



PRUEBA DE SUFICIENCIA DE IDIOMA

EJEMPLO

(FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN)

IDIOMA: **ITALIANO**

NOMBRE: _____

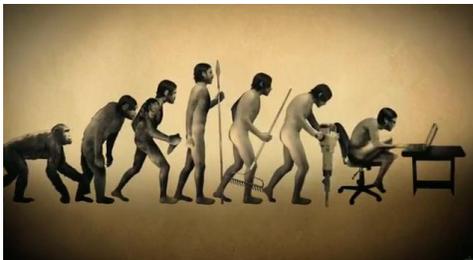
PUNTAJE TOTAL: ___ / 100

Lea el siguiente texto para, luego, completar los ejercicios a continuación.

(Todas las respuestas deben ser dadas en ESPAÑOL, con excepción de aquellas que indiquen lo contrario.)

1 INTERNET-DIPENDENZA E LA COMUNICAZIONE NEL XXI SECOLO

L'interesse per la dipendenza da Internet nasce dalla partecipazione ad un simposio su "Nuove Tecnologie e Psicopatologia della vita quotidiana" di un Convegno svoltosi a Roma lo scorso Gennaio 2004. Lo stimolo ricevuto ha risvegliato in me la curiosità ad approfondire questa tematica che pare appartenermi, come generazione, come attitudine **5** e come, forse, nuova forma di dipendenza.



A)

L'affermarsi della scrittura ha creato un cambiamento della coscienza umana. Da una cultura orale primitiva, che aggregava le persone, si è passati ad una cultura della parola scritta, della stampa e dello schermo, **10** che mettono in risalto l'individualismo.

Valter J.Ong, fa un interessante studio sui sistemi di transizione dal Rapsodo, che racconta una storia con la voce, al tipografo, che la fissa con il piombo, all'homo technicus, che la vede e la racconta su uno schermo. In questo passaggio è avvenuta una trasformazione del modo di essere, di **15** pensare e di vivere le emozioni.

B)

L'approccio alla TV ha visto un'evoluzione (parallela all'incremento del benessere economico) che ha portato verso una disgregazione sociale. Da una visione comunitaria (da bar), si è passati ad una visione ad uso privato attraverso l'ingresso dell'immagine mediatica nei "desolati" spazi casalinghi, (quasi un apparecchio televisivo ogni stanza). Le **20** nuove generazioni, soprattutto quelle post anni ottanta, hanno speso gran parte dei propri giorni davanti alla TV, in solitudine, nella dipendenza e nell'oblio di programmi televisivi spesso deleteri. David, massmediologo, li ha definiti "figli di un universo dimenticato", questi ragazzi che vivono in una fascia sociale che li costringe a stare fino a 4-5 ore al giorno da soli, immagazzinando una dose di 200 spot giornalieri e mangiando ciò che la TV pubblicizza.

Apparentemente si potrebbe supporre che il problema risieda nell'eccesso di tecnologia, ma in realtà è nella fragilità **25** morale con cui già nasce la nuova generazione, la tecnica assume importanza proprio come cura all'isolamento individuale e ad una malinconia esistenziale.

C)

Con l'ingresso di internet, la comunicazione acquista il vantaggio dell'interattività. Mentre per la TV l'approccio è passivo e si ferma alla ricezione del messaggio, nel cyberspazio (illusione in uno spazio finito) si acquista un elemento ulteriore **30** che è quello della partecipazione, in cui l'individuo investe parte di sé e mette in gioco la propria sfera emotiva. In entrambi i casi si può generare dipendenza, ma mentre quella dello zapping porta alla distrazione e all'annientamento dell'individuo, quella del web chiama l'individuo all'azione, alle aspettative e agli investimenti personali che possono evocare si un annientamento, ma della sfera sociale che gli sta intorno.

Molte altre forme interattive hanno contribuito a generare dipendenza, gli stessi cellulari, sms, i videogiochi e i deleteri **35** tamagochi di qualche anno fa, che suscitavano sensi di colpa per irresponsabilità del bambino.

I nostri parametri spazio temporali muteranno continuamente in relazione alla costante rincorsa alle nuove tecnologie e con esse si modificherà sempre più il nostro sistema relazionale con l'altro.

L'attuale tecnologia, per gran parte, garantisce ancora quel "silenzio", che nasconde, protegge e nega l'esistenza di un mondo esteriore abitato che si vuole, in alcuni casi, disabitare. Il futuro, teso ad avvicinare il virtuale al reale, sarà una **40** sfida per chi vive ogni incontro come un pericolo per l'integrità del proprio corpo e per chi si nasconde dentro una fortezza silenziosa che gli consente di tenere a una certa distanza la realtà e di difendersi da essa.

D)

Nella comunicazione virtuale (specie in quella delle chat-rooms), il suono della parola prende diverse dimensioni espressive. Il gesto del linguaggio e la sua vibrazione corporea cedono il posto a neosimbolismi, faccine e altri segni **45** grafici che cercano affannosamente di esprimere anche l'emozione, il tono, l'impeto, la mimica, il dialetto, il grido, i silenzi. Tutto ciò è mutilato nella sua dimensione materiale e il tentativo che si fa è quello di colmare questa imperfezione aggiustandola con una comunicazione più a misura di se stessi e delle proprie aspettative.

