

IL PROTAGONISTA DELLA RETE: IDENTITÀ, SÉ E SOGGETTIVITÀ

INTRODUZIONE

La Comunicazione Mediata dal Computer (CMC) si è diffusa ed è stata accolta dagli utenti della Rete grazie a numerose caratteristiche che la rendono peculiare rispetto a forme di comunicazione più tradizionali. Tra queste “novità”, è sempre stata riservata un’attenzione particolare all’anonimato, sul quale sono stati elaborati una serie di osservazioni, teorie e giudizi ambivalenti che hanno alternativamente spostato l’attenzione sulle conseguenze positive e su quelle negative. L’assenza del corpo è quindi, sia liberazione e possibilità di scoprirsi ed esporre un’altra parte di sé, sia, un modo efficace per mascherarsi. In effetti, l’anonimato, così come tutta la CMC, non è che uno strumento, la cui ambivalenza dipende necessariamente dalle intenzioni di chi la utilizza: persone sincere o ingannevoli, persone libere o relegate dentro un’immagine che non appartiene loro e così via.

Dall’analisi sempre più approfondita delle dinamiche online e grazie anche al variare della dimestichezza acquisita dagli utenti nel corso della diffusione di Internet e delle risorse informatiche, sono nate diverse teorie che hanno posto la loro attenzione sugli effetti che possibilità come l’anonimato, possono avere sull’utente e nello specifico, sulla sua Identità. Il tema dell’Identità e degli effetti che Internet e la navigazione attraverso i suoi tanti ambienti potesse avere su questa, è uno dei più affrontati nella letteratura. L’idea che gli utenti possano accedere ogni volta al Cyberspazio, potenzialmente come se fossero un foglio immacolato da riempire a loro scelta, ha posto molti interrogativi sugli effetti a lungo termine di queste esperienze, in particolare sulla stabilità mentale dell’individuo. Gli studi si sono moltiplicati, interessandosi a svariate tipologie di utenti (adulti, adolescenti, grandi e piccoli

utilizzatori, ecc.), soffermandosi, anche in questo caso, sulle conseguenze positive e negative.

CMC IMPERSONALE O ULTRAPERSONALE?

Seguendo l'idea di Walther, è possibile ordinare le teorie sull'Identità in tre gruppi (Walther, 1996): teorie Impersonali, Interpersonali e Iperpersonali. Del primo gruppo, fanno parte le prime riflessioni sulla comunicazione online e sui suoi effetti sugli utenti e che ne hanno per lo più sottolineato degli effetti negativi. Il *Reduced Social Clues Model* è un esempio emblematico di tale posizione (Sproull & Kiesler, 1986). Secondo questo modello, il Cyberspazio viene descritto e considerato come un ambiente vuoto, privo di riferimenti sociali, in cui le norme sono assenti. Se da un lato, ciò impedisce all'utente di poter utilizzare quei riferimenti che gli sono necessari per esprimere la propria identità, dall'altro può istigare un comportamento libero da ogni limite o condizionamento. Questo vuoto sociale, minaccia la possibilità di esprimersi, ma anche un comportamento "civile" o perlomeno regolato. Le teorie "interpersonali" segnano una svolta; la CMC non è più descritta vuota o socialmente povera; essa è in grado di supportare interazioni significative, anche se in modo più difficoltoso rispetto alle interazioni *Face to Face* (ftf). Spears & Lea (*Social Identity De-Individualization Model*), sottolineano che non è sufficiente, né necessario che sia presente il gruppo o dei riferimenti sociali perché un soggetto si presenti come membro di una comunità e si comporti di conseguenza rispettando le regole, perché l'appartenenza risiede dentro di noi (Spears & Lea, 1992). L'identità sociale è un patrimonio del singolo e viene utilizzato ed espresso, non solo perché "qualcuno mi osserva", ma in tutte quelle situazioni in cui è importante essere membri riconosciuti e riconoscibili. La terza ottica è quella di Walther; la CMC è in certi casi, efficace come la comunicazione in *Real Life* (RL), ma per certi aspetti può essere addirittura più desiderabile, cioè Iperpersonale. "*CMC is more socially desirable than we tend to experience in parallel FTF interaction*" (Walther, 1996). La desiderabilità nasce dall'alto grado di consapevolezza durante la costruzione del messaggio da inviare online. Il mittente ha la possibilità di

selezionare con cura quali informazioni inviare per presentarsi nel modo migliore al proprio interlocutore, mentre il ricevente, lungi dall'essere passivo, contribuisce alla costruzione dell'immagine dell'altro. Gli indizi ricevuti vengono assemblati in un'immagine coerente, sulla base degli stereotipi e delle categorie di riferimento, che ad esempio possono contenere indicazioni sulle caratteristiche prototipiche di un membro di un determinato gruppo. Il canale di comunicazione facilita la selezione e il controllo, grazie all'assenza degli indizi non verbali. Il tutto viene supportato dai continui *feedback* che i partecipanti si scambiano circa le loro identità e i loro messaggi e che sono resi possibili dalle caratteristiche della CMC. Le teorie fin qui descritte, hanno costituito il primo ed essenziale contributo all'indagine sulle dinamiche identitarie: nel tempo hanno dimostrato e mostrato che in rete possiamo portare noi stessi.

Oggi la riflessione su queste tematiche sta affrontando nuovi cambiamenti. Accettato il fatto che comunicare online è possibile ed è possibile presentarsi in modo efficace, restano alcune domande inerenti a cosa veramente presentiamo ai nostri interlocutori e a quale sia il ruolo (non più inerme) di chi ci ascolta dall'altra parte dello schermo, nel recepire la nostra immagine. In merito a quest'ultima considerazione, è possibile osservare che da un punto di vista tecnico e di sviluppo, gli ambienti online vengono pensati e costruiti secondo un'ottica concorde sull'importanza di definire il singolo attraverso le sue relazioni; di seguito verranno brevemente presentati i casi del *Weblog* e dei siti di *Social Networking*. Da un punto di vista di struttura il *weblog* o *blog* è stato definito come un insieme di “pagine web modificate frequentemente in cui gli aggiornamenti sono datati e ordinati in ordine cronologico invertito” (S. Herring, H., Scheidt, Bonus, & Wright, 2004). Se ne consideriamo la natura e i contenuti, i *blog* sono nati per essere dei diari online, in cui gli utenti potessero scrivere i propri pensieri e renderli pubblici in Rete, protetti eventualmente da un *nickname*. Alcuni ricercatori hanno cercato di includere nella definizione anche l'opinione degli utenti. Inaspettatamente, dalla ricerca in questione, è emersa con chiarezza, l'importanza del

pubblico che legge, cosa che non era stata mai considerato. L'audience non è qualcuno che "sbircia" in pagine private, ma un vero e proprio destinatario (anche se non l'unico) considerato durante la stesura dei testi. Il *blog* è dunque uno vero e proprio palcoscenico sociale, in cui ci si mostra a tutti o solo agli "amici" e in cui l'altro è continuamente considerato quando il *blogger* scrive di sé, della sua vita o delle sue opinioni (Boyd, 2006; Nardi, Schiano, Gumbrecht, & Swartz, 2004). In linea con queste opinioni, in una recente indagine su una delle piattaforme più in vista della *blogosfera* (LiveJournal), è stata presentata agli utenti un'intervista strutturata mirata ad evidenziare il ruolo dell'altro nella presentazione efficace di sé in un *blog*. Dai risultati emerge una certa consapevolezza da parte dei *blogger* del ruolo che l'interlocutore assume quando scrivono e anche quando scelgono le impostazioni grafiche, poiché ogni loro "mossa" potrebbe portare ad essere percepiti diversamente e in casi estremi a modificare il ruolo all'interno della *community* (Brivio & Cilento Ibarra, 2008). Due sono i possibili percorsi: si cambia per l'altro, dunque è fondamentale che le nuove scelte piacciono o si cambia per se stessi, ma resta importante essere compresi. Ad ogni modo, la risposta dell'interlocutore è fondamentale perché conferma l'intenzione dietro le scelte del *blogger* e le ratifica. Il secondo tipo di servizio che nasce per scopi sociale ed è pensato affinché l'utente si definisca attraverso le relazioni con altre persone, fa riferimento ai siti di *Social Networking*. Questo tipo di servizi permette di creare legami tra le persone. È possibile incontrare o "friendare" solo persone già note, oppure allargare la propria cerchia, ad esempio considerando gli interessi comuni. Ad ogni modo, il modo che permette di trovare vecchi o nuovi amici e la creazione di un ricco profilo personale in cui inserire informazioni personali, hobby, luoghi, interessi e così via (Boyd & Ellison, 2007). Attraverso gli amici è possibile raggiungere molti altri utenti e così ogni persona diventa il centro di una ragnatela. Anche in questo caso, quindi la definizione di Sé si associa fortemente alla relazione con l'altro.

CYBERWHOM?

Se in rete è possibile comunicare efficacemente chi siamo ai nostri interlocutori che è possibile utilizzare quegli indicatori sociali che quotidianamente sono presenti in RL, sorge un nuovo interrogativo: cosa comunichiamo all'altro? "... *qual è lo spessore delle proprie immagini in Rete e quanto devono o possono essere vicine alla realtà*"?(Metitieri & Manera, 1997) Le voci selezionate di un profilo, così come la scelta volontaria di raccontare solo determinati aspetti di sé in modo strategico, sono solo due delle più semplici modalità attraverso le quali ci costruiamo un'immagine in rete. Secondo alcuni, tale possibilità online assume delle modalità che offline non sono possibili, creando una serie di alternative del tutto nuove per gli utenti. Si spazia dalla più banale occultazione/modifica di aspetti corporei (genere, età, etnia, ecc...), fino alla possibilità di accedere ad uno stesso ambiente sotto profili diversi. L'analisi di queste dinamiche ha portato allo sviluppo di alcune linee di riflessione; di seguito verranno esposte i tre filoni d'indagine che hanno approfondito l'argomento negli anni '90.

Il primo filone d'indagine ha approfondito lo studio della Rete come laboratorio di sperimentazione dell'Identità (Reid, 1992). La novità consiste nella possibilità di utilizzare i codici comportamentali e nell'uso strategico degli stereotipi; ciò permette di mistificare la propria identità e presentarsi sotto un'altra veste, che possa essere credibile agli occhi degli interlocutori (Metitieri & Manera, 2000). Ciò che questi autori sottolineano non è la cattiva fede che anima chi "gioca a rimodellarsi" negli ambienti, ma semplicemente la possibilità di presentarsi con un'identità nuova. Le motivazioni che sottendono questo comportamento sono molto diverse. La nuova immagine può essere legata a quegli aspetti di sé sopiti o nascosti perché ritenuti sconvenienti da un punto di vista sociale. Il "travestimento" può essere anche liberatorio; un modo per comunicare o esprimere qualcosa che altrimenti sarebbe meno evidente, troppo difficile da spiegare o socialmente sconveniente. Il *Gender Switching* è un esempio classico di questo fenomeno e consiste nella mistificazione del proprio genere; sono gli uomini che maggiormente decidono di travestirsi per sapere cosa si prova ad essere

donna o per ricevere maggiori aiuti quando si entra in una comunità (Maranda, 1994). Il mascheramento può non essere un gioco, né una curiosità, bensì una necessità per chi si sente emarginato. In questa categoria ritroviamo gli omosessuali che possono fare “outing” senza scontrarsi con il biasimo sociale oppure si può pensare ad altre categorie “deboli” che in Internet possono interagire senza pressioni (Metitieri & Manera, 1997, 2000). Questi esempi, non devono indurre a considerare tali pratiche dei comportamenti devianti o esclusivi di alcuni gruppi sociali, in realtà la possibilità di indossare una maschera può essere una tentazione per tutti. È un modo per osservare il mondo con gli occhi di un altro o semplicemente per mostrare qualcosa che, a torto o a ragione, non accettiamo di noi stessi:

Anonymity grants people is the chance to express aspects of their personality that they normally don't reveal. People who are shy in real life often find it easier to be more outgoing on the Internet, where they can edit their words and take more time to think about their questions and responses. other people use this experience to find out more about how different people are treated and about any expectations they may have about how they expect to be treated by others (Rodgers, 1997).

Un secondo filone d'indagine raccoglie tutti quegli studi che non si sono soffermati sulla mistificazione ma più in generale hanno descritto la proliferazione di identità vere, parziali o false che gli utenti si creano in Rete. Per entrare in una comunità o per comunicare con qualcuno online, non è necessario dire tutto di sé, ma anche la più innocua omissione, si somma alle miriadi di immagini parziali che sono legate ai diversi ambienti e gruppi cui si partecipare porta a un frazionamento dell'identità (Donath, 1998). *Nick*, *avatar* e maschere di vario tipo sono portavoce di immagini diverse e se per qualcuno la molteplicità può essere gestita o vissuta come un gioco, per altri utenti più deboli le conseguenze sono sentimenti di sfiducia e confusione (Zegers, Larraín, & Trapp, 2004). Alcune ricerche hanno ritrovato queste sensazioni di confusione nei commenti di alcuni utenti che parlano di un processo di “decostruzione” di loro stessi. Nella loro variegata vita online, non raccontano tutto di sé, ma di volta in volta, di ambiente in ambiente, svelano una parte di loro stessi, fatto

di notizie e racconti, di composizione e dimensioni variabili, che sia il più possibile adeguata all'ambiente/gruppo. Il Sé viene segmentato in compartimenti, questo lavoro permette di mettere a fuoco gli elementi più congrui alla situazione. Questa visione comincia a mettere a fuoco la molteplicità del Sé e anche un modo per gestirlo efficacemente (Suler, 2000). Tale lavoro per alcuni deve essere bilanciato da un secondo momento di riunificazione; il rischio è che non rappresenti un abile esercizio di autoconoscenza, bensì un processo il cui esito sia un'identità frazionata che si rimodella e si disperde in un mare di immagini virtuali (Livolsi, 1999).

