

Introduzione

Il mondo del Web è a tutti gli effetti un mondo "altro", che porta nuovi cambiamenti nella realtà (Ronchi, 2000) producendo a sua volta cambiamenti sul comportamento e sulle percezioni degli individui.

L'interazione tramite internet è una comunicazione aperta all'universalità, nella quale l'utente è immerso in una sorta di gruppo allargato, che crea emozioni di deresponsabilizzazione e depersonalizzazione (Iacobelli, 2004; Longo, 2001, 1997; Anzieu, 1976). L'angoscia del vuoto d'identità porta l'individuo a ricercare gruppi più ristretti e contenitivi (Iacobelli, 2004; Longo, 2001), gruppi necessari all'individuazione del "Sè Cibernetico". Queste identità fittizia o "identità specchio" (Crispi e Mangia, 1999;

Turkle, 1996) assumono caratteristiche maggiormente studiate rispetto al Sè reale (Turkle, 1995), così da rispecchiare le attese del proprio interlocutore e da esser percepite più positivamente dallo stesso rispetto alle situazioni *face-to-face* (Scolari, Nicotra, Mangia, 2005, McKenna e Bargh, 2000; Baumeister, 1998). L'adattamento dell'integrante cibernetico al gruppo virtuale è funzionale al riconoscimento e all'esistenza del sé, che trova così un contenimento dall'infinita depersonalizzante della rete internet.

In reazione all'angoscia e allo smarrimento, spesso nei gruppi virtuali vengono creati legami stabili e profondi (Iacobelli, 2004; Wallace, 2001). Le fantasie proiettive del

Cyberspazio (Longo, 2000) determinano un'elevata percezione della vicinanza emotiva dell'interlocutore (Scolari, Nicotra, Mangia, 2005), dando forza all'illusione gruppale (Anzieu, 1976) e, potenzialmente, ad un clima di gruppo positivo (Longo, 2001).

Il Gioco di Ruolo (GdR) è uno strumento di interazione che, partendo dal gioco da tavolo, si è sviluppato in anni recenti tramite i MUD (*Multi User Dungeon*) della rete telematica. Attraverso Internet interagiscono grandi comunità virtuali di GdR, divise poi in piccoli gruppi operativi di giocatori accomunati da scopi e regole e da un'interazione continuativa e costante nel tempo.

Lo Studio

Lo scopo dello Studio è quello di confrontare la percezione del clima di gruppo e l'adattamento del Sè ad esso nelle situazioni **On Line** rispetto alle situazioni **Face-To-Face**, con particolare attenzione alle emozioni che si sviluppano all'interno dello spazio gruppale.

IPOTESI

Si ipotizza che i risultati dello studio evidenzino:

- **Un maggior adattamento del Sè cibernetico degli integranti al gruppo online rispetto al gruppo face-to-face.**
- **Una percezione del clima di gruppo maggiormente positiva per i gruppi online rispetto ai gruppi face-to-face.**

METODO

Lo strumento utilizzato per la rilevazione dell'Adattamento del Sè è il QAI (*Questionario di Adattamento Interpersonale*, Di Nuovo, 1998), quello per rilevare la percezione del Clima di Gruppo è il GCQ (*Questionario sul Clima di Gruppo*, McKenzie, 1981). Di seguito vengono evidenziate variabili latenti e osservate:



L'adattamento del Sè e il clima di gruppo sono stati rilevati in Gruppi di GdR **Online** oppure **Face-To-Face** e poi posti a confronto sulle singole dimensioni.

I Giocatori di Ruolo sia online sia *face-to-face* sono la popolazione di riferimento per lo studio. La procedura prevede che gli integranti dei gruppi GdR partecipino ad una sessione di gioco e che, alla fine dell'interazione, compilino i due questionari. Viene data la consegna di riflettere sul Sè e sul Sè all'interno del gruppo e di scegliere la risposta che meglio si adegua al soggetto. I gruppi *face-to-face* hanno compilato il questionario con il classico metodo "carta matita", mentre i gruppi virtuali hanno compilato i questionari via web.



Risultati

Alla ricerca hanno partecipato 130 giocatori di ruolo, di cui 76 interagivano tramite gruppi Online e i restanti 54 svolgevano sessioni di gioco *face-to-face*. I gruppi partecipanti sono stati 24 in totale, di cui 58,5% di tipo online e il 41,5% di tipo *face-to-face*. La gran parte dei giocatori sono di sesso maschile (71,5%) ed hanno un'età compresa tra i 14 e i 55 anni. I gruppi di giocatori *face-to-face* erano prevalentemente piccoli gruppi di 8 partecipanti circa, mentre quelli virtuali erano gruppi mediani, ovvero con un numero medio di 15 partecipanti.

Nell'analisi dei dati le due tipologie di interazione OnLine e *Face-to-Face* sono state trattate come fossero due gruppi indipendenti da porre a confronto tramite analisi della varianza multivariata. Tale analisi è stata utilizzata per confrontare i due gruppi rispetto alle dimensioni dell'Adattamento Interpersonale e del Clima di Gruppo.

ON Line		Face to Face
Adattamento del Sè		
-	Passività	+
-	Impulsività	-
-	Preoccupazione Sociale	+
-	Ansia Sociale	+
=	Narcisismo	=
Clima di Gruppo		
+	Coinvolgimento	-
+	Evitamento delle Responsabilità	-
=	Conflittualità	=

Conclusioni

I Risultati evidenziano che nell'**Adattamento Interpersonale del sé** in internet l'individuo tende ad essere maggiormente disposto ad esprimersi e a difendere le proprie opinioni. Questo potrebbe essere legato al poter delimitare in questo modo la propria identità cibernetica attraverso il riconoscimento del gruppo.

