quando si comincia a conoscere gente ke puo' cominciare la dipendenza.. perke', se non ci si scontra con i limiti informatici, si scopre di poter comunicare con un "modo nuovo" poi col tempo...la permanenza cresce..ed un po' anke la dipendenza (dipende dal soggetto) le altre fasi dipendono dai soggetti: c'e' ki rimane a chattare, per inerzia o per svago c'e' ki non chatta piu', c'e' ki smette e riprende, la dipendenza [...] e' relativa [...]l'aver voja di rientrare in chat, vedere ki c'e' e ki non, rivivere le esperienze passate: credo sia molto simile ad una dipendenza da branco alla fin fine”*

Intervista n.37 (Maschio, 27 anni, Utente esperto)

La maggior parte degli utenti di #palermo è convinta che la dipendenza sia una fase attraversata da tutti coloro che iniziano a chattare e che passi da sola, perché ritenuta un fenomeno momentaneo dovuto ai nuovi stimoli, i quali però tendono ad esaurirsi nel tempo:

*“E' come quando un bambino riceve un giocattolo nuovo e non fa altro ke giocarci fino alla nausea [...] stavo in chat dalle 22 alle 4 del mattino senza neanche andare in bagno =P”*

Intervista n.31 (Femmina, 23 anni, Utente esperto)

*“All'inizio [chattavo per]conoscere nuova gente... la chat è un modo molto veloce e diretto per conoscere persone, adesso forse l'abitudine, contattare velocemente gli amici che conosco già e semplicemente passare tempo quando non ho da fare:Pp una volta che diventi un "abitudinario" della chat , spesso entri in chat anche senza motivo e se non puoi chattare per qualche giorno ne senti il bisogno... Questa io la chiamo proprio dipendenza. Credo di esserlo :\ perké provo le cose che ti ho detto prima... Ne sento la mancanza quando non posso chattare. credo che sia una "dipendenza" che morirà da sola quando non troverò più stimoli per continuare”*

Intervista n. 21 (Maschio, 21 anni, Utente esperto)

*“[Sono stato chat dipendente] per un periodo , specie all'inizio si... era una cosa nuova ed è questo credo la molla che porta dipendenza. [La “disintossicazione”] credo sia una fase dopo l'assuefazione, vengono altre cose....tipo la conoscenza delle persone con cui "ti droghi", oppure il semplice appallamento per la cosa ormai "vecchia" è soggettiva la cosa..... ma il piu' delle volte semplicemente "t'abbutta"”*

Intervista n.44 (Maschio, 23 anni, Utente esperto)

*“Mi passò l'interesse.. la voglia.. il piacere[...] penso le troppe ore di chat... in fondo ogni volta ke mi collego è sempre la stessa cosa gli stessi discorsi, le stesse battute, le solite cazzate[..]capita ke sto fuori tutto il giorno e nn ho nemmeno il tempo materiale x chattare.. nn ci penso nemmeno, invece prima SI!”*

Intervista n.1 (Femmina, 19 anni, Utente esperto)

Per altri utenti, invece, la chat dipendenza è una vera patologia da cui occorre “disintossicarsi” facendo un esame di coscienza, attribuendo alle cose l'importanza che meritano, e affidando nuovamente alla vita reale il ruolo predominante, anche grazie all'aiuto delle persone care:

*“[C’è] gente che non riesce + a socializzare tramite altri mezzi se non tramite chat, gente che non ha altri interessi, gente che per la chat mette in secondo piano tutto il resto. [Sono stato chat dipendente] per un periodo forse un 2 mesetti non di + [...] spendevo + tempo per la chat che per altro è durato poco poi gli impegni lavorativi gli amici in carne ed ossa e la ragazza mi hanno portato a rimetterla nella giusta posizione quella del passatempo per il tempo ultralibero”*

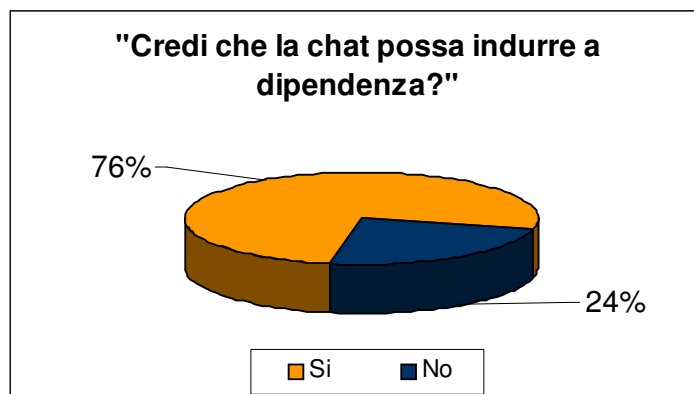
Intervista n.19 (Maschio, 22 anni, Utente esperto)

Quando ci si rende conto dell’uso eccessivo, spesso si smette di chattare, ma quasi tutti gli utenti ammettono che si tratta di periodi più o meno brevi, al termine dei quali si ritorna in rete:

*“Nn puoi fare ameno di collegarti anke x 5 minuti [...] sono stata parekkio tempo senza chattare anke xchè la cosa mi ha creato problemi a casa ma come vedi eccomi di nuovo qui anke se nn penso di essere tanto dipendente come prima”*

Intervista n.46 (Femmina 19 anni, Utente esperto)

## 5.4 Conclusioni



Per il 76% degli utenti la chat dipendenza esiste: per alcuni è un fenomeno che si sta espandendo e che deve essere controllato; secondo altri, invece, si tratta di una fase che attraversano tutti i chatters dovuta alla novità del mezzo, che col tempo tende a sparire, quando chattare diviene un'attività abitudinaria e sempre più carente di stimoli.