Un'ultima direzione d'indagine è quella sostenuta da chi si allontana da una visione così distruttiva del rapporto "Identità-Internet" e che sottolineano invece, la possibilità di "riprodursi" in un'immagine veritiera. Una delle novità di questo filone starebbe nel fatto che secondo alcuni autori, non è possibile mistificare tutto o meglio, non sempre gli utenti vogliono nascondersi. Ad esempio, in alcune ricerche è emerso che il grado di socializzazione non cambia al variare del contesto (offline e online)(Baym, 1998). Un altro elemento che emerge da questa linea di indagine è l'importanza del gruppo che in alcuni casi rappresenta una spinta a presentare la propria reale Identità. La descrizione di sé porta inevitabilmente ad oscillare tra chi sono io e in quale gruppo mi inserisco, come se il riferimento al collettivo faccia da supporto e da garante alla propria identità (Metitieri & Manera, 2000). Con ciò, non si vuole affermare che valgano gli stessi canali che funzionano offline, ma che è possibile trovare nuove vie che siano consone al contesto in cui la comunicazione avviene. Questo è ciò che avviene ad esempio, nella presentazione del genere. Nel Cyberspazio l'assenza del corpo evita che il sesso biologico informi l'interlocutore in modo immediato; l'utente deve avvalersi di altri strumenti come il *nickname* o il comportamento stereotipato (Yates, 1997).

Alla luce dei risultati di queste ricerche, è possibile fare due considerazioni. La prima riguarda la valutazione più o meno implicita, degli effetti che la Rete ha sull'identità. È possibile intravedere tra i vari contributi, una generale sfiducia nei confronti delle

conseguenze che la partecipazione alla vita del Cyberspazio può avere sugli utenti. In modo particolare, ciò che viene sottolineato è l'effetto distruttivo della possibilità di avere così tante immagini online; come se si operasse sull'identità un processo di analisi cui non segue una successiva sintesi. Il secondo apporto che viene dalla maggior parte di questi studi, è la definizione dei pericoli che la Rete supporta in termini identitari. Internet è un terreno fertile per la dispersione di ciò che ci rende unici e costanti nel tempo; ciò sarebbe tanto più vero per quegli utenti che per maturità o per caratteristiche personali, non cercano di trovare una coerenza tra vita offline e vite online (Suler, 2000).

Secondo il Dizionario di Psicosociologia, l'Identità: evoca similitudine, unità, permanenza e individuazione. Esprime il permanere uguali a se stessi nel tempo da parte di individui che continuano a trasformarsi per cercare di guidare il corso della propria esistenza (Barus-Michel & Enriquez, 2005). Questa definizione mette in luce la grande importanza che l'Identità riveste nella vita psichica di individuo e la sua capacità di "mettere ordine" tra le varie esperienze al fine di ricostruire coerenza e unità nel corso del tempo e dei contesti. Parlare di frazionamento dell'Identità, vuol dire che tali competenze cedono al confronto con un ambiente come la Rete, in cui la creazione di diversi *nickname* e profili stravolgono unicità e stabilità. In questa stessa direzione si muovono gli autori che auspicano una sorta di lavoro post-cmc svolto dagli utenti al fine di trovare un congiungimento tra vita online e vita offline. Anche questa convinzione lascia trapelare la convinzione che l'Identità venga sconfitta come istanza fondante dell'unicità, di fronte al cyberspazio (Suler, 2000). A partire da questa considerazione nasce la necessità di fermarsi a riflettere su ciò che realmente stiamo osservando quando un utente interagisce online, per comprendere la natura di ciò che viene messo in gioco, in termini di caratteristiche ed effetti. In termini più precisi la domanda che ci si pone è: l'esperienza online, riesce davvero per sua natura, a mettere in dubbio la nostra identità che ci sostiene sempre offline?

Secondo Melucci, tra le varie definizioni che sono state date dell'Identità, è possibile cogliere in modo più o meno costante tre elementi/caratteristiche:

1. la permanenza nel tempo di un soggetto a dispetto dei cambiamenti ambientali al di sotto di un certo livello;
2. il senso di unicità che ci permette di cogliere i nostri limiti e distinguerci dagli altri;
3. la capacità di agire e parlare in modo autonomo unita alla consapevolezza che anche gli altri colgano questa unicità (Melucci, 1996).

Durante le interazioni sia off, sia online, ciò che prevale non è una mera affermazione di sé, ma un adattamento del Sé all'interazione, qualora lo scopo comune degli interagenti sia la mutua comprensione. La comunicazione è strettamente legata all'identità o a ciò che della propria identità un interlocutore rivela e può ricalcarne anche le dinamiche, ... *Le influenze normative sociali si intrecciano con le influenze informazionali (...), nel determinare il significato dei nuovi media e nel definire il tipo di messaggi ...* (Mantovani, 1995). Secondo il modello di Nancy, le dinamiche conversazionali possono essere lette e comprese solo se consideriamo tre turni alla volta (Trognon, 1992). Il primo turno contiene l'enunciazione dell'intenzione del parlante, nel secondo turno chi ascolta risponde sulla base della sua interpretazione del primo turno, il terzo ratifica la corretta interpretazione o pone le basi per un ulteriore chiarimento dell'intenzione iniziale. Ogni atto comunicativo costituisce una possibile via d'accesso per conoscere l'interlocutore utilizzando indizi sintattici, semantici e pragmatici che rimandano a ciò che l'interlocutore è, conosce o fa. Attraverso la conversazione, quindi, non presentiamo né vengono ratificati solo i contenuti che ci vengono presentati, ma anche la visione di sé che l'altro propone e che viene interpretata. Molto spesso l'antipatia non è una caratteristica costante di una persona, ma può nascere dall'interpretazione di un comportamento che in altre occasioni o sotto altre forme potrebbe essere considerato simpatico. Adottando un'ottica enunciativa in materia di Identità, durante un'interazione in tre scambi avviene: la presentazione del

sé, l'interpretazione da parte dell'altro e la ratifica dell'interpretazione. Questo meccanismo in cui l'altro e il suo apporto rivestono un ruolo decisivo, si scontra però, con le tre caratteristiche dell'identità sopra presentate che invece sottolineano un'identità immutata e svincolata dall'esterno. Varie ricerche hanno osservato e descritto come online non si trovi questa fissità anche in soggetti non patologici, costituendo così, il primo passo verso un ripensamento dell'*Online Identity*. Baym sostiene che se l'Identità può essere considerata una risorsa utile al raggiungimento di determinati scopi, allora non è più importante verificare che esistano delle differenze tra online e offline, perché la *Cyber-identity* è da considerarsi uno strumento che nasce e si basa sulle caratteristiche specifiche del contesto e sugli aspetti di sé che sono rilevanti per gli utenti in quel momento (Baym, 1998). La costruzione dell'Identità non può essere separata dal tipo di interazioni che si presentano in un momento in un determinato ambiente. Se anonimato, tipologia di comunicazione (sincrona/asincrona) e di informazione (testuale/grafica) sono considerati i tipici elementi grazie ai quali comunicare l'Identità online, occorre invece, considerarne un quarto: il contesto. Il contesto diventa un elemento chiave per comprendere il reale significato di determinati comportamenti; in questo caso non si fa riferimento alle caratteristiche tecniche, ma allo spazio interlocutorio che si costruisce tra i partecipanti grazie ai significati socialmente condivisi (Talamo & Ligorio, 2001).

La rilevanza del contesto di per sé costituisce un forte attacco al tradizionale concetto di Identità, altri autori approfondiscono la riflessione prendendo in considerazione quegli attributi che vengono generalmente utilizzati per descriverla. Caratteristiche come coerenza, stabilità, etc., rimandano a un qualcosa di statico che quindi mal si coniuga con i processi che vengono generalmente utilizzati, nel descrivere la *Cyber-identity*. Alcuni autori oggi preferiscono parlare di processi identitari, per sfuggire a questa staticità che può recare coerenza, ma anche stagnazione. Tali processi si fondano sul confronto tra simile e dissimile e tra interno ed esterno: “*l'identità si trova nel punto di intersezione di due irriducibili: l'irriducibile psichico e l'irriducibile*

sociale” (Barus-Michel & Enriquez, 2005). L’Identità sarebbe quindi il prodotto, il risultato di una consapevole auto-riflessione su noi stessi. Non si tratta dunque di ciò che agisce e che è possibile osservare e descrivere durante l’interazione, ma del risultato di un processo successivo (Melucci, 1996). In quanto tale, non ha più molto senso parlare di Identità online e offline, come se fossero due processi distinti, ma come due prodotti distinti di un processo che se viene a mancare, provoca dispersione e frantumazione in qualunque contesto.

IL SÉ

Uno dei tentativi adottati per uscire da questa empasse, è stato considerare un altro dei costrutti chiave della vita psichica da sempre caratterizzato da una natura molteplice e dinamica.

Il sé variegato

Il Sé è il concetto che ciascun individuo ha della propria persona ed è costituito dall’insieme delle credenze che l’individuo ha di sé (Neisser, 1988). Queste rappresentazioni non corrispondono necessariamente alla realtà, ma sono vere per l’individuo e sono gli elementi fondamentali su cui si basa l’Identità; esse però, derivano dai diversi ruoli, aspettative e situazioni vissute dal soggetto (Giusti, 2002). La natura composita dei “contenuti” del Sé venne messa in luce già da James, secondo il quale esistono tre forme di Sé o autoconsapevolezza (Gale, 1999). Queste rappresentazioni, non hanno tutte lo stesso peso, ma variano per importanza, centralità e per il loro grado di chiarezza nella mente dell’individuo:

- il sé **materiale** che si riferisce alla coscienza del corpo e dei propri beni,
- il sé **sociale**, in cui risiedono le norme morali e sociali tipiche del proprio ambiente culturale e le percezioni che l’individuo ritiene che gli altri abbiano di lui,
- il sé **spirituale** che consiste nella consapevolezza di sé e della propria esistenza.

A partire da questo contributo, nel corso degli anni altri autori hanno cercato di delineare i vari aspetti del Sé, categorizzando la natura delle rappresentazioni o credenze al suo interno. Harrè distingue tra:

- la percezione del mondo e delle azioni sul mondo e sulla realtà,
- la percezione delle proprie caratteristiche personali e
- la totalità delle impressioni ricevute dall'esterno (Harrè, 1998).

Gilligan, invece, parla di un Sé relazionale che si fonda su tre principi: il sentirsi vivi (come essere umano), l'appartenenza (a un campo relazionale più ampio che non disperde la mia unicità e centralità, ma al contrario la approfondisce) e la connessione (tra il sentirsi vivi e il campo relazionale). Ciò è responsabile della contemporanea sensazione di essere parte di un tutto e al tempo stesso esserne diverso (Gilligan, 1997). Una visione più completa, in cui comincia ad inserirsi una riflessione sui meccanismi responsabili della formazione del Sé. Neisser individua cinque tipologie di Sé; i primi due nascono dall'esperienza immediata, mentre gli altri tre sono frutto di una ricostruzione successiva (Neisser, 1999):

1. il Sé Ecologico fa riferimento all'individuo considerato come agente attivo nell'ambiente circostante;
2. il Sé Interpersonale riguarda l'individuo in interazione con gli altri;
3. il Sé Concettuale è l'insieme degli assunti e delle credenze che l'individuo ha di sé;
4. il Sé Ricordato si basa sui ricordi degli episodi della propria esistenza;
5. il Sé Privato è la “qualità interna dell'esperienza conscia”.

La categorizzazione di Neisser dà luogo a una definizione molto ricca di cosa sia il Sé e identifica due momenti chiave in cui il sé si forma: durante l'azione e nella riflessione successiva ad essa. Ciò che preme maggiormente l'autore, è la possibilità di offrire in

questo modo un'immagine esaustiva di un individuo allo scopo di renderlo completo e non di frammentarlo. I vari aspetti del Sé, così descritti, non sono frammenti dell'individuo, ma sono punti di vista attraverso i quali considerarlo nella sua interezza: “... io sostengo che il sé non è una parte speciale di una persona, ma è l'intera persona considerata da un particolare punto di vista” (Neisser, 1999). La possibilità di cambiare prospettiva per osservare uno stesso individuo può essere considerato il meccanismo grazie al quale, pur disponendo di credenze tanto diverse, l'individuo percepisca un sé compatto ed unito. Il cambiamento nasce non solo da fonti diverse (ecologica, interpersonale, ecc...), ma anche dalle tante esperienze e dai fattori contestuali. Un processo selettivo rende il Sé meno suscettibile al cambiamento; le nuove rappresentazioni infatti per essere integrate, devono mettersi in relazione al concetto pre-esistente di sé che influenza il comportamento e seleziona cosa può accedere. Gli individui agiscono in modo coerente alle rappresentazioni che possiedono (come se fossero un certo tipo di persona) e gli interlocutori riconoscono a loro volta tale coerenza, rimandando un'immagine ben definita di persona (Giusti, 2002).