La paura di ritrovarsi in situazioni sociali e la tensione per il giudizio altrui diventano meno forti nelle situazioni di gruppo online. Lo "sguardo" virtuale degli altri integranti e il gruppo virtuale, infatti, danno la possibilità all'integrante cibernetico di "rappresentarsi vivo e vero nell'appartenenza ad un piccolo gruppo telematico" (Longo, 2001).

La comunicazione mediata dal computer sembra così funzionare da difesa vera e propria (Ronchi, 2000) non solo nei confronti della preoccupazione e dell'ansia sociale, ma anche verso l'impulsività, aiutando l'individuo a mediare le pulsioni e a non esprimerle in modo incontrollato.

La concentrazione sul sé e sulla delimitazione dei suoi confini, parrebbe impedire al Sè cibernetico di essere orientato pienamente al gruppo, richiedendo agli altri integranti

I Risultati riguardo la percezione del **Clima di Gruppo** indicano che l'illusione gruppale, sostenuta dal bisogno relazionale, sembra determinare un'emozione di più intenso coinvolgimento rispetto ai gruppi *face-to-face*. I vissuti di rabbia e di conflitto interpersonale non vengono gestiti in modo sostanzialmente differente rispetto al gruppo *face-to-face*.

De Polo (2000) definisce il mondo virtuale come spazio transizionale, nel quale la persona si sposta tra il Sè come centro del mondo e il Sè in mezzo ad altre persone. Non dovrebbe quindi sorprendere né la persistenza del narcisismo individuale, né l'evitamento di responsabilità personali da parte dell'integrante cibernetico, centrato sui temi del Sé e non su quelli importanti per il gruppo.

Si può affermare che la rete Internet influisce sulla costruzione del Sé cibernetico e sulla percezione del campo gruppale, determinando peculiari differenze con i gruppi di interazione *face-to-face*.

La presente studio è stato svolto come indagine esplorativa di possibili differenze tra l'interazione face-to-face e la comunicazione virtuale, indagine che non satura le ipotesi poste, ma semplicemente apre spazi di riflessione e di pensiero per ulteriori approfondimenti e ricerche.

Il campo di studio su come la psiche si orienti in questo spazio mentale senza corpo, quale è la rete Internet, è sempre teso ad un miglioramento ed ad un approfondimento di metodi, disegni sperimentali e qualità delle indagini.

Bibliografia

Anzieu D. "Il gruppo e l'inconscio", Ed. Borla, Roma (1979).

Baumeister, R.F. (1998). *The Self*. In Gilbert, D.T., Fiske, S.T., Lindzey, G. (Eds.), Handbook of Social Psychology, McGraw-Hill, New York.

Crispi, M., Mangia, E. (1997) *Il Disagio Giovanile contemporaneo. Immagini di un'adolescenza tradita*. Ila Palma, Palermo.

De Polo, R., Vuoto d'identità e rischi del virtuale, in a cura di E. Ronchi (2000) "Internet: benessere inquietudini e disagio. Psicoterapia e gruppabilità nella grande rete", Psychomedia Telematic Review, Roma.

Di Nuovo, S. (1998) *Q.A.I.: un Test di adattamento Interpersonale*, in Di Nuovo S, Lo Verso G., Di Blasi M., Giannone F. Valutare le psicoterapie: la ricerca italiana, pp. 281- 289, Edizione Franco Angeli, Milano, 1998.

Iacobelli, W. (2004). *Gruppi in Internet, dal sé al gruppo virtuale*: <http://www.matrice.it/articoli/schedario/articolo1.asp>

Longo, M., *Gruppi di formazione e Psicoterapia di gruppo Online: qualche ipotesi di studio e di possibile applicazione*, intervento al Convegno World Psychiatric Association, Ottobre 2001.

Longo, M., *Per una psicoanalisi delle Masse Mediatiche e della Grande Rete*, intervento al Congresso "Sul lavoro di W. R. Bion", Torino, Luglio 1997.

Longo, M., *Psicodinamica dei "Gruppi Mediatici"*, Atti del Convegno "Nuovi Media e Disagio Psicologico. Comunicazione, identità e relazione nell'era digitale", Palermo, 15 Aprile 2000.

MacKenzie, R. K. (1981), *Measurement of Group Climate*. MacKenzie R.K. (1997), *International Journal of Group Psychotherapy* Vol 31, pp. 287-295.

McKenna, K.Y.A., Bargh, J.A. *Plan Nine from cyberspace: the implications of the internet for personality and social psychology*. *Personality and Social Psychology Review*, Vol.4, pp-57-75, 2000.

Ronchi, E., *Emozioni in rete. Cambi di paradigmi e nuovi pazienti*, in a cura di E. Ronchi (2000) "Internet: benessere inquietudini e disagio. Psicoterapia e gruppabilità nella grande rete", Psychomedia Telematic Review, Roma.

Scolari I., Nicotra E., Mangia E., *La percezione dell'interlocutore in Internet*, Annali della Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Cagliari, vol. XXVIII, 2005.

Turkle, S. (1995) *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. Simon & Schuster, New York.

Wallace, P. (2000) *La Psicologia di Internet*, Raffaello Cortina Editore, Milano.