

📄 Gli articoli di questa sezione sono sottoposti a referaggio doppiamente cieco (double blind peer review process) e seguono gli standard in uso per le pubblicazioni scientifiche a livello internazionale ed accettati dalle principali banche dati citazionali

Z Houses. Nuovi servizi dedicati ai giovani nel Dipartimento Dipendenze della ASL Napoli2Nord

Vincenzo Lamartora*

SUMMARY

■ *The study focuses on the characteristics of the Generation Z – that is, young people born from 2000 to today. These are digital natives, who own various devices and use them for several hours per day.*

Social communication is fast, iconic, changeable. Social media are used not only to exchange content, but also to structure emotional relationships and to abreact tensions and emotions.

These young people were born into mononuclear families. They no longer recognize the normative authority of the father and family of origin. They are much more susceptible to social influences. The peer group is chosen to confer identity, as a vehicle for experiencing.

Experience, multiple, often extreme or dangerous, is the main tool for growth, having supplanted learning by means of legislation and symbolism. These guys are notoriously distant from the current Public Addiction Services. They perceive them as old and inadequate. They don't represent themselves as addicts, they don't understand why they should be healed, or what they should be healed from.

Furthermore, they perceive the current operators, with their specialist training, as useless to their hunger for experience.

As a result of these anthropological and technological changes, the Author puts forward a series of reflections on the changes to be made in the Addiction Services – in order to become attractive for these young abusers – and gives as an example the Youth Services programmed in the Addiction Department Pathologies of the Napoli2Nord ASL, from the Z. House to the Ser.D. Web. ■

Keywords: *Generation Z, Social, Identity, Peer leader, Addiction, Department for Addiction Treatment, Transitional area, Conservatory, Ser.D. Web, Radio Web, Gamification, Z. House.*

Parole chiave: *Generazione Z, Sociale, Identità, Peer leader, Dipendenze, Dipartimento delle dipendenze, Area di transizione, Conservatory, Ser.D. Web, Radio Web, Gamification, Z. House.*

First submission: 06/04/2021, accepted 10/05/2021

Available online: 08/07/2021

Introduzione

Una riflessione sui bambini e gli adolescenti “abusers”, oggi, non è più soltanto una discettazione clinica; è invece una questione sociale e antropologica, poiché l’assunzione e l’abuso di oggetti concreti o virtuali fin dall’infanzia è un fatto dilagante e

* Ufficio di Presidenza di FederSerD, Direttore del Dipartimento Dipendenze Patologiche della ASL Napoli2Nord, Full Member della International Psychoanalytical Association, Docente di Neuropsicoanalisi delle Dipendenze Patologiche presso la Scuola di Specializzazione della Facoltà di Psicologia, Università di Torino.

incontestabile, che coinvolge e investe le società occidentali e sta avviando dei cambiamenti antropologici.

Alcune evidenze d’apertura.

Lancet, febbraio 2020.

Il gruppo di ricerca stima che su un campione vastissimo di circa 2 miliardi di giovani, cooptati in ogni parte del mondo (195 Paesi) e con un’età anagrafica compresa tra gli 11 e 21 anni – i comportamenti sociali più rappresentativi sono l’abuso di cibo, l’alcool e la violenza verbale e fisica.

EMCDDA. In Europa, nell’ultimo anno, la prevalenza del consumo di droghe nella fascia anagrafica 15-24 anni è stato del 18%. Cioè, quasi un giovane su cinque, in Europa, fa uso di almeno una sostanza additiva. E l’Italia, insieme a Spagna e Francia, è al primo posto in Europa.

La Commissione Parlamentare per l'Infanzia e l'Adolescenza denuncia che tra gli adolescenti è in costante aumento l'uso di droghe, ma i Servizi Pubblici e le Comunità Terapeutiche non riescono a intercettare questo fenomeno sempre più sommerso. Il mercato degli stupefacenti è cambiato, diventando sempre più capillare sul territorio, con costi delle droghe sempre più bassi; e dall'inizio della pandemia Covid c'è una nuova forma di approvvigionamento, quella dei siti web.

Tante nuove sostanze illegali hanno affiancato quelle tradizionali, ma i servizi territoriali sono rimasti gli stessi di 20 anni fa, con pochi fondi per la prevenzione, una legge risale che al '90 e senza strumenti adeguati per aiutare i nuovi utenti, visto che il sistema è basato sulla figura dell'eroinomane.

La nomofobia, cioè la paura di restare privi di connessione internet. Il termine è stato coniato per la prima volta in un rapporto ufficiale dell'ente di ricerca britannico YouGov, e significa letteralmente "no-mobile-phone phobia". Nello specifico è emerso che il 53% dei possessori di smartphone vive un vero e proprio stato di ansia quando perde il proprio cellulare, esaurisce la batteria o il credito residuo o non ha copertura di rete".

Se queste sono le evidenze sull'utilizzo di stupefacenti, comportamenti additivi o dispositivi digitali nell'infanzia e adolescenza, occorre intraprendere una riflessione articolata sulle ragioni di tale dilagante utilizzo, ed elaborare proposte di riforma dei Servizi per le Dipendenze, al fine di intercettare questo sommerso giovanile.

La costruzione dell'identità

Nella discussione sulla costruzione dell'identità è imprescindibile dichiarare da subito a quale modello analitico esplicativo ci si riferisce.

Personalmente, trovo che nell'ambito della teoria psicodinamica freudiana, diversi modelli aggiornati riescano a chiarificare in modo convincente l'iter dell'organizzazione del Sé.