Il sé in movimento

La natura del Sé non è solamente molteplice, ma anche dinamica; un'altra serie di studi infatti, si è concentrata non tanto sui contenuti del Sé, quanto sulla sua struttura. Mead, considerato che il Sé nasce da una riflessione su quanto viene vissuto dall'individuo e ricollegandosi all'idea di un doppio percorso di sviluppo, in itinere e successivo all'azione, propone di considerare il Sé come costituito da due istanze: “Io” e “Me”. Il Sé è Io in quanto soggetto della riflessione; è l'aspetto immediato della consapevolezza di essere un agente all'interno di un ambiente verso il quale è possibile dirigere l'attenzione e gli sforzi. Il Sé è Me in quanto oggetto della riflessione, ciò che credo di essere; è una sorta di quadro a cui è possibile aggiungere nuovi dettagli a ogni nuova situazione vissuta e che possono far riferimento alla sfera corporea o a quella psicologica e intangibile (Hewitt, 1999). La dinamicità del Sé viene ulteriormente approfondita in approcci successivi. L'Io è da considerarsi un vero e proprio processo

di riflessione mentre il Me ne è il prodotto; è quindi possibile chiamarlo *Selfing*, per sottolineare il fatto che non si cristallizza mai in un qualcosa di definito. Il *Selfing* è un verbo, questa scelta vuole sottolineare il fatto che sia un'azione che nel tempo amalgama le esperienze nel Me, del quale i cambiamenti e gli sviluppi nel tempo, riflettono la vita di una persona (McAdams, 1996). Attraverso il *Selfing* le esperienze vengono raccolte amalgamate e una volta riconosciute come proprie, in quanto tali accedono al sé. Grazie a questo processo gli individui si riconoscono in qualcosa di unito e compatto e attraverso cicli di *Selfing* si crea la coerenza e il sostegno all'Identità. Il *Selfing* costituisce il confine tra la sperimentazione e la demarcazione dell'identità e secondo McAdams, può essere considerato esso stesso un tratto di personalità.

Il passaggio al Sé, come istanza guidante e protagonista delle dinamiche di presentazione nelle interazioni mediate, permette già di per sé, di risolvere alcuni punti controversi. Con esso si introduce infatti, una natura mutevole, in accordo con il contesto, la cui adattabilità non fa paura e non induce a pensare alla frammentazione. Parlare di Sé ha anche una seconda implicazione, come per l'Identità il linguaggio è il terreno ideale per il suo studio. Il linguaggio è l'artefatto simbolico attraverso cui il Sé si esprime perché permette la coscienza delle proprie azioni nel tempo, esercitando una sorta di controllo su di esse e anche di trovare un legame tra le diverse esperienze (Barus-Michel & Enriquez, 2005). È dunque nel linguaggio che è possibile trovare le tracce e gli esiti di questo processo di riflessione che strategicamente si svela durante un'interazione.

LE NUOVE PROSPETTIVE

L'esigenza di ridimensionare gli effetti negativi, per alcuni deleteri, delle NT sull'Identità, ha portato allo sviluppo di nuove prospettive teoriche. Una di queste è la *Positioning Theory* (PT), secondo la quale l'Identità non è un blocco che si può presentare tout court durante uno scambio secondo un codice binario. Si tratta di un

costrutto complesso e multiforme tanto che anche in una sola situazione, se complessa, è possibile assumere diverse identità. È l'individuo che strategicamente sceglie cosa mostrare all'altro in base ai propri scopi, ai mezzi e alla situazione in cui si trova (Harrè & Van Lagenhove, 1991). Partendo da questo assunto, non è importante quanto ci si discosti dall'identità offline, quando ci si trova nel Cyberspazio, perché tutte le identità sono da considerarsi risorse utili al raggiungimento di uno scopo e sono specifiche in relazione al contesto e ai partecipanti (Talamo & Ligorio, 2001). Ogni modalità e/o mezzo di comunicazione diventa quindi un elemento costituente di ciò che si presenta. Internet in modo particolare, si inserisce nella presentazione del Sé, come una serie di ambienti multipli e indipendenti in cui *“la mediazione tecnologica funziona come un caleidoscopio, uno specchio frantumato in mille pezzi che riflettono le immagini all'infinito”* (Ligorio & Hermans, 2003). I tanti mondi online, come i diversi contesti offline in cui ogni persona si trova ad interagire, costituiscono scenari diversi che recano con sé immagini diverse. Usando la metafora dello specchio frantumato non si vuole distruggere definitivamente il sé, ma salvarlo; uno specchio per sua natura, riflette solo la parte esteriore senza andare ad intaccare il nucleo interno e più stabile. Queste schegge sono le Posizioni, fluide rappresentazioni parziali che vengono messe in gioco sul momento, sulla base di necessità specifiche. La loro natura mutevole e adattabile è ciò che le contraddistingue dai Ruoli che per loro natura sono più strutturati, socialmente codificati e stabili (Fasulo, 2004). I cambiamenti a livello del Sé, secondo tale teoria, possono avvenire sostanzialmente in tre momenti:

1. quando una nuova posizione entra nel repertorio pre-esistente
2. quando le posizioni cambiano ordine e passano dallo sfondo al primo piano o viceversa
3. quando due posizioni si supportano a vicenda, entrando in contatto per certi versi (Ligorio & Hermans, 2003).

Un'altra teoria che si lega alla precedente, ma che è estendibile anche aldilà della CMC, è la *Dialogical Self Theory* (DS) (Hermans, Kempen, & Van Loon, 1992). Il DS è il complesso intreccio che le Posizioni creano tra loro attraverso un dialogo interno. L'Io fluttua quindi tra diversi posizionamenti, come accade in uno spazio fisico a seconda del contesto e delle situazione che si sta vivendo. Ciascuna posizione è dotata di una voce e sono queste che dialogando, creano relazioni tra quelle che Hermans più precisamente chiama *I-positions*. Oltre alla molteplicità di aspetti quindi, un'altra caratteristica del Sé Dialogico risiede nella varietà di meccanismi che si svolgono al suo interno e che contribuiscono alla vita psichica. Le posizioni possono essere in accordo, disaccordo, opposizione, contraddizione, dando luogo a processi di negoziazione o integrazione. Le dinamiche tra le Posizioni sono regolate anche dalla diversa importanza che queste assumono; ad ogni modo, può variare nel corso del tempo, come in una storia dove i vari personaggi spostano il fuoco dell'attenzione su di loro in momenti diversi.

In a sense the dialogical self is a 'society of mind', because there is no essential difference between the positions a person takes as part of the self and the positions people take as members of a heterogeneous society (Hermans, 2002).

Qualsiasi cambiamento avviene sempre attraverso il dialogo tra le posizioni, ciascuna caratterizzata da un certo grado di dominanza e potere sociale (Hermans, 2003). La teoria di Hermans si lega necessariamente ad un approccio discorsivo-dialogico; da un punto di vista metodologico, il dialogo e non più solo il linguaggio, è la sede in cui studiare il Sé. Tale impostazione viene ripresa dagli studi di Bakhtin che partendo dalla narrazione, che riprende e amplia l'importanza data al linguaggio nello studio del Sé. Approfondendo la riflessione, vediamo come, pur partendo dall'analisi del linguaggio, è necessario considerare tutto il processo comunicativo e in modo particolare quello dialogico che permette di osservare le strategie orientate al perseguimento di uno scopo: in questo caso la corretta presentazione di sé. Di questo avviso, sono tutti gli altri teorici che, pur restando ancorati all'idea di "Identità online", riconoscono il suo

svilupparsi e modificarsi nel discorso. Qualcuno parla di “*Discourse Identities*”, una caratteristica o appendice del discorso nel suo farsi, che orienta le attività e i ruoli dei partecipanti e che vengono a formarsi momento per momento in base all’organizzazione che l’interazione assume (Romero, 2003). Altri si limitano a individuare nel discorso un attributo dell’identità il cui funzionamento dinamico prevede anche l’interazione con diverse modalità comunicative cui fornisce un frame, degli obiettivi e delle caratteristiche (Duszak, 2002).

Un terzo orientamento è quello di Waskul che descrive le caratteristiche del *Cyberself*, coniugando così l’interesse primario per ciò che accade online, con una chiara adesione al concetto di Sé rispetto a quello di Identità. Il *Cyberself* è la condensazione di un insieme di atteggiamenti e comportamenti che emergono in un ambiente e in un momento ben preciso e che vengono racchiusi da un *nickname*. Questi atteggiamenti sono negoziati e presentati in un determinato momento e contesto e sono solo momentaneamente validati. Nonostante potenzialmente sia fluido e adattabile, frequentando gli stessi canali e incontrando le stesse persone, il *Cyberself* acquista un certo grado di consistenza (Waskul & Douglass, 1997). Più tardi il Sé verrà ancorato maggiormente all’ambiente; quindi il *Cyberself* emerge durante le interazioni, come nei contesti offline, ma in *chat* è multiplo e simultaneo come l’ambiente in cui si plasma (Waskul, 2003).

LA SOGGETTIVITÀ

Le nuove prospettive recano all’interno della riflessione degli spunti interessanti e nel loro insieme riescono a dare un’immagine abbastanza completa del fenomeno. La PT sottolinea che le posizioni sono in realtà il frutto di una scelta strategica; non si mostra l’Identità, ma ci si posiziona all’interno del contesto in modo tale da raggiungere lo scopo prefissato. Se l’obiettivo è ciò che guida l’azione in un determinato contesto, vuol dire che durante l’interazione alla preservazione della coerenza e della stabilità, si preferisce l’adattamento. Altro elemento importante della teoria è l’aver chiarito che le

posizioni fanno riferimento all'”esteriorità”; con questo termine non si indica qualcosa di falso o di poco rilevante, ciò che cambia è l'impatto delle conseguenze della molteplicità ma solo che il cambiamento degli aspetti esteriori non comporta degli effetti nocivi o desiderabili sul nucleo psicologico dell'utente. Nella teoria del *Dialogical Self* ritroviamo l'idea della parzialità parlando di *I-Position* dei tasselli che non rappresentano la totalità della persona. Questa teoria inoltre, sostiene l'importanza del Sé, come costrutto psicologico di riferimento che, anche se caratterizzato da un'anima fluida e in costante movimento, rappresenta un elemento fondante dell'individuo. Il carattere “mobile” del Sé dipende dalla sua natura dialogica. Il dialogo e le negoziazioni che avvengono internamente tra le *I-Position*, impediscono al Sé di avvizzire, ma al tempo stesso preservano dalla dispersione attraverso negoziazione e riflessione. La preferenza al Sé rispetto all'Identità e il ricorso alla prospettiva dialogica si ritrova anche nel concetto del *Cyberself*. A differenza delle *I-positions*, il *Cyberself* è totalmente “esterno”: un insieme di atteggiamenti e comportamenti che sono uniti tra loro a causa per contingenza temporale. Tutti questi aspetti ci indirizzano verso una nuova idea; l'interazione online non è così pericolosa per l'identità, perché non è l'identità che si confronta con l'ambiente, ma un tassello di natura dialogica che fa riferimento al Sé e che ad esso si rapporta a seguito di un processo di riflessione. Un elemento che non viene considerato da queste teorie è il ruolo dell'interlocutore. Molte ricerche mettono in luce che la presentazione di sé online necessita di considerare l'interlocutore. Tra questi studi non esiste linearità, cambia il ruolo che viene attribuito all'altro e in qualche caso c'è un ritorno al concetto di Identità.

Secondo Chan, il Sé online è osservabile solo durante l'interazione; non è una realtà fissa, ma prende forma momento per momento a seconda dei bisogni legati alla situazione e al contesto, tra questi ci sono anche i simboli e i significati verbali e non verbali che vengono scambiati con l'interlocutore (Chan, 2000). Il Sé presentato è quindi una sorta di performance in accordo con le circostanze contingenti, una vera e

propria azione sociale che ha bisogno del contesto per prendere forma e dell'altro per essere ratificato (Thomsen, Straubhaar, & Bolyard, 1998). La presenza di un interlocutore può essere un monito che richiama alla mente i dettami sociali, i valori e le norme secondo cui definiamo noi stessi. In altri casi, l'altro funge da standard di paragone, sia in positivo, sia in negativo, rende salienti alcune categorie di definizione ed è attraverso la sua reazione che il soggetto comprende se la sua presentazione è risultata efficace o meno (Oyserman, 2004). Secondo Pinnelli, l'identità sociale e personale, possono essere considerati dei significati sociali che si creano all'interno di uno specifico contesto che la vita dell'individuo. L'esistenza è una sorta di “*virtual theatre, in which the performance of oneself takes part and in which social relations take on new forms*” (Pinnelli, 2002). I più estremi sostengono che in realtà si diventa visibili solo durante l'interazione con l'altro; sebbene ciò che viene mostrato/comunicato dipenda quasi esclusivamente da scelte personali, si è tanto più veri quanto più l'agire con l'altro è intenso (Metitieri & Manera, 1997). Già secondo Mead l'individuo prende coscienza di sé quando è in relazione con altri interagenti; in modo particolare sono gli “altri rilevanti” ad avere un ruolo decisivo nel processo di costruzione dell'Identità, in quanto le aspettative di un altro importante sono una parte integrante del contesto (Mead, 1934). Per il *Self Expansion Model*, l'altro è un elemento costitutivo del Sé durante tutto l'arco della vita e non solo nell'età dello sviluppo. Qualunque forma di relazione intima implica che gli individui si includano vicendevolmente nei rispettivi Sé, nel senso che la prospettiva, le risorse e le identità dell'altro diventano un'estensione della propria. Un rapporto profondo diventa quindi spinta e motore di rinnovamento interno e l'altro viene inserito, in parte, nel Sé come nuova risorsa (Aron & Norman, 2004). Il ruolo dell'altro a prima vista può sembrare non chiaro o poco rilevante quando si parla di una singola interazione; esso diventa più chiaro se si considerano gli effetti di una relazione o di una comunità sul Sé. È indubbio il ruolo che un gruppo sociale può esercitare sull'Identità e sul Sé di un singolo. Il modo migliore di descriversi, soprattutto online, è quello di presentarsi come membro di uno o più gruppi sociali rilevanti (genere, etnia, ma anche *hobbies* e professioni). Le

dimensioni individuale e collettiva si intrecciano in modo tale che il soggetto da sconosciuto diventi un membro riconoscibile di un gruppo e poi torni ad essere prima di tutto, uno specifico individuo anche se appartenente a determinate categorie sociali. La narrazione di sé, prodotto della riflessione costante, è un continuo oscillare tra due processi fondamentali: individuazione e identificazione (Metitieri & Manera, 2000). La tensione, sempre presente, consiste nell'essere unico e riconoscibile, frutto di comportamenti, idee e pensieri che in parte, derivano dall'appartenenza a gruppi; in questo caso il "collettivo" dall'alto valida diversi aspetti del Sé. Così come il singolo ha bisogno del gruppo per definirsi, così il gruppo si sviluppa grazie alle quotidiane e limitate interazioni attraverso cui si confermano e si plasmano norme e comportamenti "tipici", vecchi e nuovi. Queste negoziazioni online sono molto importanti; le comunità nascono quando i membri si comprendono e l'identità del gruppo si definisce quando emergono metodi specifici per evitare i fraintendimenti e l'incomprensione (Livolsi, 1999).

