

The Web Today

La dipendenza da internet

ITALIANO – Svevo e la malattia dell'anima: Zeno Cosini e il bisogno di fuggire

Italo Svevo, con *La coscienza di Zeno*, ci offre un ritratto straordinariamente moderno dell'essere umano in crisi. Il protagonista, **Zeno Cosini**, è spesso associato alla **dipendenza dal fumo**, ma questa lettura è superficiale: in realtà, **il vizio non è il problema, è il sintomo**.

Il fumo rappresenta la **manifestazione esterna di un malessere più profondo**: Zeno non è un tossicodipendente nel senso clinico, ma un uomo che **soffre di una malattia dell'anima**, di un'inquietudine costante, di una **incapacità di aderire davvero alla realtà**.

Ogni tentativo di smettere di fumare, ogni "ultima sigaretta", è **un atto teatrale**, una bugia necessaria per **convincere sé stesso di avere il controllo**. Ma il vero nodo è che Zeno **non sa chi è, non sa cosa vuole, non riesce a sentirsi davvero parte del mondo**. Il fumo diventa **rifugio, scusa, barriera contro la vita**.

In questo senso, la figura di Zeno è incredibilmente attuale. Oggi, molti di noi vivono qualcosa di simile: **non siamo dipendenti dallo smartphone o dai social per piacere, ma per mancanza di alternative emotive, per noia, per ansia, per solitudine**.

Come Zeno, cerchiamo qualcosa che ci **distragga dal vuoto**. E come lui, **ci raccontiamo bugie**: "solo cinque minuti", "solo un video", "è solo un modo per rilassarmi".

Svevo ci insegna che la **vera dipendenza non ha a che fare con l'oggetto, ma con la mente che ne ha bisogno**. Non è una questione di forza di volontà, ma di **fragilità interiore**. E in questo, la sua lezione è ancora più preziosa oggi, nell'epoca dell'iperconnessione e del bombardamento digitale.

STORIA – La dipendenza mediatica nei regimi totalitari

Durante il Novecento, soprattutto nel contesto della Seconda Guerra Mondiale, la **propaganda politica** è diventata **una forma di dipendenza collettiva**.

Regimi come il nazismo, il fascismo e il comunismo stalinista usarono **la radio, la stampa, il cinema e le manifestazioni pubbliche** per generare **un legame affettivo e irrazionale tra il popolo e il leader**.

Il popolo veniva "nutrito" costantemente con contenuti ideologici, marce, slogan, immagini eroiche. **L'obiettivo era mantenere l'attenzione delle masse continuamente focalizzata**, impedendo loro di pensare con la propria testa.

Questo tipo di **dipendenza psicologica**, basata sull'informazione manipolata, è il precursore di ciò che oggi accade attraverso gli **algoritmi digitali e i social network**.

La differenza è che **oggi il controllo non è centralizzato in uno Stato**, ma in un sistema **distribuito tra grandi piattaforme tecnologiche**: Facebook, YouTube, TikTok, Instagram. Queste usano **meccanismi simili alla propaganda**: stimoli emotivi, messaggi brevi, ripetizione costante, personalizzazione spinta.

La **dipendenza da Internet**, come la propaganda, non nasce dalla forza, ma dal desiderio: **ci dà ciò che vogliamo, ma ci rende schiavi di ciò che ci attrae**. È una forma moderna di controllo, **più sottile ma altrettanto potente**.

**INGLESE – Web Today

Since the 1990s (nineteen ninety) and the rise of **Web 2.0**, internet users are no longer just passive consumers: they now actively participate by creating and sharing content online.

Web usage has expanded into several main areas:

1. Information Sharing

Websites like **Wikipedia**, **Wikitravel**, and **Wikileaks** allow users to share and update information collaboratively.

- *Wikipedia* provides general knowledge constantly updated by users;
- *Wikitravel* offers travel advice;
- *Wikileaks* publishes confidential documents, often of political importance;

2. Social Networking

Platforms such as **Facebook** and **Instagram** help users:

- Create personal profiles;
- Stay in touch with friends;
- Share messages, music, videos, and photos;
- Make new connections;

3. Blogging

A **blog** is a personal site, similar to a digital diary, where the blogger regularly posts thoughts, info, and links.

- Blogs are interactive and often include photos, audio, videos, and links;
- **Twitter** is a popular microblog with shorter, frequent posts;
- A **forum** is a site for group discussions based on shared interests;

4. Shopping

Online shops (like **Amazon** or **iTunes**) and auction sites (**eBay**) let users buy and sell items easily.