In particolare, G. Sasso nei suoi due volumi – *Psicoanalisi e Neuroscienze*, Astrolabio, Roma, 2006 e *Lo sviluppo della coscienza*, Astrolabio, Roma, 2011 – sostiene che:

- L'interazione con la madre, quotidiana, reiterata, permette l'iscrizione delle diverse parti del corpo – organi, apparati, morfologie semplici e interrelate – sulla tela psichica.

Interazione dopo interazione, un organo, un apparato, una funzione fisiologica, una capacità relazionale vengono iscritti sulla tela neuronale, cioè apprese, rappresentate, di modo che col passare dei mesi, sulla tela neuronale-rappresentazionale si forma un **analogon** del corpo, dello schema corporeo di cui parlava già Paul Schilder negli anni '40.

Questo *analogon*, diverso da soggetto a soggetto, è più simile a un quadro di Bacon che a una tela di Raffaello, poiché ciascun individuo presenta delle asperità, dei "nodi" sulla propria tela neuronale, e poiché la mano inconscia del copista – che è la madre – non riproduce con la stessa motivazione e fedeltà le diverse parti del corpo.

- In età di latenza, e poi in adolescenza, su questo *analogon* del corpo si iscrive il simbolico, veicolato dal Padre; il simbolico, lega la rappresentazioni di sé e del mondo e ne fa dei *fantasmi*, delle rappresentazioni integrate capaci di abreagire per via noetico/narrativa le nostre compulsioni e i nostri stati somatici. Il ricorso alle rappresentazioni di terzo livello (quelle digitali) non è quindi un fatto nuovo: l'osservazione di un paesaggio, e poi le arti, sono sempre stati delle "soluzioni" (come le chiama J. Lacan) simili, anche se l'evoluzione tecno-

logica del 21° secolo e la pixelizzazione delle immagini hanno reso il digitale l'ultima scena rappresentativa del simbolico.

L'identità negli anni '60

Negli anni '60, l'identità può essere compresa attraverso un diagramma in cui sulle ascisse troviamo il ruolo normativo del Padre, ovvero delle istituzioni comunitarie che esplicano un potere di modellazione identitaria: scuola, famiglia, lavoro, chiesa, stato; e sulle ordinate troviamo il numero di componenti una famiglia.



Il diagramma, chiuso come un quadrato, rappresenta l'ambiente della socializzazione nelle varie epoche storiche: negli anni '60 era la comunità reale; nel terzo millennio è la community dei social.

Partendo dalle ascisse, con il "Nome del Padre" si intende la funzione normativa della famiglia in generale, ed estensivamente la funzione normativo-sanzionatoria dello Stato, della scuola, della chiesa, della cultura, del lavoro.

Negli anni '60, questa funzione era fortissima. Il padre, e i suoi "doppi" sociali, riuscivano a svolgere la funzione di legare le spinte pulsionali di un adolescente a una serie di rappresentazioni simboliche – condotte, obiettivi sociali – che ne impedivano l'abreazione diretta e favorivano l'elaborazione di quel modo di sapersi uniformare ad altri adulti simili e similmente asserviti a uno stesso quadro valoriale e normativo.

Stante così le cose, l'identità acquisita dal giovane adulto era simile a un vestito ereditato dal padre e dalla famiglia – con cui ci si identificava e di cui si assumevano gli obiettivi sociali –; un abito che si era pronti a indossare sulla soglia dei '18; un'uniforme di sé e della famiglia.

Nel diagramma identitario degli anni '60, sull'asse delle ordinate va messa la composizione demografica della famiglia.

La famiglia tipica, nei '60, era composta da tre generazioni che coabitavano, nonni, genitori e figli, e da almeno 6-8 membri: due nonni, due genitori e 4-6 figli.

Ciò significa una scena pedagogica affollata nella quale ogni bambino/adolescente è costretto a:

1. Confrontarsi con due generazioni di padri e nonni: lo scambio quotidiano con nonni e genitori confronta i figli con la memoria, con la trasmissione di una coine, con una coorte di saperi ed esperienze che fanno della esperienza familiare una storia collettiva.

È il caso della tradizione orale, ovvero della trasmissione delle tradizioni con cui i vecchi plasmavano i giovani, e che assi-

mila le narrazioni degli Indiani d'America con quelle degli Ebrei sfuggiti alla Shoah.

2. Ma oltretutto confrontarsi con altre due generazioni, ogni bambino/adolescente negli anni '60 era costretto a confrontarsi con almeno altri 4-6 fratelli edipici.

Tale competizione con fratelli e sorelle diversi da Sé addestrava ciascuno dei figli a confrontarsi con gli altri per emergere, per diventare il leader riconosciuto; lo addestrava alla differenza: ognuno dei fratelli è portatore di istanze proprie, spesso espulsive, e occorre imparare a convivere, a integrare tale differenza, ovvero a prendere il buono di ciascuno di essi.

L'identità nel terzo millennio

Negli ultimi 40 anni del Novecento, diversi e complessi fenomeni sociali cambiano il diagramma identitario.

Innanzitutto, lo spostamento di milioni di persone – avvenuto nell'immediato dopoguerra – dalle campagne alle aree urbane determina uno spostamento del baricentro tra natura e cultura, tra bioritmi naturali e ritmi di vita artificiali, determinati dall'organizzazione capitalistica delle economie. Questo esodo interno scompagina la famiglia agricola, che è costretta a contaminarsi con le influenze valoriali provenienti dal nuovo habitat urbano.