È a partire da questi ultimi sviluppi in campo teorico che cercano di combinare la necessità di essere flessibile senza perdere la consistenza specifica di ogni individuo, e considerando le riflessioni e i risultati di un precedente esperimento (Cilento Ibarra & Galimberti, 2006) che si è giunti a sviluppare una nuova proposta teorica. Concetto cardine di tale prospettiva è la Soggettività, intesa come vero protagonista dell'interazione on e offline e che può essere definita: il farsi dell'Identità, una sua emergenza dinamica che si concretizza nell'incontro con l'altro (Galimberti & Cilento Ibarra, 2007). La Soggettività è quel particolare aspetto dell'Identità che, in virtù del contesto, degli scopi e degli interlocutori presenti, viene strategicamente presentata. Nel suo concretizzarsi, l'Identità espone non se stessa, ma una sua estroffessione che si adatta sul momento, senza arrecare cambiamenti a lungo termine. La Soggettività ha dunque, una natura di tipo enunciativa; è presente in tutti quei processi comunicativi attraverso i quali ci si esprime all'esterno. La prospettiva socio-costruzionista da tempo ha focalizzato l'attenzione sullo studio delle forme di comunicazione come via

d'accesso per analizzare il ruolo dell'altro nel processo di costituzione del Sé (Coelho & Figueiredo, 2003). Come il processo comunicativo, anche la Soggettività è un processo sociale e strategico in continuo movimento al fine raggiungere il proprio scopo nel modo migliore a seconda delle condizioni attuali. Come il *Dialogical Self*, ha una veste dia-polilogica, ma completamente orientata all'esterno. Il manifestarsi della Soggettività costituisce uno scopo fondamentale e di sottofondo di ogni comunicazione: l'obiettivo di essere riconosciuti nella veste proposta (amabile, spiritoso, scontroso, irritato, ecc..) . È un'intenzionalità nel suo prendere forma; ma che non può risiedere immutata nella mente, in quanto necessità di essere compresa. Durante uno scambio la Soggettività viene messa in atto dal soggetto e necessita che l'altro la riconosca e la confermi, perché possa esistere nello spazio interlocutorio: senza una risata dell'altro non si può essere una persona spiritosa. Se l'Identità è l'idea costante e pertinente che sintetizza le diverse esperienze in modo asettico e astratto, la Soggettività concretizza questa idea (o meglio quella parte pertinente) nella realtà, contaminandola con il contesto da cui però, non può prescindere:

è un processo/progetto sociale perché ad esso partecipano il soggetto, il soggetto sociale (l'alter), l'artefatto/gli artefatti, il contesto(in tutte le sue accezioni: relazionale, fisico-materiale, organizzativa, istituzionale, culturale, semiotica, comunicativa) (Galimberti, In press)

Il ruolo del contesto (di cui l'interlocutore fa parte) è quindi fondamentale: il primo fornisce strumenti specifici di presentazione, limiti ed opportunità. L'interlocutore è, invece, creatore attivo e partecipa della Soggettività, in quanto è attraverso una continua negoziazione dei significati che riesce ad emergere. L'intenzione "soggettivistica" viene espressa dal soggetto attraverso delle scelte strategiche che possono essere intese, più o meno correttamente dall'altro, come per ogni altro significato è attraverso una sequenza di tentativi che gli interlocutori giungono a comprendersi, anche dal punto di vista di chi siano (Jaques, 1992). Secondo l'Interazionismo Simbolico, la conversazione è una spirale in cui si inseriscono gli interventi e i turni conversazionali degli interlocutori, attraverso continui *feedback*, questi si avvicinano sempre più alla comprensione reciproca. Da ciò ne consegue che

la Soggettività non è mai un “contenuto” che appartiene al singolo, ma è patrimonio della coppia/gruppo di interlocutori poiché si viene a costruire attraverso l’intrecciarsi dei contributi di quelle specifiche persone in quel dato momento. Nello specifico, è patrimonio dell’interazione, in quanto la Soggettività non si cristallizza; l’accordo raggiunto durante uno scambio diventa il punto di partenza per una nuova negoziazione in un incontro successivo. La Soggettività non impedisce all’Identità di dissolversi, ma evita che avvizzisca; come sua realizzazione parziale è sempre in cambiamento perché cambiano gli elementi contestuali. Ciò significa anche che la realizzazione dell’individuo come persona o soggetto sociale si fonda su auto ed etero comprensione: *“diventare persona ha il suo prezzo: significa sforzarsi di trovare un ponte tra le menti, un significato terzo che sia punto d’incontro tra le menti”*(Galimberti, 1994). La concretizzazione della persona non è un fatto privato, ma è un processo che parte da uno spunto e una strategia personale per giungere a un accordo, una definizione parziale e connettiva. Secondo De Kerckhove si parla d’intelligenza connettiva e non collettiva, quando persone diverse lavorano in rete senza perdere la loro individualità e arrivando ad ottenere dei risultati che non sono la somma degli atti dei singoli, ma che appartengono al gruppo e all’azione congiunta di chi ha partecipato (De Kerckhove, 2002). Così la Soggettività è il frutto di un processo di co-costruzione in cui tutti gli interagenti sono ugualmente responsabili del prodotto della loro negoziazione: del riconoscimento/misconoscimento totale o parziale dell’ ”intenzionalità soggettivante” espressa dai partecipanti. In contesti mediati tale processo viene supportato da nuovi strumenti tecnologici atti al lavoro in rete e da una struttura cognitiva che è l’*Interbrainframe* (Galimberti & Riva, 1997).

Il passaggio dalla negoziazione alla co-costruzione e ancora di più alla natura connettiva della Soggettività comporta un’ ulteriore considerazione. Se a livello teorico può essere utile focalizzarsi su quanto accade al singolo è anche vero che in realtà non abbiamo mai a che fare con una singola soggettività, ma con il connubio e l’intersecarsi di almeno due soggettività che “a incastro”, si co-costruiscono nel

tempo. Ogni turno conversazionale è sempre frutto di una strategia e di un'interpretazione e si propone quindi come fondamento dell'altro e germoglio della propria presentazione. È opportuno parlare a questo punto, di Intersoggettività enunciativa, processo nel quale parallelamente le strategie enunciative degli interagenti si combinano per creare significati condivisi, per giungere a una comprensione reciproca. Gli interlocutori acquistano senso solo perché si è inestricabilmente legati all'altro. Nel passaggio da interazione a relazione, l'Intersoggettività viene approfondita e continuamente rinegoziata anche se ovviamente, con meno sforzo e con strumenti/significati condivisi alle spalle. In letteratura si parla spesso di Intersoggettività, facendo riferimento ad una sorta di esperienza di vicinanza/comunanza che si può sperimentare con l'altro che permetta agli interlocutori di condividere una certa realtà (Neisser, 1999). L'Intersoggettività riduce le distanze tra "I" e "Otherness", ma senza arrivare a una piena compatibilità (Markovà, 2003). Secondo Levinas l'altro eccede sempre il me. Questa precisazione è fondamentale, altrimenti l'incontro con l'altro, sarebbe un possibile evento traumatico e pericoloso per l'indipendenza del singolo (Coelho & Figueiredo, 2003). Parlando di Intersoggettività Enunciativa, si fa invece riferimento all'attuazione concreta di un progetto comune basato su una strategia comunicativa che si costruisce strada facendo e il cui scopo non è fondersi, ma creare significati comuni che divengano "il ponte tra le menti" su cui le persone acquistano concretezza.

Verso Una Nuova Topica

Parlare di Soggettività, così come è stata precedentemente descritta, vuol dire essenzialmente rendere conto dell'influsso che l'esterno ha nel modo in cui ci attualizziamo durante un'interazione, ma significa anche considerare solo ciò che accade nell'immediato in modo fluido e negoziato. Ogni essere umano tende alla stabilità e alla coerenza all'interno del flusso di avvenimenti, persone, ruoli e ambienti che lo circondano. La Soggettività, risponde a questa necessità; come esternazione parziale dell'Identità permette un adattamento alle condizioni contestuali senza dover

mettere in discussione interamente la propria persona. Ciò permette di conservare un Sé stabile, ma che non può essere definito o considerabile statico e immutabile; la coerenza infatti, non impedisce che nel corso della vita ci siano dei cambiamenti che portino a delle ristrutturazioni del Sé, più o meno impegnative. A questo punto occorre chiedersi che relazioni esistono, in modo più dettagliato, tra le istanze considerate. A tal proposito viene qui proposto il modello della Soggettività enunciativa, prima nella sua forma monologica e successivamente, nella forma dialogica più completa. La figura 1.1, presenta in modo immediato, quella che ipotizziamo essere la relazione tra Sé, Identità, Soggetto e Soggettività. Prima di passare alla descrizione delle relazioni che sussistono tra di esse, occorre precisare cosa intendiamo con ciascun termine in modo chiaro:

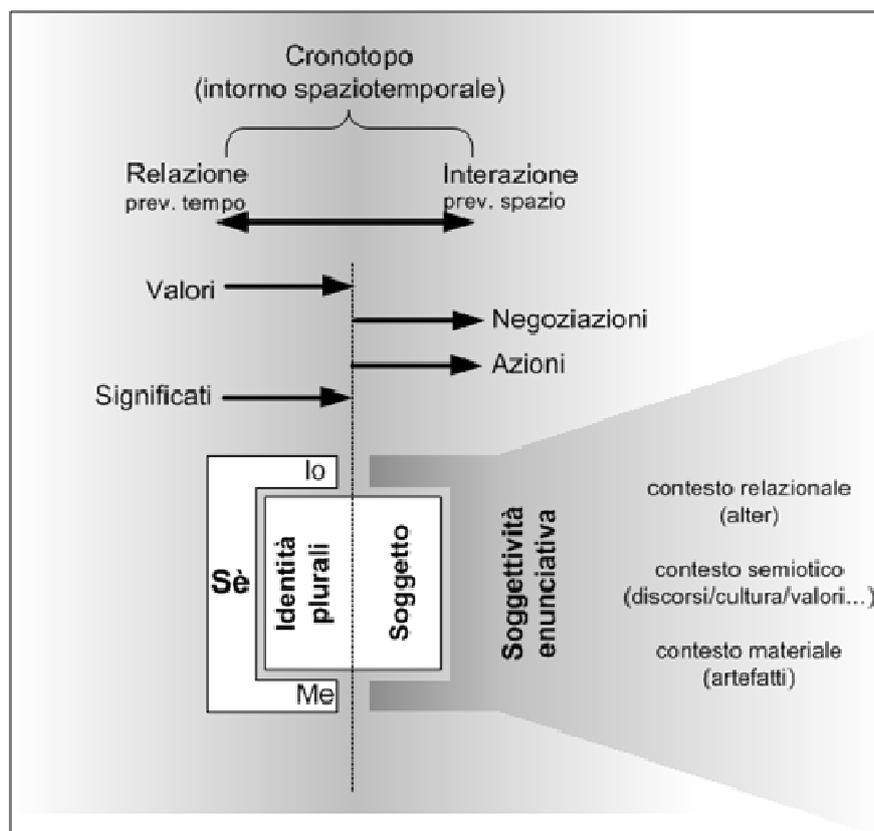


Figura 1.1 – *Topica Monologica*

- **Soggetto:** “insieme di posizionamenti temporanei e non necessariamente coerenti entro cui una persona è chiamata a muoversi momentaneamente, a seguito del discorso in atto e delle circostanze” (Smith, 1988). Il soggetto quindi, coincide con colui che agisce sulla base di intenzioni, motivazioni, credenza circa il sé e il mondo, con la speranza che l’immagine che propone venga compresa dall’ambiente esterno. È anche colui che nell’insieme delle diverse esperienze, grazie a un lavoro a posteriori, riesce a percepire un senso di continuità e coerenza tra passato e presente e tra situazione e situazione.