Nelle chat-rooms assistiamo a relazioni estremamente mentalizzate: ovvero, per buona parte si costruiscono nella mente di chi le vive. Da un lato il caleidoscopio delle immagini del sé viene distorto verso il disegno che più collima **50** –narcisisticamente- ai propri ideali. Dall'altro è molto forte la tendenza ad idealizzare anche l'interlocutore, cioè a creare un personaggio ideale, in cui le parti "mancanti", quelle che non conosciamo, vengono completate dall'immaginazione. La relazione stessa, quindi, risente di una forte tendenza alla "fantasmizzazione".

La modalità di conoscenza on line sembra fornire anche la falsa impressione di poter conoscere in brevissimo tempo una persona. Riducendo il tempo fisiologicamente necessario, si riduce altresì l'incertezza e le piccole frustrazioni che si **55** incontrano progressivamente e naturalmente in tale processo. Domina la sensazione, spesso illusoria di essere capiti e di capire, di condividere le emozioni proprie ed altrui. L'illusorietà, molto spesso, diviene consapevole nel momento in cui si interrompe la comunicazione e si decide di tornare nell'ambiente reale. Solo poi ci si rende conto che la comunicazione, fino a quel momento, è stata interiorizzata e rivolta prevalentemente a se stessi.

Della comunicazione, come la definisce Umberto Galimberti –l'assurdo gioco dell'impossibile– non rimane che **60** un'ulteriore impossibilità, un in-contro mancato, il cui grande assente è sempre il corpo.

E)

L'espressione Internet Addiction Disorder (Disturbo da Internet Dipendenza) viene introdotta nel 1995 dal dottor Ivan Goldberg, Psichiatra Americano, il quale indica nella parola Addiction una dipendenza non da sostanza esogena. Addiction come dipendenza patologica, ovvero ricerca reiterata a una forma di piacere che crea disagio per dipendenza. **65** In Italia si è cominciato a parlare di dipendenza da Internet nel 1997, quando è stata introdotta l'espressione 'Internet Related Psychopathology'.

Per definire il fenomeno della dipendenza sono state utilizzate anche altre espressioni come: uso distorto, abuso, trance dissociativa.

La Internet Addiction Disorder (IAD) non è stata ancora introdotta nel Diagnostic and Statistical Manual of Mental **70** Disorder (DSM IV) ma alcuni studiosi ritengono che dovrebbe essere collocata tra i "Disturbi del Controllo degli impulsi non classificati altrove", come il gioco patologico d'azzardo.

Sección Comprensión

_____ p / 28 p

1. Indique cuál de los títulos propuestos pertenece a cada uno de los párrafos del texto. (5x2p=10p)

- I) TV e Internet. La dipendenza a confronto.
- II) I cambiamenti storici della comunicazione.
- III) L'Internet Addiction Disorder come nuova forma di dipendenza.
- IV) Comunicazione: questo assurdo gioco dell'impossibile.
- V) La civiltà degli schemi.

A	B	C	D	E
II	V	I	IV	III

2. Indique si los siguientes enunciados son verdaderos (V) o falsos (F), según la información ofrecida por el texto y justifique los enunciados falsos. (6x3p=18p)

- a) L'affermarsi della scrittura ha contribuito all'individualismo. **V**
- b) La tv è passata da una visione ad uso privato ad una visione comunitaria (da bar). **F**
- c) Il problema dei "figli di un universo dimenticato" è l'eccesso di tecnologia al quale sono esposti. **F**
- d) Con l'ingresso di internet si acquista l'elemento della "partecipazione". **V**
- e) Le relazioni stabilite nelle chat-rooms tendono alla "fantasmizzazione". **V**
- f) Il Disturbo da Internet Dipendenza è stato introdotto nel DSM IV dal dottor Ivan Goldberg nel 1995. **F**

3. Individualice en el texto las palabras o expresiones que corresponden a las siguientes definiciones. Entre paréntesis encontrará las líneas entre las que se encuentran dichas palabras o expresiones. (7x3p=21p)

Associava, raggruppava, univa (5-10) _____ **AGGREGAVA** _____

Nocivi, dannosi, perniciosi (20-25) _____ **DELETERI** _____

Obbliga, forza, induce (20-25) _____ **COSTRINGE** _____

Invito formale a battersi in un duello o a misurarsi in una qualsiasi competizione (35-40)
 _____ **SFIDA** _____

Coincide, corrisponde (40-45) _____ **COLLIMA** _____

Frequentemente, generalmente (50-55) _____ **SPESSO** _____

Attività rivolta a un ritrovamento, indagine accurata. (60-65) _____ **RICERCA** _____

4. Evidencie y escriba el referente de las siguientes expresiones, entre paréntesis encontrará las líneas en las que se encuentran las mismas. (9x2p=18p)

Li (21): _____ **RAGAZZI** _____

Cui (25): _____ **FRAGILITÀ MORALE** _____

Quello (30): _____ **ELEMENTO** _____

Gli (33): _____ **INDIVIDUO** _____

Esse (37): _____ **NUOVE TECNOLOGIE** _____

Sua (44): _____ **LINGUAGGIO** _____

Le (49): _____ **RELAZIONI** _____

La (59): _____ **COMUNICAZIONE** _____

Il quale (63): _____ **DOTTOR IVAN GOLDBERG** _____

5. Escriba una síntesis del texto de entre 120 y 150 palabras incluyendo la idea principal de cada uno de los párrafos.