L'insegnamento familiare viene contaminato e soppiantato da quello scolastico-statale, che se da un lato uniforma valori e conoscenze, dall'altro soppianta la produzione locale di beni e servizi con prodotti diversi e internazionali.

Secondo, la diffusione dell'alfabetizzazione scolastica e della televisione rendono uniforme la *coine* nazionale, che scalza il dialetto, ovvero la lingua della famiglia. Nel trentennio '50-'80, la stragrande maggioranza degli italiani parlerà la stessa lingua – l'italiano – andrà a scuola, si formerà allo stesso modo, guarderà gli stessi programmi televisivi.

La radio e la televisione entrano nelle case e vengono divorate dalle mamme e dai figli, poiché rappresentano strumenti di emancipazione da ruoli familiari e sociali immutabili.

A questa rottura dell'involucro rigido della famiglia patriarcale, va aggiunta la rivoluzione giovanile, sessuale e femminile degli anni '70. Il messaggio è tipico del contropotere: è possibile crescere, vivere, godere ed essere autonomi anche al di fuori del padre, contro l'establishment.

La Rivoluzione giovanile, la rivendicazione della libertà sessuale, il femminismo, la parità di diritti, le rivendicazioni salariali, la lotta per la scala mobile; la diffusione dei contraccezioni, minano profondamente il *pater familias*, il suo potere normativo, il suo indirizzo educativo.

Non è più Lui a imporre un destino di vita ai figli e alla moglie. Giovani e donne, si autodeterminano, scelgono i propri modelli identificatori al di fuori della famiglia o della comunità locale.

Un parterre diventato affollato: artisti rock, black panther, poeti maledetti, road writers, mistici induisti e buddisti, scene e filosofie orientali, pittori e scultori avanguardisti: tutti concorrono a smantellare il nome del Padre, e il suo abito identitario ereditato. Oramai, l'identità è costruita fuori della famiglia, nella scena sociale.

D'altro canto l'emancipazione femminile, l'aumento dell'occupazione femminile, il traguardo della realizzazione individuale che sostituisce quella voluta dalla famiglia, fanno sì che la capacità riproduttiva del padre e dalla madre diminuisca.

Alla soglia del III millennio, la famiglia tipica italiana conta 1,1 figli per coppia, e in casa ormai ci sono non più tre generazioni

a confronto ma tre individui che non si confrontano: padre, madre e figlio.

La nascita del gruppo dei pari

Va da sé che in una famiglia impoverita demograficamente, e caratterizzata da spinte autoreferenziali e centrifughe, il figlio non trovi più possibilità di confronto, di scambio, di crescita con i fratelli, ma con i "pari", reperiti fuori dell'ambito familiare, nel "gruppo".

Il gruppo dei pari soppianta quello dei fratelli, e offre una scena alternativa su cui costruire la propria identità. Al prezzo tuttavia di scosse sociali.

A differenza della famiglia tradizionale che – l'abbiamo detto – addestrava gli adolescenti alla competizione e all'integrazione della differenza, ovvero a una complessità acquisita per via introiettiva, il gruppo dei pari addestra invece alla identità, poiché sceglie o espelle i propri membri in base all'identità di pensieri, emozioni, condotte, valori, beni e servizi utilizzati.

Nel gruppo dei pari ci si veste allo stesso modo, si cerca e si trova consonanza emotiva, ci si ritrova identici nell'appartenenza politica o apolitica, nella musica scaricata da internet, nello stile comunicativo, nello slang.

È un gruppo – quello dei pari – che elegge e predilige gli identici, che espelle o bullizza i differenti, e semmai acquisisce complessità per via esperienziale, ovvero facendo le stesse esperienze gruppali di studio, di ricerca, di abuso, di promiscuità.

L'esperienza – sempre più estrema e gruppale – diventa il marchio dell'adolescente che costruisce la propria identità molteplice, per via euristica.

La rivoluzione digitale e la globalizzazione

Alla fine degli anni '70, ai tanti elettrodomestici già in uso – dalla radio alla televisione alla calcolatrice – si affiancano i personal computer. E internet.

La storia dei PC è una storia affascinante, raccontata in decine di pubblicazioni. La nascita e lo sviluppo della IBM coincide con una trasformazione del lavoro e delle relazioni interpersonali, per cui ogni scrivania – per lo meno pubblica – avrà (già alla fine degli anni '80) un computer Olivetti o IBM. Questo *device* cambia il lavoro, rende i processi produttivi più veloci, accelera la ricerca, le nuove tecnologie, le ricerche civili e militari. E connette più uomini tra loro, più Regioni, Nazioni, Paesi del Mondo. Nel 1991, Tim Berners Lee elaborò il primo sito web della storia, il primo browser del mondo.

Nel 1998, centinaia di milioni di computer al mondo erano già connessi tra loro attraverso connessioni ISDN e DSL.

All'inizio degli anni 2000, i primi grandi fornitori di servizi e contenuti digitali (Google, YouTube, Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram) rendono immediato il ricorso alla connessione a distanza, e contribuiscono a sostituire la relazione di prossimità con oggetti concreti con la relazione virtuale e distale con oggetti e soggetti digitali. L'esperienza diventa quella digitale della rete. L'agorà adesso è internet. Il gruppo di riferimento dei pari viene sempre più affiancato e soppiantato da quello dei SOCIAL.

Generazione Z e internet addiction

I SOCIAL MEDIA rappresentano un cambiamento nel modo in cui la gente legge, apprende e condivide informazioni e contenuti.