- **Sé:** ciò che ci sembra accomunare molte delle definizioni che si trovano in letteratura circa il sé è l’idea che si tratti del risultato di un processo ininterrotto di autoriflessione attraverso il quale il soggetto trova una collocazione delle azioni e dei ruoli svolti all’interno di un’immagine coerente. In accordo con la teoria del *Dialogical Self*, il Sé “*can be described in terms of a dynamic multiplicity of voiced positions in the landscape of the mind, intertwined as this mind is with the minds of other people*” (Hermans, 2003). È la sede della stabilità e della solidità che l’individuo raggiunge solo attraverso il movimento e il dialogo interno. Il Sé non è unitario, ma è costituito da un insieme di voci o posizioni, ognuna delle quali rappresenta un aspetto della vita del soggetto (professionista, amico, genitore, figlio, ecc...). Il confronto, così come sostenuto dalla teoria del *Dialogical Self*, consiste in un continuo dialogo tra queste posizioni che negoziano il significato da attribuire alle azioni del singolo, conferendone così una collocazione all’interno delle reti di relazioni che sussistono tra queste voci o posizioni.

- **Identità:** l’identità o meglio le identità plurali, sono un set di convinzioni e di azioni che possiamo supporre essere specifiche di una delle voci che animano il *Dialogical Self* e che si attivano a seconda della situazione che ci apprestiamo a vivere. L’Identità “selezionata” o predominante all’interno di una specifica

situazione costituisce la base delle nostre azioni e delle nostre intenzioni comunicative. A seconda di “Come Siamo” vengono attivati gli obiettivi da perseguire e l’immagine che vogliamo comunicare all’esterno.

- **Soggettività:** come precedentemente descritto, la Soggettività è l’attualizzazione, contestualmente definita, dell’intenzione comunicativa che reca con sé sempre informazioni circa le Identità, ma che per poter essere compresa e per poter essere reale deve essere modellata dal contesto. La Soggettività ha come scopo ultimo assumere rilevanza fenomenologica, pertanto la sua natura è acquisire pertinenza nel suo rapporto con l’altro e con gli elementi sociali pur partendo da una matrice psicologica unitaria che risiede nella mente dell’individuo.

Che relazione sussiste tra questi elementi? A partire dalla figura è possibile osservare che il Soggetto occupa una posizione centrale tra l’attività psichica interna e l’attività psichica attualizzata, in quanto attore e protagonista di entrambi i livelli di azione. La Soggettività, invece è ciò che della vita psichica esterna viene mostrato all’esterno e che viene creato, modellato e finalizzato alla vita sociale; in quanto tale, può dirsi riuscita quando dall’esterno essa viene confermata. Nel farsi tramite e portavoce della vita interna, la Soggettività si piega nell’interazione, evitando al Sé e all’Identità di modificarsi nell’ ‘attuarsi’, alle esigenze del contesto, adattandosi ad esso per rendersi più comprensibile. L’intenzione del Soggetto muta la propria forma esteriore utilizzando gli strumenti che il contesto gli fornisce o le indicazioni che in esso risiedono per attualizzarsi durante l’interazione. Parlando di contesto, occorre considerare:

- il **contesto fisico** in primis; a questo proposito le interazioni virtuali dimostrano che la natura della Soggettività è enunciativa, perché è la presenza enunciativa del Soggetto e non quella corporea che è alla base dell’interazione;
- il **contesto sociale**, inteso come l’insieme degli indicatori che possono essere utilizzati per modulare le proprie intenzioni ed azioni sociali al fine di trovare la

giusta “forma”. A questo proposito possiamo pensare alle indicazioni che guidano la salvaguardia della “faccia” propria e altrui attraverso le regole di cortesia che vengono messe in atto durante la conversazione attraverso le quali, ad esempio, sappiamo che per essere riconosciuti come personale educate dobbiamo minimizzare gli attacchi alla faccia altrui ed evitare espliciti auto elogi (Kerbrat-Orecchioni, 1992).

- l'**interlocutore** con cui l'interazione ha luogo, che a seconda della sua Soggettività e del grado di conoscenza, contribuisce alla formulazione dell'intenzione e al progressivo emergere della Soggettività;
- il **contesto temporale**; la Soggettività risiede nell'interazione i cui limiti temporali se consideriamo ad esempio le tecnologie asincrone, non sono sempre facilmente definibili.

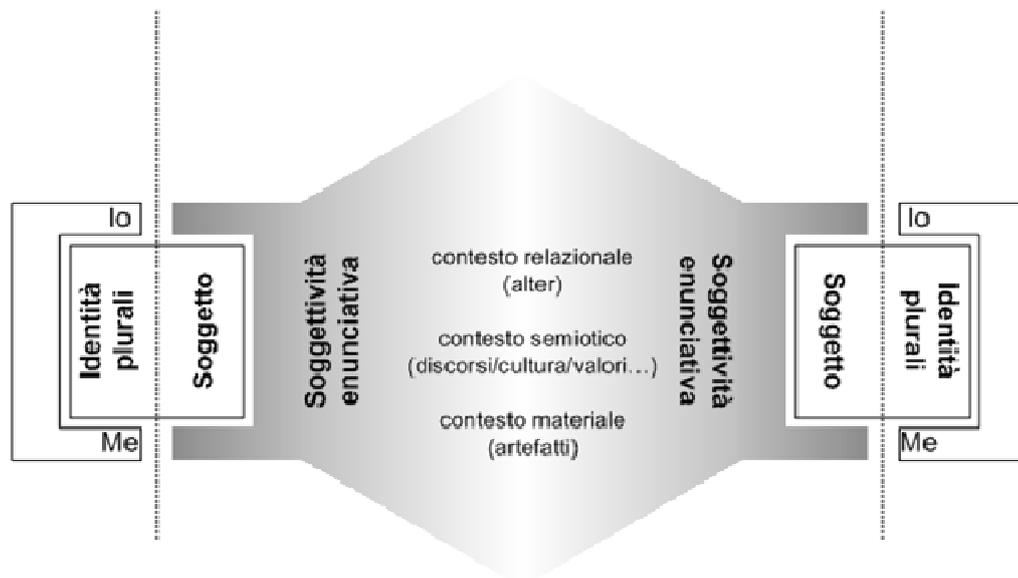


Figura 1.2 – Topica Dialogica

Tra tutti gli elementi contestuali, l'interlocutore ha un ruolo privilegiato nella costruzione della Soggettività, in quanto il Soggetto sfrutta gli elementi che ha a disposizione per comunicarsi all'altro e comunicare con l'altro, nel modo più appropriato. È dall'insieme dei *feedback* forniti dall'interlocutore che il Soggetto

comprende quanto la propria intenzione sia andata a buon fine, quanto possa attualizzarsi in questo contesto e/o come rendersi più comprensibile. Questo lavoro di negoziazione ovviamente, non è mai a senso unico; durante un'interazione tutti gli interlocutori a vario titolo mettono in gioco, Soggetto, Sé, Identità e Soggettività. Il modello quindi, può considerarsi effettivamente completo solo in versione dialogica (figura 1.2). Nel rispondere e nel dare *feedback* l'altro, come Soggetto a sua volta, segue un'intenzione comunicativa e dà forma alla propria Soggettività; il lavoro di negoziazione è quindi reciproco. Si tratta di una co-costruzione non tanto delle proprie immagini, ma della Soggettività che ciascuno attualizza in relazione all'altro e cioè l'**Intersoggettività Enunciativa**. Alla fine dell'interazione ciascun Soggetto potrà riconsiderare la propria Soggettività, ma questa avrà senso solo in relazione a quell'individuo e alla sua Soggettività e diventa patrimonio dell'interazione e punto di partenza per l'incontro successivo. soggettività e Intersoggettività non devono essere considerati come due stati separati; la terminologia ha più che altro uno scopo esplicativo attraverso cui analiticamente considerare il versante monologico o quello dia/polilogico. In effetti, non ci può essere Soggettività senza un interlocutore, anche solo immaginato, ciò vuol dire che c'è sempre una forma di interscambio che porta alla co-costruzione di una Intersoggettività. Soggettività/Intersoggettività sono in effetti, parte di quei significati condivisi che gli interlocutori creano durante l'interazione e che possono essere indagati ad esempio, tramite l'analisi delle conversazioni. Data la loro natura co-costruita non devono combaciare con l'Identità che risiede a monte, ma servono per stabilizzare il processo di riunificazione delle esperienze; l'immagine "incoerente" non viene necessariamente assimilata modificando le relazioni tra le posizioni, può essere spiegata facendo riferimento alle pressioni contestuali evitando quindi l'instabilità. La Soggettività/Intersoggettività non sono unicamente un baluardo del Sé contro l'esterno, anzi costituiscono un accesso graduale alle innovazioni. Ciascun Soggetto sperimenta dei cambiamenti nel corso della vita all'interno dei ruoli o delle posizioni occupate, alcune si modificano, altre nascono o decadono. Tali cambiamenti ovviamente, non sono mai il risultato di una

singola interazione, ma possono essere l'esito di una riflessione del Sé a carico di numerose interazioni in cui l'esito finale è discorde rispetto all'Identità a monte; un insieme di Soggettività/Intersoggettività innovative che non possono più essere giustificate da sporadiche variazioni contestuali, mettendo in moto una ridefinizione interna attraverso il dialogo tra le posizioni. Ad esempio, una persona timida che inserendosi in un nuovo ambiente e conoscendo nuove persone che le lasciano spazio, nel tempo può sperimentarsi come un persona aperta e simpatica e quindi modificare la propria visione di Sé, solo in quell'ambito o in modo più generale. Le spinte al cambiamento possono essere sia esterne, appunto dovute alle nuove opportunità e costrizioni che l'ambiente e le persone offrono. La relazione tra Soggettività/Intersoggettività, Identità e Sé è di tipo bi-direzionale; un interscambio che permette al Soggetto di mantenersi un bilico tra due esigenze: non cadere nella monotonia in favore dello sviluppo e dell'adattamento e al contempo, sfuggire alla destrutturazione permettendo all'individuo di riconoscersi nel tempo e nelle situazioni. Il Soggetto è costantemente immerso in un lavoro di autoriflessione di cui non è assoluto protagonista perché l'altro è sempre presente, sostenuto a monte dall'Identità e a valle dalla Soggettività.

CONCLUSIONE

Se consideriamo le topiche così come sono state esposte nelle versioni mono e diapolilogiche, è possibile constatare che questi modelli abbiano una loro validità in contesti off e online. È lecito domandarsi allora come mai proprio in questo momento e perché studiando i contesti mediati emergano queste considerazioni, aldilà della paura che l'uso delle NT ha suscitato in alcuni. Secondo alcuni autori viviamo in un'epoca in cui la spinta ad essere esteti (non solo da un punto di vista corporeo) e il livello culturale medio, hanno aumentano la riflessività sociale. Con ciò si intende che nella società è andato aumentando il numero degli individui che quotidianamente cercano di approfondire la conoscenza di sé stessi, una sorta di auto-riflessività. Riflettere su di sé consiste nel ritrovarsi anche nelle immagini e nelle risposte che

provengono dagli altri; le nuove tecnologie e i tanti ambienti visitabili diventano quindi nuove arene in cui riflettere aumentando così le possibilità di conoscenza, ma anche la velocità di riflessione (Fornäs, 1998). I media quindi si inseriscono coerentemente in questa spinta sociale, contribuendo con degli ambienti in cui vengono a mancare le distanze spazio-temporali e gli elementi culturali tradizionali. La molteplicità oggi sembra quasi un obbligo, un passaggio inevitabile con cui confrontarsi quotidianamente, ma che forse è sempre esistito senza che ne fossimo consapevoli. La centralità dell'individuo nella propria vita come artefice di se stesso e delle proprie scelte è alla base di quel "*self made man*" autonomo e indipendente che tanto piace alla società occidentale, ma che è anche solo a confrontarsi con le proprie scelte, i propri comportamenti e le conseguenze che da queste ne derivano (Farci, 2007). La molteplicità risiede quindi nella capacità di appropriarsi di Sé e la riflessività o riflessione su questi aspetti è lo strumento migliore attraverso cui padroneggiarsi e che impedisce la dissolvenza garantendo una continua integrazione di stimoli interni ed esterni al proprio Sé. Le nuove tecnologie si inseriscono in questo processo, come supporto privilegiato per rendere visibile la molteplicità dell'Identità. In questo senso gli artefatti tecnologici e gli ambienti online hanno aumentato la consapevolezza di un Sé multiplo, anche se è stata fraintesa e interpretata come causa della dissolvenza in cui ora possiamo osservare il normale fluire della Soggettività. Per questo stesso motivo, la comunicazione mediata dal computer è anche il campo migliore per studiare ora le normali dinamiche attraverso cui si esplicitano le soggettività degli interagenti e l'intersoggettività enunciativa. Tale ambito è però vasto e variegato; prima di addentrarsi nella descrizione della ricerca è quindi necessario specificare alcune scelte metodologiche.

BIBLIOGRAFIA

Aron, E. N., & Norman, C. (2004). Self Expansion Model of Motivation and Cognition in Close Relationships and Beyond. In M. B. Brewer & M. Hewstone (Eds.), *Self and Social Identity*: Blackwell Publishing.