- Advantages: It's cheaper, faster, and more convenient;
- Disadvantage: Risk of fraud and scams;

5. Virtual Worlds and Gaming

Sites like **Second Life** allow users to create avatars and interact in digital worlds.

Other platforms (e.g., **Zynga**) offer multiplayer games, gambling, or betting, which are becoming increasingly popular.

6. Entertainment Sharing

Sites like **YouTube** and **Spotify** give access to music and videos, usually in streaming.

- Some allow downloads, others only viewing/listening;
- Platforms like **Flickr** let users upload and share their photos;
- Some illegal sites distribute copyrighted material without permission;

SISTEMI E RETI – Tecnologie sempre attive e libertà negata

Con l'evoluzione delle reti, siamo passati da un accesso occasionale a un mondo **“always-on”**, sempre connesso:

- notifiche push,
- chat in tempo reale,
- aggiornamenti automatici,
- video in streaming.

Questa **iperconnessione** è tecnicamente possibile grazie a protocolli come **WebSocket**, **HTTP/2**, **REST API**, che permettono comunicazioni continue tra client e server.

Ma più che una comodità, questa **costante disponibilità** è diventata **una trappola psicologica**.

L'utente medio è bombardato da messaggi, aggiornamenti, richieste. Ogni minuto senza guardare lo smartphone genera **ansia da disconnessione (nomofobia)**.

E in molti paesi, anche la **libertà di disconnettersi è limitata**: firewall impongono contenuti obbligatori, VPN sono vietate, e la connessione è usata **per sorvegliare e manipolare**. Quindi, **la rete che ci unisce può anche imprigionarci**.

INFORMATICA – Grant e Revoke: la gestione dell'accesso come forma di controllo

In informatica, i comandi **GRANT** e **REVOKE** servono per **concedere o revocare i permessi** agli utenti nei database. Sono strumenti fondamentali per la sicurezza, ma anche **metafore del controllo digitale**.

Chi gestisce i permessi in un sistema decide:

- chi può vedere i dati,
- chi può modificarli,
- chi può essere escluso.

Questo modello si riflette nei social: chi ha potere amministrativo può **bannare, censurare, modificare contenuti**. Ma anche **le piattaforme stesse** usano questo modello per decidere **cosa puoi vedere o a cosa sei esposto**.

L'utente è spesso **passivo**, senza controllo reale. Anche la dipendenza nasce così: **non puoi cambiare le regole del gioco, puoi solo giocarci**. Chi progetta il database, chi scrive il codice, ha un **potere invisibile** ma assoluto.

TPSIT – L'iperconnessione e l'etica dell'ingegneria del software

Nel nostro studio dei **sistemi distribuiti**, abbiamo visto come la rete sia diventata sempre più veloce, globale, accessibile.

Servizi in cloud, app in tempo reale, notifiche push: tutto è pensato per **non farci mai uscire dalla rete**.

Questa efficienza, però, ha un prezzo: **l'utente diventa dipendente**. E qui entra in gioco l'etica:

L'ingegnere del software **non costruisce solo sistemi**, ma **esperienze digitali** che influenzano emozioni, relazioni, abitudini.

Un software può:

- favorire la dipendenza (es. autoplay, scroll infinito),
- generare ansia (notifiche continue),
- oppure **educare l'utente a un uso più sano**.

L'**etica progettuale** oggi è essenziale: ogni linea di codice deve tener conto **dell'impatto umano**. L'ingegnere del software ha la responsabilità di creare strumenti che rispettino **la salute mentale e la libertà dell'utente**.

GESTIONE – Digitalizzazione e dipendenza nel mondo aziendale

La **tecnologia informatica** è diventata indispensabile nei processi aziendali:

- videoconferenze,
- smart working,
- gestione cloud,
- CRM, ERP, tool di produttività.

Ma **l'eccessiva digitalizzazione** sta generando nuove forme di dipendenza anche nel mondo del lavoro.

Dipendenti sempre online, reperibili via mail e chat anche fuori orario, sottoposti a continui stimoli e richieste. Questo porta a:

- calo della produttività,
- stress digitale,
- difficoltà di concentrazione,
- burnout.

Le aziende più attente stanno sviluppando strategie di **Digital Wellbeing**:

- limiti sull'uso delle piattaforme,
- pause digitali,
- politiche "disconnect-to-recharge",
- equilibrio reale tra online e offline.

La **dipendenza da internet** è quindi anche **un rischio organizzativo**, che deve essere **gestito con consapevolezza, formazione e cultura aziendale sana**.