Con i social cambia radicalmente il modello di comunicazione tipico dei media tradizionali (radio, stampa, televisione): il messaggio non è più del tipo “da uno a molti” (prevalentemente monodirezionale), ma di tipo “peer”: più emittenti e alto livello di interazione. Questo cambio di modello comunicativo porta a una democratizzazione dell’informazione, trasformando le persone da “mere” fruitrici di contenuti a editori esse stesse.

I social media sono diventati molto popolari perché permettono alle persone di utilizzare il Web per stabilire relazioni di tipo personale o lavorativo. I social media sono diversi dai media industriali come giornali, televisione e cinema.

Mentre i social media sono strumenti relativamente a basso costo che permettono a chiunque (anche soggetti privati) di pubblicare ed avere accesso alle informazioni, i media tradizionali richiedono cospicui investimenti finanziari per pubblicare informazioni. I parametri che aiutano a descrivere le differenze tra i due tipi di media sono molteplici:

1. accessibilità: i mezzi di produzione dei media industriali sono generalmente di proprietà privata o statale; gli strumenti dei social media sono disponibili da ciascuno a un costo contenuto o gratuitamente;
2. fruibilità: la produzione di mezzi industriali richiede in genere formazione e competenze specialistiche; i social media invece no, cosicché ciascuno può gestire i mezzi di produzione;
3. velocità: il tempo che intercorre tra le informazioni prodotte dai media industriali può essere lungo (giorni, settimane o anche mesi) in confronto al tempo impiegato dai social media;
4. permanenza: una volta creati, i mezzi industriali non possono essere più modificati, mentre i social media possono essere cambiati quasi istantaneamente mediante commenti e modifiche.

La nascita dei social e l’utilizzo quotidiano dei social da parte soprattutto dei giovani e giovanissimi, segna la fine delle società tradizionalmente conosciute da millenni, tanto da far parlare di *rivoluzione antropologica*.

Generazione Z

Nel 2012, USA Today ha sponsorizzato un contest online per i lettori per scegliere il nome della generazione successiva ai Millennials. Vinse il nome Generazione Z.

I nati appartenenti a questa generazione vanno dal 2000 ai giorni nostri. Questa generazione è stata la prima a poter usufruire di Internet sin dall’infanzia.

Con la rivoluzione del web che ha caratterizzato gli anni ‘90, la Generazione Z è stata esposta a una quantità di “tecnologia” impensabile per i predecessori. Un articolo del Pew Research Center riporta come “quasi i tre quarti dei teenager possiede uno smartphone o ha accesso a uno smartphone”. Gli adolescenti sono più propensi a condividere informazioni personali online rispetto al 2006. Molti teen continuano ad usare Facebook poiché ritengono che la partecipazione sia importante al fine di socializzare con amici e coetanei. Twitter e Instagram stanno aumentando la loro popolarità. Snapchat è diventato un social molto attraente per questa generazione perché video, immagini e messaggi sono spediti più velocemente che con altre piattaforme. L’utilizzo dei social media non è solo finalizzato ad essere aggiornati su ciò che succede nel mondo, ma anche e soprattutto per sviluppare e mantenere vive relazioni con persone vicine. L’uso dei social media è diventato parte integrante delle vite quotidiane di coloro che nella Generazione Z hanno accesso

alla rete: quello che ne consegue è un vasto utilizzo dello smartphone in termine di ore.

Questa continua screen experience, questa continua connessione ha molteplici spiegazioni: l’offerta di devices a basso costo, l’uso condiviso della rete, l’attrattiva dei messaggi subliminali e consumistici sui social, la possibilità di scaricare la propria aggressività in modo virtuale e reversibile; la possibilità di socializzare le perdite e i lutti; la possibilità di superare la morte – il game over – con la ripresa del gioco. Ma a mio avviso, un ulteriore elemento rende così simbiotico il legame tra un giovane Z e gli schermi o i social cui ha accesso. La possibilità di sfuggire alla dimensione *verticale* che caratterizzava la società e la famiglia tradizionale dello scorso millennio. La verticalità, la castrazione, la relazione alto-basso è stata l’ossatura simbolica del potere, del padre, del parroco, del capufficio. Soppiantata e sbiadita questa verticalità, la dimensione della *orizzontalità* si è imposta.

La relazione tra pari, quella permessa dai social, è fondamentalmente una relazione orizzontale in cui il bambino o il sottoposto non è più soggiogato dal padre o dal superiore, dal “presunto supposto sapere” (J. Lacan); non è più obbligato a guardare il padre dal basso in alto.

Tale dimensione orizzontale permette di sfuggire al controllo dell’Altro, di guardare da pari a pari l’altro, dunque di svincolarsi dal controllo, dalla castrazione, dalla vergogna. Il bambino che interagisce sui social non è l’ANTI-EDIPO degli anni ‘70, è l’OUT-EDIPO. La sua identità si costruisce facendo esperienze di interazione non tanto con i familiari o con i pari di prossimità, quanto con i pari interconnessi sui social. E queste interazione sugli schermi, sui social, sono così native e continuative che i bambini e gli adolescenti apprendono migliaia di rappresentazioni di Sé e del mondo.

Attraverso la social approval o disapproval – i “like” – essi imparano ad adattarsi a un universo molteplice, cioè a un “multiverso” (come lo chiama G. Marramao nel suo libro *Passaggio a Occidente*, Bollati, 2003) in cui convivere con diverse competenze della propria personalità, costituitasi come OUT-EDIPO. L’identità della Generazione Z è:

1. molteplice;
2. fluida;
3. reversibile;

è cioè costituita da molteplici OUTFIT che permettono al bambino e all’adolescente di registrare/postare su Tik Tok un video allusivamente sessuale e, insieme, un Concerto di Bach.