- Barus-Michel, J., & Enriquez, E. (2005). *Dizionario di Psicosociologia* (F. Olivetti Manoukian, Kaneklin, C., Trans.): Raffaello Cortina Editore.
- Baym, N., K. (1998). The emergence of on-line community. In S. Jones, G. (Ed.), *Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*: Sage Publications, Inc.
- Boyd, D. (2006). *A Blogger's Blog: Exploring the Definition of a Medium*. [Electronic Version]. *Reconstruction*, 6. Retrieved January 2008 from reconstruction.eserver.org/064/boyd.shtml
- Boyd, D., & Ellison, N. (2007). Social network sites: Definition, history and scholarship [Electronic Version]. *Journal of Computer Mediated-Communication*, 13. Retrieved January 2008.
- Chan, S., Y. (2000). Wired Selves: from artifact to performance. *Cyberpsychology and Behaviour*, 3(2).
- Cilento Ibarra, F., & Galimberti, C. (2006). Stereotypes and Gender Identity in Italian and Chilean *Chat Line Rooms* [Electronic Version]. *Psychology Journal*, 4, 25-52. Retrieved 05/2006.
- Coelho, J., N., , & Figueiredo, L., C. (2003). Patterns of Intersubjectivity in the Constitution of Subjectivity: Dimensions of Otherness. *Culture & Psychology*, 9(3), 193-208.
- De Kerckhove, D. (2002). Towards "connected intelligence". *Comunicazioni Sociali*, 24(1), 130-131.
- Donath, J., S. (1998). Identity and Deception in the Virtual Community. In P. Kollock, Smith, M. (Ed.), *Communities in Cyberspace*. London: Routledge.

- Duszak, A. (2002). *Worlds and Social identities*. In A. Duszak (Ed.), *Us & Others*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Farci, M. (2007). *Io in un attimo*. In V. Giordano & S. Parisi (Eds.), *Chattare*. Scenari della relazione in rete. Roma: Meltemi.
- Fasulo, A. (2004). *Superfici del Sè: narrazioni, scritture e identità*. *Rassegna di Psicologia*, XXI(1), 5-15.
- Fornäs, J. (1998). *Digital Borderlands: Identity and Interactivity in Culture, Media and Communication*. *Nordicom Review*, 19(1), 27-38.
- Gale, M., R. (1999). *The divided self of William James*: Cambridge University.
- Galimberti, C. (1994). *Dalla comunicazione alla conversazione*. *Percorsi di studio dell'interazione comunicativa*. *Ricerche di Psicologia*(1), 113-152.
- Galimberti, C., & Cilento Ibarra, F. (2007). *Tra Riproduzione dell'Identità e Negoziazione della Soggettività in Rete*. In A. Talamo & F. Roma (Eds.), *La Pluralità Inevitabile: Apogeo*.
- Galimberti, C., & Riva, G. (1997). *La Comunicazione Virtuale*. Dal computer alle reti telematiche: nuove forme di interazione sociale. Milano: Angelo Guerini e Associati.
- Galimberti, C. (in press). *Segui il coniglio bianco*. *Processi identitari e costruzione della soggettività nella presentazione di sé: il caso delle interazioni online*. In E. Marta & C. Regalia (Eds.), *Identità in movimento*. Roma: Carocci.
- Gilligan, S. (1997). *The courage to love: Principles and practices of self-relations psychotherapy*. New York: Norton.
- Giusti, E. (2002). *Essere in divenendo*. *Integrazione pluralistica dell'identità e del sè*: Sovera Editore.

- Harrè, R. (1998). *The Singular Self: An Introduction to the Psychology of Personhood*: SAGE.
- Harrè, R., & Van Lagenhove, L. (1991). Varieties of positioning. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 21, 393-408.
- Hermans, H. (2002). The Dialogical Self as a Society of Mind: Introduction. *Theory & Psychology*, 12(2), 147-160.
- Hermans, H. (2003). The construction and reconstruction of a dialogical self. *Journal of Constructivist Psychology*, 16, 89-130.
- Hermans, H., Kempen, H., J.,G., & Van Loon, R., J., P. (1992). The dialogical self: Beyond individualism and rationalism. *American Psychologist*, 47(23-33).
- Herring, S., H., Scheidt, L., A., Bonus, S., & Wright, E. (2004). Bridging the gap: a genre analysis of *Weblogs*. Paper presented at the Annula Hawaii International conference on system Science, Hawaii.
- Hewitt, J., P. (1999). *Sè e Società*. Roma: Carocci.
- Jaques, F. (1992). Per un Interazionismo Forte. In C. Galimberti (Ed.), *La Conversazione. Prospettive sull'interazione psicosociale*. (pp. 13-28). Milano: Angelo Guerini e Associati.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1992). Universali e variazioni culturali nei sistemi conversazionali. In C. Galimberti (Ed.), *La Conversazione. Prospettive sull'interazione psicosociale*. Milano: Guerini.
- Ligorio, M., & Hermans, H. (2003). Dialogo e tecnologia come laboratori dell'identità. In M. Ligorio, Hermans, H. (Ed.), *Identità dialogiche nell'era digitale* (pp. 15-40). Trento Erikson.

- Livolsi, M. (1999). Identità, esperienza e socialità in rete. In P. Carbone, Ferri, P. (Ed.), *Le Comunità Virtuali*. Milano: Mimesis.
- Mantovani, G. (1995). *Comunicazione e Identità*. Bologna: Il Mulino.
- Maranda, M. (1994). Faking it in Cyberspace: Boys will be Girls will be Boys [Electronic Version] from <http://www.usyd.edu.au/su/social/papers/maranda.txt>.
- Markovà, I. (2003). Constitution of the Self. *Culture & Psychology*, 9, 249-259.
- McAdams, D., P. (1996). Personality, modernity, and the storied self: a contemporary framework for studying persons. *Psychological Inquiry*, 7(4), 295-321.
- Mead, G. H. (1934). *MInd, Self and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist*: University of Chicago Press.
- Melucci, A. (1996). *The playing self. person and meaning in the planetary society*: Cambridge University Press.
- Metitieri, F., & Manera, G. (1997). *Incontri virtuali: la comunicazione interattiva su Internet*. Milano: Apogeo.
- Metitieri, F., & Manera, G. (2000). *Dalla email al chat multimediale : comunità e comunicazione personale in internet*. Milano: Apogeo.
- Nardi, B., Schiano, D., Gumbrecht, M., & Swartz, L. (2004). *Why We Blog*. *Communications of the Association for the computing Machinery*, December, 41-46
- Neisser, U. (1988). Five kinds of self-knowledge. *Philosophical Psychology*, 1, 35-59
- Neisser, U. (1999). Il Sé percepito. In *La Percezione del Sé*: Bollati Boringhieri

- Oyserman, D. (2004). Self concept and Identity. In M. B. Brewer & M. Hewstone (Eds.), *Self and Social Identity*: Blackwell.
- Pinnelli, S. (2002). Internet Addiction Disorder and Identity on line: the Educational Relationship [Electronic Version]. Retrieved December 2003 from proceedings.informingscience.org/IS2002Proceedings/papers/Pinne088Inter.pdf -
- Reid, E. (1992). Electropolis: Communication and Community on Internet Relay *Chat*. *Intertek*, 3(3), 7-15.
- Rodgers, B. (1997). Online Anonymity [Electronic Version] from <http://www.ic.ucsb.edu/~bob/engl197/brendaessay.html>.
- Romero, A., A. (2003). WHOIS? Identity:Collectivity and the Self in IRC [Electronic Version]. *Psychology Journal*, 1, 87-130. Retrieved January 2005.
- Smith, P. (1988). *Discerning the Subject*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Spears, R., & Lea, M. (1992). Social Influence and the Influence of the "social" in Computer-Mediated Communication. In M. Lea (Ed.), *Contexts of Computer-Mediated communication*. Hemel Hempstead: Harvester Wheatsheaf.
- Sproull, L., & Kiesler, S. (1986). Reducing social context cues: Electronic mail in organizational communication. *Management Science*, 32, 1492-1512.
- Suler, J. (2000). Psychology of Cyberspace. Retrieved May 2002, from <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html>.
- Talamo, A., & Ligorio, M. B. (2001). Strategic Identities in Cyberspace. *Cyberpsychology and Behaviour*, 4(1).

- Thomsen, S., R., , Straubhaar, J., D., , & Bolyard, D., M. (1998, 25-27 March). *Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets* Paper presented at the International Conference, Bristol, UK.
- Trognon, A. (1992). *Psicologia cognitiva e analisi delle conversazioni*. In C. Galimberti (Ed.), *La Conversazione. prospettive sull'interazione psico-sociale*. Milano: Guerini.
- Walther, J., B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23(1), 3-43.
- Waskul, D. (2003). *Self-games and Body-play. Personhood in online chat and cybersex.: Digital Formation*.
- Waskul, D., & Douglass, M. (1997). *Cyberself: The Emergence of Self in On-Line Chat* *The Information Society*, 13(4).
- Yates, S., J. (1997). Gender, Identity and CMC. *Journal of computer assisted learning*, 13, 281-290.
- Zegers, B., Larraín, M. E., & Trapp, A. (2004). *El Chat: ¿Medio de Comunicación o Laboratorio de Experimentación de la Identidad? Estudio en una Muestra de 124 Estudiantes Universitarios de Santiago de Chile*. *Psykhé*, 13(1), 53-69.

METODOLOGIA D'INDAGINE IN RETE

La Soggettività, intesa come espressione parziale e contestualizzata del Sé, si basa su un'intenzione personale, ma si realizza nella reciproca comprensione. Questa realizzazione esterna è determinata da una serie di fattori contestuali (risorse o limiti) che variano da situazione a situazione; tra questi rientrano l'interlocutore e gli artefatti presenti nell'ambiente.

ARTEFATTI, CULTURA E PRATICHE D'USO

Inizialmente l'artefatto è stato concepito come uno strumento che potesse essere usato per uno scopo preciso, utile per il compimento di un'attività. Nel corso degli anni agli artefatti di natura materiale sono stati aggiunti - concettualmente - gli artefatti immateriali o ideali, definibili come una codifica ordinata di una serie di comportamenti.

Uno dei primi importanti contributi ad una visione più completa e meno rigida degli artefatti e della loro natura è quella proposta da Wartofsky, secondo il quale è necessario considerare un modello a tre livelli (Wartofsky, 1979):

1. *Primary artifacts*: sono gli strumenti materiali attraverso i quali vengono utilizzati nei processi produttivi.
2. *Secondary artifacts*: includono le rappresentazioni che si hanno degli artefatti primari le modalità d'uso degli stessi e le credenze.
3. *Tertiary artifacts*: costituiscono un mondo a parte in cui risiedono i prodotti dell'immaginazione e in cui non esistono regole.

Questa schematizzazione oltre ad allargare la definizione di artefatto ne mette in luce l'evoluzione; è possibile che l'artefatto cambi nel corso del tempo assumendo nuove caratteristiche, piuttosto che faccia da punto di partenza per un nuovo artefatto di

diversa natura. Secondo questo autore quindi la sfera materiale, quella delle rappresentazioni e quella dell'immaginario sono costantemente in dialogo tra loro, offrendosi spunti per una continua evoluzione e cambiamento. I riferimenti alle rappresentazioni permettono di evidenziare il taglio culturale degli artefatti che acquistano un senso preciso solo all'interno di un sistema di rappresentazioni condivise.

Coerentemente con questa linea di pensiero, anche secondo Mantovani, è necessario andare oltre questo dualismo che impoverisce la natura degli artefatti che in generale, sono da considerarsi dei “progetti umani incarnati” (Mantovani, 2004). Ogni artefatto secondo Cole, è ideale e materiale allo stesso tempo, in quanto si basa su un progetto, ma per esistere necessita di una struttura fisica. In quanto tali, ogni tipo di artefatto è comunque legato al contesto in modi diversi: perché in esso è nato o perché in un nuovo ambiente viene inserito contribuendo così a creare nuove opportunità di azione. Il rapporto con l'ambiente può dirsi “naturale” quando la relazione tra soggetto e contesto è diretta mentre può definirsi “culturale” quando tra di essi c'è la mediazione di un artefatto (Cole, 2004). Il linguaggio svolge un ruolo primario nella mediazione, e per questo è da considerarsi uno degli artefatti più importanti: è una sorta di Meta-artefatto che sostiene tutti gli altri strumenti che usiamo (Duranti, 2003). La presenza di un elemento materiale o meta incide sulle possibilità d'azione del soggetto e sulle modalità di attuazione della stessa; ciò non vuol dire che l'azione naturale venga sostituita, questa può essere affiancata sinergicamente da un nuovo percorso d'azione che pur percorrendo strade diverse porti ad una stessa finalità. La presenza di artefatti ideali e materiali secondo alcuni, è onnipresente, per cui è impossibile fare esperienza dl mondo senza mediazione; in modo particolare, data la natura sociale dell'essere umano, non è possibile fare a meno del nostro sistema di scopi, valori ed emozioni. Se le nostre esperienze sono mediate, significa che la nostra realtà è sempre culturalmente costruita (Mantovani, 2007).