E' da notare che la maggior parte di coloro che negano l'esistenza della IAD ( 24% ) sono utenti giovani e inesperti.

Un atteggiamento molto diffuso, nei chatters intervistati, è quello di affermare di essere stati chat dipendenti, ma solo all'inizio; solo in pochi ammettono di essere affetti da questa patologia, mentre molti utenti lo negano del tutto.

Questo atteggiamento appare, in molti casi, come una sorta di rifiuto psicologico che porta a negare di fronte a se stessi la possibilità di essere affetti dalla IAD. Il rifiuto, invece, ne è sentore se presente in concomitanza con un uso eccessivo della chat, e un bisogno continuo di chiacchierare in rete, anche quando si è impossibilitati a farlo.

In definitiva la chat dipendenza è un fenomeno che serpeggia per i meandri delle room, compreso #palermo, tra utenti più o meno consapevoli della sua esistenza. La maggior parte dei chatters più assidui, almeno per un periodo ne ha presentato i sintomi ed ha reagito allontanandosi, per un lasso di tempo indeterminato e provvisorio, dalla chat. Ma alle volte questo non è un rimedio: molti riprendono a chattare a ritmi spesso più elevati di prima, ma con la convinzione di essere "guariti" grazie all'allontanamento precedente. Altri ancora, ammettono la loro dipendenza, ma non fanno nulla per eliminarla, nella convinzione che sparisca da sé. Probabilmente tali atteggiamenti sono dovuti alla carente informazione sulla IAD e sui suoi effetti negativi.

## **“Cyber –Autobiografia” dell’autore**

*Mi chiamo Sonia Mendola, ho 20 anni e utilizzo le chat dal 1995, quando ancora in Italia chattare non era un fenomeno di massa. Il mio attuale nick è Xonia`.*

*Nella mia carriera di chatter ho avuto l’occasione di apprezzare tutti i generi di chat line esistenti, grazie a mio fratello che mi ha fatto accostare a questo cyberuniverso.*

*Ho fatto le prime esperienze in una Web chat dal nome “Cipollina Chat”: ricordo ancora il nome del mio primo “netfriend”, Apomaio.*

*Dalla web chat, in seguito, ho spostato la mia attenzione su PowWow, un client simile a mIRC, ma sito in un server differente. A quel tempo ero ancora nella fase iniziale, in cui si chatta con estrema diffidenza e solo per divertimento.*

*Per un periodo ho esplorato anche in mondo delle Chat 3D, su MS Cyber Cafè, abbandonandole molto presto a causa delle tecnologie dell’epoca non troppo avanzate, che le rendevano estremamente lente e poco funzionali.*

*Nel 1997 sono approdata nell’universo di IRC: inizialmente chattavo sul canale #accura del server UNDERnet, dove pian piano ho cominciato ad usare la chat come un mezzo per conoscere gente anche nella vita reale. Nel frattempo ho fatto esperienza anche su ICQ, che adesso uso unicamente per parlare con persone che già conosco.*

*Da 2 anni sono entrata a far parte della comunità di #palermo del server IRCnet e da circa 5 mesi sono operatore di canale in +add, con la veste di moderatore e supervisore della quiete del chan. Attualmente faccio parte del comitato accoglienza che, in ogni meeting, si occupa di far ambientare i nuovi chatters. Ho inoltre organizzato gli ultimi due meeting del canale e adesso ne sto preparando un terzo.*

*La cosa che mi ha spinto a chattare, inizialmente, è stata la curiosità e la voglia di scoprire le opportunità offerte dalla rete. Non chattavo frequentemente, per me era un semplice svago e trattavo quel mondo come qualcosa di astratto dove potevo essere chiunque, ma dove non volevo essere me stessa, per diffidenza. Sono stata anche io chat dipendente e forse lo sono ancora, anche se non ai livelli di prima. Credo che sia una fase che attraversano tutti e che provenga dal fatto che una volta stabiliti dei legami in chat si tenta in tutti i modi di alimentarli costantemente, fino a che chattare non diviene un’abitudine che si trasforma quasi in un bisogno primario. Come molti, anche io ho avuto i miei periodi di “disintossicazione” con un allontanamento dalla chat di diversi mesi, ma alla fine sono tornata in canale.*

*Prima di presentarmi ai primi meeting, ho fatto qualche incontro singolo: devo ammettere che qualsiasi incontro era una delusione, perché l’immagine che ci si fa di una persona in chat è sempre diversa da quella reale. Grazie ai meeting ho potuto associare a ogni nick la sua parte reale e col tempo ho stretto grandi amicizie, ho trovato anche l’amore.*

*Tutti i chatter di #palermo col tempo si sono affiatati costituendo una vera comunità che non si vincola nel virtuale, ma lo sfrutta per alimentare e rafforzare il gruppo che si è costituito nella vita reale. Adesso chatto essenzialmente per mantenere i contatti con tutte le persone che ho conosciuto grazie alla rete. Ma spesso la chat è stata un canale di sfogo emotivo, un’opportunità per trovare conforto e per crescere. Grazie ad essa infatti ho potuto far emergere parti di me stessa che non conoscevo: sfaccettature della mia personalità che inizialmente fuoriuscivano solo tramite il PC, e che in seguito mi hanno permesso di uscire dalla mia timidezza anche nella realtà.*

Sonia Mendola