I Ser.D. e i giovani Z

Questi bambini e questi adolescenti – com’è ormai chiaro – non sono più figli di una padre e di una madre (che dal canto loro non sono più genitori soltanto di un figlio), ma di una community più allargata, che travalica la famiglia, la scuola, il quartiere, e coincide con la rete dei social. Questi bambini e questi adolescenti non li ritrovi più sulla verticale del potere o della conoscenza o della produttività, ma sulla orizzontale egalitaria dei social, dove uno vale uno.

Svincolati dalla verticale del potere, della conoscenza, della generatività e del controllo, questi giovani Z, questi bambini Z, questi nativi digitali vedono le nostre Strutture come distanti o sconosciuti, per molteplici motivi:

- innanzitutto, essi non apprendono più nella relazione con un “soggetto presunto sapere” (J. Lacan) – quali sono i nostri Operatori;

- non hanno una rappresentazione di sé come dipendenti, sia perché non hanno di sé una sola rappresentazione, ma molteplici rappresentazioni identitarie, sia perché nelle loro esperienze, gli abusi non sono devianze o patologie da curare, ma esperienze comuni, condivise e controllabili, una COINÈ, e fanno parte della costruzione della propria identità;
- figuriamoci poi le nostre organizzazioni, così radicate territorialmente, stipate di specialisti (medici, sociologi, psicologi, infermieri, assistenti sociali) votati alla normalizzazione del paziente, o alla terapia, o allo *spiegone* su come ci si deve comportare da adulti, tanto da far pensare al film "Harold e Maude": un stanza chiusa – quella del colloquio – libri e crocifissi alle pareti, lauree e specializzazioni, una scrivania che divide un *soggetto presunto sapere* da un paziente presunto incapace di regolare le proprie pulsioni, un paziente da *agganciare e ritenere in trattamento!*;
- nonostante sia chiarissimo che il dilagare del consumo di droghe tra i giovani sia arrivato al 18%; nonostante sia evidente a noi operatori che quasi tutte le morti giovanili siano dovute all'assunzione di droghe; nonostante tutte le maggiori Agenzia nazionali e internazionali di salute pubblica (OMS, EMCDDA, UNODC, ISS; DPA; MINISTERO; Federazioni Scientifiche) ci dicano che gli abusi e le dipendenze giovanili sono una patologia da trattare, nonostante questo, l'estraneità che i giovani della Generazione Z provano nei nostri confronti è pari a quella che noi proviamo se immaginiamo di entrare in un Rave Party!

I nuovi Servizi per i giovani nel dipartimento dipendenze patologiche della ASL Napoli2Nord. Le Z. Houses

I Servizi per i giovani devono essere la rappresentazione dei giovani che vogliono intercettare.

Più analiticamente, occorre dire che in un arco di tempo plausibile – tipo dieci anni, il tempo di un ricambio generazionale di operatori e amministratori – è necessario assumere delle trasformazioni in "O" – come le chiama lo psicanalista inglese W.R. Bion –, ovvero lavorare affinché in noi operatori si producano delle trasformazioni che ci permettano di intercettare coloro che vogliamo intercettare – bambini e adolescenti abusatori –.

E siccome il bambino o l'adolescente sono dentro di noi, nelle nostre memorie somatiche ed esperienziali, le trasformazioni in "O" sono quelle che ci permettono di incontrare le nostre istanze e le nostre stesse rappresentazioni infantili. Ciò significa che, per rendere i nostri Servizi pubblici capaci di interessare e accogliere anche gli adolescenti oggi distanti, dobbiamo cominciare per lo meno a pensarle, queste trasformazioni.

Trasformazioni che riguardano le caratteristiche strutturali e funzionali dei nostri Servizi che dovranno essere, a nostro avviso:

- **Architetture:** aperti, incentrati nei luoghi tipici dell'aggregazione giovanile, disseminati sul territorio. A volte INFO POINT collocati all'interno dei Centri Commerciali; a volte delle aree CHILL OUT rispetto a una discoteca o un evento giovanile; alcune volte strutture dalle forme e dai materiali innovativi, smart ed ecosostenibili (legno, vetro, plastiche), inseriti in contesti periferici urbani; altre volte mobili, camper, tende, tensostrutture passibili di essere mobilizzate, personalizzate dagli adolescenti, aperti, non vincolate e non vincolanti, non radicati territorialmente. E soprattutto, non connotati da insegne sanitarie o sociali.

- **Funzionalmente:** attraversati da diverse età e generazioni; sostenuti da processi di lavoro adattabili ai mutamenti ambientali; servizi che non puntino alla ritenzione al trattamento, ma che possano essere – al contrario – trovati e lasciati, com'è tipico degli "oggetti transizionali" Di D. Winnicott: luoghi, aree e ambiti "intermedi" tra la abreazione del craving e la simbolizzazione; luoghi che favoriscano l'evoluzione degli adolescenti attraverso l'interazione, la relazione "debole" con "compagni adulti" (come li chiama la ARPAD), con *pari* adulti.

E l'esperienza, nella relazione, è possibile quando non si sia vincolati per sempre all'altro, all'Operatore, al Servizio; quando non si sia costretti e firmare un contratto terapeutico; quando si capiti in un luogo e in una relazione in cui si possa avere la possibilità di prendere/assumere/comprendere qualcosa, senza doverla pagare o scambiare con un vincolo di appartenenza o di legame.