È possibile adottare la prospettiva culturale per studiare i fenomeni online. Il computer e Internet sono da considerarsi a tutti gli effetti degli artefatti non solo di tipo materiale, in quanto hanno contribuito grazie alle loro caratteristiche, alla nascita di una serie di pratiche culturali che sono tipiche della Rete e più in generale degli utilizzatori. L'insieme di pratiche culturali definiscono un contesto, che in quanto tale non è mai fisso, ma viene costantemente utilizzato, confermato e modificato dalle azioni dei soggetti (Mantovani, 2004). A questo punto diventa chiaro che se la Soggettività si basa anche sul contesto, l'individuo esiste in quanto realtà mediata e quindi, anche in Rete. La mediazione è il fulcro delle paure incentrate sul pericolo di frammentazione del soggetto, in quanto Internet offre la possibilità di usare "a compartimenti stagni" moltissimi artefatti e contesti in cui presentarsi, creando e ricreando così mondi indipendenti e fragili rappresentazioni di Sé (Farci, 2007). A nostro avviso invece, la mediazione è ciò che salva l'individuo, permette alla Soggettività di venire allo scoperto e di essere utilizzata in modo proficuo salvaguardando la nostra stabilità, come l'RNA messaggero fa nei confronti del DNA. Tale immagine, ad ogni modo, risente degli effetti della mediazione, in primis dell'ambiente in cui è stata creata perché la sua forma dipende dagli artefatti che sono a disposizione in quel momento. L'Intenzionalità Soggettiva che viene esposta dall'individuo si modella e si espone attraverso una serie di azioni e secondo i codici e gli strumenti culturali che sono presenti e che devono essere correttamente utilizzati per poter garantire l'intercomprensione. La presentazione e la negoziazione della Soggettività e dell'Intersoggettività quindi, possono essere efficacemente studiate solo considerando le caratteristiche del contesto in cui l'interazione ha luogo come per qualunque altra forma di azione sociale:

In more concrete terms, this means that, in order to sustain the operations that take place within our minds - operations that represent the process of planning the actions that we then carry out - we inevitably need some awareness of the environment within which those operations take place" (Galimberti & Riva, 2001).

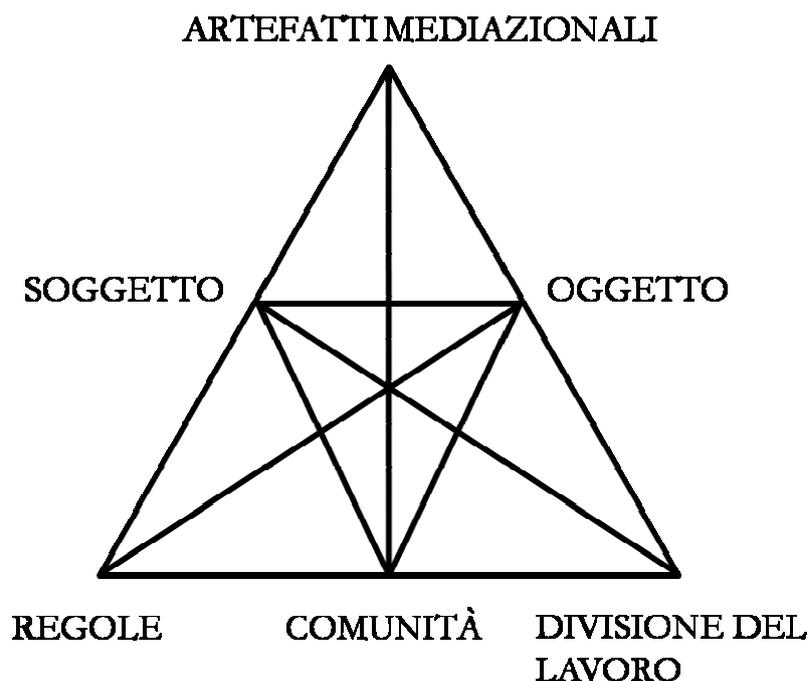


Figura 2.1 – *Il triangolo di Cole*

La relazione che sussiste tra soggetto, azione/intenzione e artefatto può essere rappresentata secondo Cole, da un triangolo (Cole, 2004). Come è possibile osservare nella figura 2.1, il modello cerca di illustrare tutti gli elementi che interessati in uno scambio sociale e loro relazioni. La parte alta rappresenta la relazione “soggetto – oggetto” mediata dagli artefatti; questa però a sua volta non può considerarsi isolata in quanto poggia sulla dimensione sociale in senso più ampio illustrata nella parte bassa del triangolo.

Questo modello sottolinea l'esistenza di una stretta interconnessione tra tutti gli elementi: *“l'oggetto o prodotto generato non è qualcosa di meramente esterno e indifferente alla natura di colui che lo produce, ma costituisce l'attività del produttore in forma congelata o oggettivata”* (Bernstein, 1971). In questo senso, possiamo considerare anche l'Intersoggettività come un artefatto prodotto dall'individuo - o meglio dall'interazione - in un luogo e in un momento preciso; in essa si sedimentano le tracce dei “creatori” (gli interlocutori) e degli artefatti culturali da cui ha preso forma (materiali e immateriali). L'attività mediata apporta delle modifiche a più livelli del modello; ogni scambio

quindi reca con sé delle novità che costituiranno la base per l'interazione successiva. L'interconnessione tra soggetto, oggetto e artefatto viene successivamente ripresa dalla Teoria dell'Azione Situata (Mantovani, 1995), secondo cui l'interazione soggetto - oggetto considerata come parte integrante delle dinamiche contestuali che si presentano in un determinato momento può essere definita una sorta di *"cognition in practice"*. L'azione quotidiana e i piani d'azione a breve termine sono ricchi di improvvisazione, cioè sono caratterizzati dalla possibilità di modificare agevolmente i mezzi per il raggiungimento di un obiettivo. Questa flessibilità non intacca il fine ultimo dell'azione, ma è testimonianza della capacità di adattamento del soggetto al contesto. Mantovani riprende i concetti di Mead e sottolinea che è nell'agire quotidiano che si attivano negli attori delle specifiche sequenze di motivi-scopi-piani. Le situazioni vissute contribuiscono in questo modo allo sviluppo e all'espressione del Sé: *"La natura sociale del processo di costruzione del Sé nasce dalle circostanze dell'esperienza quotidiana e dall'ambiente sociale e fisico"* (Mantovani, 1995). Il Sé come prodotto e processo sociale, quindi, deve essere studiato all'interno di un contesto di appartenenza, attraverso un'analisi psicosociale che a partire dalle dinamiche tra diversi attori coinvolga i processi sociali a vari livelli. Se l'oggetto di interesse è un ambiente ad alto livello di virtualità come il Cyberspazio è opportuno considerare tre coordinate fondamentali: il soggetto, l'oggetto e il processo (Galimberti & Riva, 2001). Dopo aver definito nel capitolo precedente, cosa si intenda per "soggetto che agisce in Rete", occorre a questo punto soffermarsi sull'oggetto ovvero il Cyberspazio stesso, le sue caratteristiche e sui processi che esso supporta.

DAL CYBERSPACE AL CYBERPLACE

Studiare ciò che accade in Rete, in questi mondi più o meno popolati che si basano sul puro testo, su immagini 2D o sulla grafica tridimensionale, è un compito importante perché tocca una sfera della realtà che sta diventando di accesso comune. Ciò si riflette nello sviluppo di comportamenti, strumenti, modi di essere e di fare appropriati e specifici. Le pratiche non cambiano necessariamente perché le NT

modificano gli utenti, ma perché apportano nuovi eventi da affrontare con delle soluzioni innovative (Waskul, 2003). Questi set comportamentali che vengono creati in contesti specifici e attraverso artefatti particolari, secondo alcuni devono essere studiati come fenomeni culturali del mondo digitale (Fornäs, 1998). Ciò è tanto più importante, quanto più ci si convince che il focus è l'individuo dietro la macchina, colui che sfrutta l'interattività insista negli strumenti e che crea significati e comportamenti tipici di una sfera culturale che è nata senza barriere spaziali. L'uomo è alla base della natura sociale della Rete e della Comunicazione Mediata dal Computer (CMC). Questa visione, pur non essendo nuova, non è sempre visibile nelle teorie e nelle ricerche sul mondo online. Secondo Waskul, lo stesso termine "Cyberspace" è talvolta ingannatore; la tendenza è quella di sovrastimare l'importanza di ciò che è "cyber", cioè tutta la componente tecnologica, dimenticandosi così che si tratta anche di uno "space" e nello specifico di uno spazio sociale (Waskul, 2003). Per evitare questo fraintendimento, propone quindi di parlare di "Cyberplace", una realtà costruita e supportata dalle NT, ma che è costituita di significati socialmente costruiti:

With the click of a mouse, people can interact with diverse others in a multiplicity of socially product places, providing a context for the experience of anonymous yet personally meaningful identities situated in a geographically spaceless context where commitments to any given self are as easily disposed of as they are accessed (Waskul, 2003).

In questa definizione sono condensati due aspetti di fondamentale importanza e che devono sempre essere considerati quando si osservano le dinamiche in Rete. Il primo aspetto è che tutto ciò che troviamo nel *Cyberplace*, dai saluti, agli *emoticon*, ai rituali, ecc... sono tutti significati costruiti tra gli utenti, il patrimonio culturale di tutti. In secondo luogo, conoscere e utilizzare questi artefatti permette di identificare e definire anche i membri di singoli gruppi, creando una distinzione tra il navigatore generico e il membro di una community.

Sé e Relazioni nel Cyberplace

La natura sociale della rete non si limita ai suoi strumenti, si estende anche alle interazioni che avvengono in essa. I media in generale e anche Internet, forniscono alle persone e alle comunità, le risorse simboliche che vengono sfruttate durante le interazioni e che modellano le relazioni e i processi identitari. Ciò ci riscontra, anche se in negativo, nella paura di coloro per cui l'uso del nuovo mezzo di comunicazione possa apportare delle modifiche profonde nel modo di rapportarsi tra gli esseri umani.

In realtà molti studiosi cominciano ad aderire a una visione delle NT come degli strumenti che si adattano a delle vecchie esigenze apportando delle novità senza modificare i bisogni e/o i processi sociali fondamentali dell'uomo.

The internet seems more like a new way to manage long-standing social problems and meet long-time social needs than a transformative technology that has fundamentally changed patterns of either interpersonal or group processes. (Tyler, 2002)

In questo senso lo spazio che si viene a creare attraverso le NT è sociale, un *Cyberplace* che risponde a questi bisogni, fornendo una base per le relazioni umane che sia significativa. Se ci si affida a una sorta di costruttivismo semiotico, allora la prospettiva discorsiva diventa la chiave per studiare come si costruiscono i significati culturali condivisi che a loro volta influenzano e sono influenzati dai processi di costruzione identitari e quindi anche della Soggettività (Contarello, Nencini, & Sarrica, 2007; Mininni, 2007). Tale prospettiva porta comunque a riflettere su come questi strumenti vengano utilizzati e che risultati permettano di raggiungere sia nelle relazioni interpersonali che nell'espressione del Sé.

Una delle prime considerazioni che si possono fare circa il successo di Internet in questo campo, riguarda una sorta di confronto tra le relazioni offline e quelle online. Secondo Tyler, uno dei grandi "contro" di Internet risiede nella possibilità di instaurare velocemente e facilmente dei legami sociali, seppure deboli; ciò andrebbe a

discapito di una ricca vita sociale offline (Tyler, 2002). Altre ricerche hanno invece dimostrato che le NT non vanno a sostituirsi a vecchie modalità di interazione, come ad esempio quella telefonica, ma le integrano. Gli individui cioè, con il tempo hanno imparato ad utilizzare questi strumenti adattandoli a momenti e argomenti opportuni (Wellman, Boase, & Chen, 2002). A questo proposito e in vista di un approfondimento della specificità delle relazioni online e dei loro effetti (per molti autori patologici), un'altra ricerca ha focalizzato l'attenzione sugli effetti della vita online nella possibilità di costruire legami forti (*bonding*) e deboli (*bridging*), valutando anche il grado complessivo di solitudine del soggetto (Williams, 2007). I risultati su un campione di 884 partecipanti americani reclutati via internet e a cui sono stati somministrati diversi strumenti di misurazione, indicano all'aumentare del tempo speso online aumenta il capitale sociale "debole" offline, ma aumentano invece i legami forti stabiliti con le persone incontrate in rete. Passare molto tempo online, non genera solitudine, inoltre promuove lo scambio e l'interazione anche con membri di gruppi sociali diversi dal proprio senza per questo appiattire la rete sociale. Ciò che da questo studio emerge come elementi influenti sulla rete di legami sono la personalità e l'età. Gli estroversi e coloro che già avevano una forte rete di amicizie, sono risultati maggiormente propensi ad aumentare il loro capitale sociale (forti e deboli legami) offline. L'effetto dell'età segue la stessa direzione, per cui i più giovani si sono mostrati più propensi a sperimentare la solitudine. Questa ricerca è molto importante soprattutto perché sottolinea che il semplice ammontare di tempo speso online non è una variabile sufficiente a predire effetti patologici sulla vita sociale degli individui. La modalità di uso dello strumento/artefatto adatto ad inserirsi nelle dinamiche sociali dei soggetti, che si lega a caratteristiche strutturali (come l'età e la personalità), è invece la chiave per comprendere se Internet è un'alternativa alla realtà offline o una sua parte complementare. Risultati simili sono stati raggiunti da Matsuba che ha cercato di verificare la connessione tra lo sviluppo delle relazioni online e lo stato di sviluppo del Sé in un gruppo di studenti (Matsuba, 2006). Anche in questo caso è stato valutato il livello di solitudine offline dei partecipanti che mostra valori

elevati solo in presenza di sintomi di PIU (*Pathological Internet Use*) rilevati attraverso uno strumento specifico. La motivazione principale dei soggetti nell'accedere alla Rete non è risultata la ricerca di una relazione, ma una volta create le amicizie erano solide come quelle offline. Nello specifico, l'autore ha potuto costruire dei cluster che differivano per presenza di sintomi PIU e per la tipologia di attività online; ad una maggiore presenza di patologia si lega l'uso principale di internet come mezzo per stabilire delle relazioni. Infine, gli utenti "patologici" erano i più numerosi tra quelli nello stadio di moratoria per quanto riguarda lo sviluppo del Sé. In entrambi i casi il comportamento patologico non risiede nell'attività online per se stessa, ma piuttosto in un suo svolgimento 'errato' che nasce dalle motivazioni dell'utente. Le relazioni sociali online nascono e possono svilupparsi in modo sano, la ricerca esclusiva di interazioni via internet è invece associata a chi di per sé, mostra sintomi patologici e una scarsa consapevolezza di sé.