- **La Mission** dei nostri futuri Servizi per i giovani dev'essere innanzitutto quella della integrazione, e poi quella della cura o della presa in carico.

La nostra mission possibile con i giovani Z è l'integrazione dei loro aspetti compulsivi con quelli produttivi e adattativi. La cura, il cambiamento, la riduzione e la scomparsa dell'abuso verranno da sé, se saremo stati capaci di far crescere nei giovani le loro altre dimensioni, quelle affettive, quelle produttive, quelle creative, quelle generative

Occorre puntare all'integrazione per ottenere la cura! Occorre lavorare con i giovani in modo da accompagnarli nella loro crescita, cioè lavorare sulle loro esperienze estreme, mentre le si ascolta e affianca, se proprio non è possibile condividerle. Questa funzione di pari adulto, di compagno adulto, non è quindi una funzione normativa o terapeutica, ma una funzione maieutica.

Compagno adulto o educatore è colui che sa ascoltare empaticamente, sa apprezzare il punto di vista e il vissuto dell'altro, sa elaborarlo e restituirlo sotto forma di fantasia o di nuova domanda che attiva un lavoro interiore, nel giovane: un lavoro di integrazione.

- **La formazione degli Operatori** dei futuri Servizi per i giovani. Dunque, per favorire cambiamenti e interazioni tra i giovani, occorrono operatori che abbiano competenze specialistiche e allo stesso tempo training personale. L'analisi e l'esperienza di sé sono le traiettorie formative fondamentali per diventare Operatori nei Servizi per i Giovani.

Al pari del sapere tecnico e specialistico, il lavoro analitico o euristico su di sé è utilissimo, visto che i bambini, gli adolescenti, i giovani Z non apprendono più per via simbolica ma per via euristica; non costruiscono più la loro identità per via normativa ma per via esperienziale.

Per questo, occorrerà che gli Operatori dei servizi per i giovani vengano sostenuti da gruppi Balint, in cui settimanalmente possano elaborare in modo gruppale i resti delle relazioni di accompagnamento con i giovani Z. È un'esperienza, questa dei gruppi Balint, diffusa e consolidata, che risulta utilissima in tutti quei contesti ad alta compenetrazione emotiva: per esempio per gli psicologi o educatori che assistono malati terminali, o care givers di soggetti dementi, o educatori di giovani abusatori, appunto.

Inoltre, è necessario che questi operatori dei futuri servizi per i giovani, questi compagni adulti facciano esperienza di come si piloti una regressione temporanea, quella nei panni del giovane o dell'adolescente, e quindi mettano in scena – periodicamente – queste esperienze di condivisione, in setting simili a quelli del teatro living di Julian Beck e Judith Malina.

Nuove strategie per la Generazione Z

Con soggetti complessi, dai molteplici outfit – quali sono i nostri adolescenti – la strategia dei nostri Servizi giovani dev'essere quella di *interessare* i giovani, non quella di *agganciarli e trattenerli*. Interessare significa sottoporre all'attenzione del preconcio un oggetto, laddove agganciare è possibile soltanto ponendo un oggetto nel campo della coscienza. Ma gli adolescenti, per tappa evolutiva, sono allergici alle imposizioni, e sospettosi degli oggetti che focalizzano la loro attenzione.

Come vedremo parlando dei Servizi che stiamo disegnando nel Dipartimento Dipendenze Patologiche della ASL Napoli2Nord – meglio è entrare in punta di piedi nel mondo dei giovani, e interessarli con proposte di gioco o di interazione che li lasciano nel ruolo di pari, o che gli lascino la possibilità di rifiutare l'offerta in quel momento, per poi accettarla magari più avanti.

Proprio perché luogo o area transizionale, i servizi per i giovani, le Z. Houses, non devono trattenere, ma lasciar andare, puntare al fatto che i giovani Z siano più interessati a relazioni interpersonali esterne all'ambiente del Servizio, il quale invece deve rimanere un'area di crescita e transizione.

Ancora, tra le strategie delle future Z. Houses vi dovrà essere quella di favorire la socializzazione delle perdite affettive, delle rotture degli adolescenti. Gli Operatori dovranno essere preparati a trasferire sui Social – con gli opportuni strumenti conoscitivi – la sofferenza legata alle perdite affettive. Trasferire questa sofferenza sui social, poiché quella dei social è la scena originaria, nativa, della Generazione Z; socializzare lo scarto delle rotture affettive, poiché altrimenti questa attiverebbe l'altro outfit dei giovani, quello dell'abuso.

Nuove tecnologie per la Generazione Z

- **LA Z. HOUSE** del nostro dipartimento è una conservatory in legno bianco spazzolato e vetro. Una vera e propria casa dei giovani, immersa in una vasta area verde di Pozzuoli – dov'è il nostro Dipartimento delle Dipendenze –. La dimensioni ragguardevoli ci hanno permesso di ubicare in questa conservatory la radio web, la sala prove musicali, e un ambiente per gli incontri informali tra i giovani.

La Z. House è la realizzazione di quanto detto finora sui giovani Zeta, ne è la rappresentazione plastica: aperta, trasparente, non vincolante, non radicata sul territorio, destigmatizzata. L'accesso è quotidiano e libero. Non richiede cartelle né prescrizioni. I giovani non hanno vincoli di programma o di orario.

- Nella nostra Z. House, **L'EDITING DI LIBRI E MUSICA** è considerato una delle tecniche di interessamento migliori per i giovani.

I dati di consumo (vendite di libri e musica, download) dicono di un mercato in crescita, segno di un mezzo espressivo – la musica soprattutto – che continua a parlare a migliaia di giovani e a far parlare i giovani.

Mettere a disposizione dei giovani una sala prove e un supporto per la pubblicazione di libri è un'arma efficace.

- **IL SER.D. WEB.** Il Ser.D. Web è una serie di servizi digitali web-based, fortemente orientati al social networking, atti a creare un ecosistema capace di attrarre e fidelizzare ai Ser.D. utenti non direttamente coinvolti nelle tematiche della dipendenza, in un modo nuovo, accattivante e coinvolgente per operare non solo al servizio dei dipendenti ma anche sulla prevenzione stessa delle dipendenze.

- **YOUNGLE.** Tra questi servizi digitali risultati efficaci nell'interessare i ragazzi giovani e giovanissimi c'è la nostra piattaforma YOUNGLE. YOUNGLE è un progetto ideato e promosso da Comune di Firenze e Regione Toscana attivo dal 2012. YOUNGLE un network nazionale con 15 centri presenti in 10 Regioni. Il progetto prevede l'apertura sui social media (Facebook, YouTube, Instagram) di pagine e profili finalizzati all'intercettazione del disagio adolescenziale.

Youngle è il primo servizio pubblico di ascolto e counseling sui social media, rivolto ad adolescenti e gestito da adolescenti con il supporto di psicoterapeuti, educatori ed esperti di comunicazione. È online due giorni la settimana con due chat dedicate dalle 21 alle 23.

Ognuna di queste realtà ha uno o più social gestito da una redazione composta da almeno dieci peer. I peer sono affiancati da due psicologi.

Il servizio si caratterizza per la capacità di raggiungere un target (adolescenti in difficoltà) che non affrisce ai servizi del territorio, offrendo contemporaneamente alla relazione di ascolto/aiuto anche la possibilità di accompagnarlo ai servizi del territorio. Ogni attività di ascolto e aiuto online deve essere supervisionata e assistita da uno psicoterapeuta nel corso del suo svolgimento.

Obiettivo: non intervenire nella chat, ma assistere e condividere eventuali difficoltà incontrate dal peer nello svolgimento della chat.

Il progetto è collegato con i servizi territoriali rivolti agli adolescenti (consultori, altri progetti di peer education, servizi per le dipendenze, ecc.).

- **RADIO WEB.** La radio web è uno degli strumenti del Ser.D. Web, ovvero uno degli "organizzatori psichici" – come li chiamerebbe il sociologo e psicoanalista brasiliano A. Ferrari –; il tramite per l'organizzazione e l'espressione del lavoro che il gruppo fa sul singolo giovane. Scrivere un palinsesto o fare lo speaker è affacciarsi all'altro. Segno di una riuscita capacità di incontro, di legame con l'altro.

La radio Web del nostro DDP è stata acquistata dalla nostra direzione aziendale, ma è gestita da giovani compagni adulti della Z. House, cioè da giovani peer selezionati durante le attività di prevenzione nelle scuole o nella Comunità.

Questi giovani peer leader, dotati di adeguati strumenti comunicativi, gestiscono il palinsesto della radio, ne fanno da speaker. Sono giovani che parlano ad altri giovani. Essi costituiscono la prima vera porta d'accoglienza di un giovane abusatore, nel senso che la radio è uno degli strumenti per interessare tali giovani. E questi peer leader gestiscono la radio web come d'altronde gestiscono anche la piattaforma social YOUNGLE, sulla quale incontrano altri ragazzi che cercano aiuto.

- **GAMIFICATION.** La strategia della "gamification", ovvero l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e dalle tecniche di game design per rendere sopportabili quelle esperienze che normalmente non gratificano a sufficienza una persona.

La gamification dunque è una procedura tecnica assimilata a un gioco digitale che genera nei ragazzi utilizzatori un meccanismo di apprendimento e auto miglioramento.

All'interno di quest'area, alcuni prodotti di gamification si rivelano più efficaci di altri, e – a mio avviso – anche più vicini alla cultura e alla formazione mentale dei giovani consumatori di sostanze. Uno di questi prodotti è l'applicazione "Mission-Decision". Si tratta di una "App" basata sul software edu-game "Mission Decision".

Attraverso un gioco narrativo dalla fruibilità immediata, si coinvolge l'utente in un percorso decisionale che diventerà

per lui un'esperienza ludica e formativa capace di attivare un meccanismo di autocoscienza e miglioramento.

La possibilità di aggiungere nuove storie, il confronto anche con il risultato degli altri giocatori, fa di Mission Decision un validissimo supporto agli obiettivi del Ser.D. Web.

- **UN NUOVO MODO DI COMPUTARE I GIOVANI IN CARICO.** Una volta istituito un servizio giovani come la Z. House, occorrerà convenire su un nuovo modo di computare i giovani in carico, più simile a un sistema che valuta il tempo di connessione continuativa di un IP a un server.

Se la presa in carico passerà anche per il Web Ser.D., occorrerà poter fornire alle Agenzie Statali – attraverso un flusso SIND modificato – questi dati significativi sui giovani “interessati” dalle offerte assistenziali del Ser.D.

Sarebbe un lapsus dichiarassimo di interessarci ai giovani e non ci occupassimo di computarli e di valutare i nostri servizi organizzati per incontrare loro.

Conclusioni

Ormai è chiaro che le dipendenze giovanili sono dilaganti e in continua crescita: il 18% dei giovani di età compresa tra i 13 e i 24 anni abusa di una sostanza o di un comportamento additivo. Dai flussi epidemiologici regionali emerge che questi giovani, questa fascia anagrafica, diserta i Dipartimenti e i Servizi per le dipendenze.

Abbiamo cercato di comprendere come i giovani Z siano nativi digitali, messi al mondo in un tempo in cui la tecnologia pervasiva è a loro disposizione per strutturare le relazioni oggettuali di cui hanno bisogno, e per acquisire le conoscenze di cui necessitano. Questi giovani non riconoscono più potere normativo al pater familias né alla famiglia d'origine. La quale a sua volta è costituita da una madre che non si sente amata in casa; da un padre che non si sente riconosciuto dalla moglie, non si sente apprezzato al lavoro e si mantiene distante dai problemi familiari; e da un figlio che essendo privo di fratelli con cui confrontarsi, ritrova nel gruppo dei pari il contenitore nel quale riconoscersi *identico* ad altri ragazzi.

Oggi questo gruppo di pari è traslato sui social. Le loro piazze virtuali sono sovrappopolate di ragazzi che non chattano solo per scambiarsi informazioni ma per strutturare le proprie relazioni affettive, e per abreagire una parte della propria tensione legata alla fase esistenziale o alla propria famiglia disfunzionale.

Nativi digitali come sono, questi ragazzi non riconoscono nei Servizi per le dipendenze alcun interesse. I Servizi sono il contrario di ciò che caratterizza la loro identità e la loro storia: sono fissi, immobili, rigidi, stigmatizzanti, sostenuti da processi di lavoro ingessati, fondati su un paradigma operativo che, per quanto negato, rimane quello medico, ovvero quello della cura/guarigione da una malattia. Ma questi ragazzi non si sentono né malati né bisognosi di un adulto che gli spieghi come curarsi. Possono invece accettare un compagno adulto che li accompagni nelle loro molteplici esperienze e li aiuti a svolgere quel lavoro interiore che porta ad integrare gli aspetti compulsivi di sé con quelli adattativi e produttivi.

Questo percorso di integrazione passa per un rinnovamento delle nostre Strutture e dei nostri Servizi. Rinnovamento strutturale e funzionale. Occorre ripensare i luoghi di accoglienza dei giovani, immaginare delle case dei giovani che noi abbiamo chiamato Z. House, in omaggio alla Generazione Z. Occorre ripensare l'ubicazione di tali luoghi, i materiali costruttivi, i processi di lavoro, facendo sì che questi siano votati ad andare sul territorio all'incontro con i giovani che vivono il territorio e provvisti di quella esperienza e di quel training personale che risultano più efficaci delle specializzazioni universitarie, nel lavoro con i giovani Z. Occorre che i futuri Servizi siano anche luoghi digitali, ovvero che lavorino come i social, come piattaforme di incontro tra giovani, e che sappiano utilizzare strategie e tecnologie della comunicazione nuove, riconoscibili dai giovani ed efficaci. Di qui la necessità che le Z. House siano anche un Ser.D. Web, ovvero si dotino di strumenti come la nostra Web Radio, di app per la gamification, che posseggano sale di prova per la produzione musicale o supporti per l'editing di libri; occorre una nuova selezione del personale destinato a lavorare con i giovani, e occorre cambiare paradigma, puntando a interessare, accompagnare e integrare la complessità diveniente di un bambino e di un adolescente che stanno crescendo.

Se guardassimo il mondo dall'altezza di un bambino, forse vorremmo essere presi in braccio, per guardare il mondo da pari a pari, per guardarsi nell'anima. Da quell'altezza, quella degli adulti, lo sguardo va lontano e ci prende il coraggio di sfidare la vita, di costruire, di incamminarsi. Ma questo, se presi in braccio, se accompagnati. Se possiamo giocare a lungo a fare i grandi, prima di diventarlo.

Bibliografia

- Bion W.R. (2009). *Apprendere dall'esperienza*. Roma: Armando.
- Commissione Parlamentare per l'infanzia e l'adolescenza, Legge 23/12/1997, n. 541 e Legge 3/08/2009, n. 112.
- Cordiale S., Montinari G. (2012). *Compagno adulto. Nuove forme dell'alleanza terapeutica con gli adolescenti*. Milano: FrancoAngeli.
- D'Alessandro P. (2008). *Su Jacques Derrida. Scrittura filosofica e pratica di decostruzione*. Roma: LED.
- Deleuze J., Guattari F. (2002). *L'AntiEdipo*. Torino: Biblioteca Einaudi.
- EMCCDA (2020). *Relazione Europea sulla droga, Questioni fondamentali*. Lisbona.
- Lacan J. (1976). *Scritti*. Torino: Einaudi.
- Lamartora V. (2018). *Neuropsicoanalisi delle Dipendenze*. Amazon Publishing.
- Lamartora V. (2018). *La civiltà dell'Abuso*. Amazon Publishing.
- The Lancet* (2020). A future for the world's children? A WHO-UNICEF-Lancet Commission, febbraio.
- Marramao G. (2003). *Passaggio a Occidente*. Torino: Bollati.
- Mission* (2017), 1, FeDerSerD, Milano.
- Recalcati M. (2016). *La clinica del vuoto*. Milano: FrancoAngeli.
- Sasso G. (2006). *Psicoanalisi e Neuroscienze*. Roma: Astrolabio.
- Sasso G. (2011). *La nascita della coscienza*. Roma: Astrolabio.
- Younge, Regione Toscana e Comune di Firenze.
- Wikipedia: Internet.
- Wikipedia: Social.
- Wikipedia: Generazione Z.
- Winnicott D. (1971). *Gioco e Realtà*. Roma: Armando.