Come già sottolineato da Kraut et al., anche la dimestichezza con il mezzo e la comprensione dei suoi limiti permette di limitare gli effetti negativi; quando l'uso di Internet diventa più sofisticato il medium acquista trasparenza e la normale spinta alla socialità riprende nuovi percorsi (Kraut et al., 1998). L'aumento di *expertise* degli utenti ha permesso un adattamento dei comportamenti e la creazione di standard di valutazione propri del *Cyberplace* e delle sue caratteristiche. Collins Tidwell e Walther hanno cercato di applicare la Teoria di Berger e Calabrese (1975) sulla formazione delle impressioni per verificare come venisse applicata tra utenti online. Secondo l'*Uncertainty Reduction Theory* (URT) i soggetti creano le proprie impressioni sull'interlocutore grazie a un progressivo accumulo di informazioni che con il tempo permette di prevedere attitudini e comportamenti altrui (Collins Tidwell & Walther, 2002); ciò avviene attraverso strategie passive, attive ed interattive. Le prime consistono per lo più in tecniche di osservazione dell'interlocutore, nelle seconde i soggetti si adoperano per chiedere o creare dei momenti di osservazione, nell'ultimo caso c'è un coinvolgimento diretto di entrambi gli interagenti. I risultati mostrano che

nel *Cyberplace* cambiano le strategie e i modi di valutare l'efficacia degli scambi e delle relazioni attraverso un confronto tra conversazioni offline e online. La CMC presenta strategie interattive e le conversazioni sono dense di interventi attraverso cui i soggetti svelano qualcosa di sé che nelle conversazioni ftf vengono diluiti in altri elementi conversazionali. Sono presenti anche molte più domande dirette attraverso cui richiedere informazioni precise. Nonostante i diversi modi di condurre una conversazione, non sono emerse preferenze nel valutare l'appropriatezza dell'interazione nelle due condizioni. In ftf i partner vengono considerati e valutati efficaci quando venivano espressi più commenti a discapito di domande e svelamento di informazioni personali, mentre in CMC le diadi compensavano i limiti del canale attraverso un comportamento e una modalità d'approccio che accelerasse l'intimità. La soddisfazione e il livello di confidenza percepito nei confronti non mostrano differenze significative. Nel *Cyberplace* dunque non sono precluse le relazioni forti o significative, ma si raggiungono dei risultati soddisfacenti attraverso comportamenti che in situazioni ftf potrebbero risultare sconvenienti perché troppo diretti o troppo intimi. Una conferma dell'efficacia di questa modalità di presentazione di Sé nel rafforzare la fiducia e costruire una relazione solida, viene offerta da una ricerca sui gruppi di mutuo aiuto online (Tichon & Shapiro, 2003). Una delle difficoltà insiste in questo tipo di gruppo consiste nel far entrare responsabilmente i nuovi membri all'interno della "cerchia dell'aiuto" grazie a una relazione di fiducia. In un ambiente dove l'anonimato protegge tutti, lo svelamento precoce e diretto di Sé si è mostrata la tecnica migliore per avvicinare i nuovi membri e convincerli della bontà delle intenzioni del gruppo. Le autrici hanno mostrato come l'intimità aumenta attraverso tre passaggi. Il primo passaggio consiste nel comunicare la propria esperienza o parte di essa al posto di un'esplicita richiesta di aiuto. Questa domanda travestita istiga nell'interlocutore una risposta sottoforma di svelamento di sé. Chi aiuta è portato a comunicare la propria esperienza per dare consigli e aiuto, aumentano contemporaneamente la percezione di somiglianza e di intimità. Il terzo passaggio consente la ratifica della percezione di vicinanza sempre attraverso il racconto di sé.

Anche sul versante della presentazione del Sé il *Cyberplace* offre molteplici strumenti attraverso i quali gli utenti possono “presentarsi” al mondo. Le *Homepage* ne sono un esempio emblematico, sia perché lo scopo principale è quello di descrivere se stessi (globalmente o focalizzandosi su un solo aspetto), sia perché costituisce una pratica molto diffusa anche tra gli adolescenti, molti dei quali ancora non hanno una chiara idea di se stessi. Gli adolescenti in moratoria usano le homepage per descriversi non solo agli altri, ma anche a se stessi; grazie all’anonimato testano velocemente modi di essere diversi, come non farebbero mai offline. Raramente vengono affrontati e descritti gli elementi esterni e visibili; ad essi viene preferita un’esplorazione più intima (Schmitt, Dayanim, & Matthias, 2008).

La specificità di questo ambiente non deve però far ricadere nell’errore di considerarlo come un posto chiuso con delle regole che mal si coniugano con la realtà offline, la socialità in Rete spesso viene associata a una controparte offline, soprattutto quando si cerca di instaurare una relazione d’amore. Il *Cyberplace* non solo garantisce la possibilità di arricchire la propria cerchia di relazioni, ma queste si possono (si dovrebbero) integrare nella totalità della vita sociale dell’individuo evitando quindi, una frattura. Ciò è quanto accade quando due potenziali partner si incontrano online e nel tempo creano un rapporto d’amore importante. Secondo Baker, a partire da un’analisi di storie iniziate via internet che hanno avuto successo o che sono fallite, ci sono quattro elementi chiave che garantiscono un futuro alle coppie (Baker, 2000):

- Dove si incontrano, in quanto l’ambiente online è un chiaro indicatore di interessi comuni;
- Ostacoli all’incontro, in termini di lavoro e distanze e altre relazioni;
- Intimità, quando e come la relazione diventa intima;
- Risoluzione dei conflitti, strategie di comunicazione per risolvere le situazioni difficili.

Tra gli elementi di una buona riuscita della storia d'amore, due fanno riferimento alla modalità di integrazione della relazione nella vita offline. La prima che si riferisce a come avvicinarsi e quindi agli ostacoli concreti da superare per vivere insieme fanno riferimento a uno stadio già avanzato della relazione. Il secondo aspetto è molto interessante e cioè il riferimento all'intimità, al momento in cui questa comincia ad avere luogo; in questo caso le coppie che hanno continuato felicemente il loro rapporto sono quelle che si sono astenute dal *cybersex*. Non ci sono riferimenti temporali assoluti (quanto tempo hanno aspettato), ma pare che l'intimità offline permetta un maggiore successo e che sia una sorta di iniziazione alla vita reale della relazione.

Nel *Cyberplace* gli individui si incontrano, si conoscono e lavorano insieme attraverso degli scambi sociali che hanno pari dignità (anche se forme differenti) di quelli che avvengono in RL (Burnett, 2000; Turkle, 1997). Una corretta e positiva valutazione degli ambienti online deriva nuovamente, dall'enfasi posta sull'aspetto tecnologico che in quanto novità, ha catturato l'attenzione. Il richiamo al "virtuale" ha creato l'immagine di qualcosa di sfuggente e finto, un mondo in cui le regole non valgono e che ci fa sentire vulnerabili. Cosa offre stabilità e sostegno in un luogo che esiste a prescindere dalla sfera materiale? Gli utenti fanno la differenza: la percezione di essere in un mondo condiviso o di condividere certi comportamenti con altri è più forte dell'impossibilità di esperire il mondo materiale (Waskul, 2003). Il *Cyberplace* è dunque una sorta di "*shared reality*", la sensazione/convinzione che la propria concezione della realtà o di ciò che sta accadendo corrisponda a ciò che l'altro esperisce; questa convinzione nasce e si realizza momento per momento, grazie alla collaborazione tra gli interagenti. Già attraverso il dialogo, gli utenti confermano o disconfermano la "realtà" di ciò che stanno vivendo (Sakellaropoulo & Baldwin, 2006).

LINGUAGGIO: IL PALCOSCENICO DELLA PERFORMANCE VIRTUALE

Il *Cyberplace* è dunque da considerarsi una realtà culturale e variegata che si basa su artefatti tecnologici in continuo avanzamento, creando al contempo spunti per nuovi strumenti e comportamenti convenzionali tipici della Rete o di una determinata community. Tale diversità presuppone una serie di scelte nel momento in cui si decide di studiarne il funzionamento. Per quanto riguarda l'analisi delle dinamiche della Soggettività, la scelta si è focalizzata sullo studio della comunicazione, come via d'accesso privilegiata alle strategie individuali e alle dinamiche sociali e più in generale alle pratiche online di *sense making*.

La comunicazione è innanzitutto una forma di azione; secondo la prospettiva dialogica essa è “un fatto relazionale irriducibile”. La comunicazione è essenzialmente un atto di cooperazione discorsiva, un'attività congiunta di due interagenti in cui le azioni di uno si combinano con quelle dell'interlocutore creando lo spazio di espressione dell'intersoggettività (Jacques, 1985). Secondo Duranti, il parlare è un aspetto fondamentale dell'*agentività* umana, attraverso esso è possibile “fare e disfare” nel mondo (Duranti, 2003). L'*Agency* è anch'essa una realtà mediata, in quanto sono le culture e gli ambienti in cui si sviluppano, che offrono all'individuo la matrice intenzionale che sottende l'azione e che la rende interpretabile all'altro (Mininni, 2007). Anche secondo Bakhtin occorre pensare al dialogo come ad una realtà effettiva cui seguono conseguenze concrete e non un mero esercizio astratto che resta nella mente del locutore (Bakhtin, 1981). Questa convinzione è alla base delle indagini che adottano una **prospettiva discorsiva** focalizzata sul testo e sulle pratiche sociali utilizzando gli strumenti dell'etnometodologia e dell'analisi della conversazione. Tale prospettiva si fonda sulla convinzione che il linguaggio debba essere ri-considerato e studiato come *talk in interaction*, sottolineando da una parte, il suo legame con l'azione e non solo la sua natura cognitiva e dall'altra, la necessità di preferire il materiale ecologico ai discorsi prodotti in laboratorio, potenzialmente più vuoti (Lamerichs &

Te Molder, 2003). Molti autori hanno fatto loro questa prospettiva per studiare ciò che accade in rete, ovviamente cercando di adattarsi alle caratteristiche degli strumenti e del contesto. Questo insieme di tecniche, secondo Herring, possono confluire in una metodologia che lei chiama “*Computer Mediated Discourse Analysis*” (CMDA) che verrà di seguito approfondita. Secondo l’autrice, la CMDA può essere considerata nel suo senso più ampio, l’analisi *grounded* del comportamento online attraverso il testo; essa si è già rivelata utile per studiare fenomeni sociali di vario tipo che si rivelano nel discorso: coerenza, *gap* di genere, funzionamento delle community e anche Identità (S. Herring, 2004a).

L’Identità e ancora di più la Soggettività, trovano nel linguaggio e nel discorso il terreno favorevole dove essere osservate. Nel comportamento assunto dal Soggetto durante una conversazione si trova l’intreccio inestricabile tra le Intersoggettività degli interlocutori. Già Waskul considera i *cyberselves* delle performance situate che esistono solo quando sono presenti sulla superficie di uno schermo (Waskul & Douglass, 1997), mentre altri autori fanno loro una prospettiva più “statica” per cui “*l’identità digitale è una questione di stile*” (Tani, 2007). La Soggettività si riversa quindi, sia nelle dinamiche in movimento, sia nello stile linguistico adottato che si può considerare il frutto di volta in volta, di una scelta strategica dell’individuo. L’analisi del linguaggio e delle conversazioni non sono antagoniste, ma diventano sentieri diversi per una medesima direzione. In entrambi i casi appare subito evidente che sia la Soggettività ad essere principalmente coinvolta: linguaggio e conversazione sono infatti, espressioni di Sé in cui l’altro è sempre presente. Lo stile è sempre rivolto a qualcuno, a un pubblico reale o immaginato cui si cerca di rendersi comprensibili. Nel farsi stile, l’utente cerca di esprimersi attraverso un sistema di simboli e valori che è sovraindividuale e che lo rende comprensibile all’altro, “... *l’essere per l’altro ritorna continuamente al soggetto come ampliamento della sua sfera di significato*” (Tani, 2007). Per studiare l’Identità è quindi necessario integrare dei metodi che studino il linguaggio a quelli che analizzano le conversazioni in modo da approfondire sia le scelte individuali

sia il modo in cui tali scelte si inseriscono nel flusso del discorso. L'Intersoggettività creata attraverso l'interazione discorsiva può essere compresa solo all'interno della matrice di significati condivisi che sono codificati in una cultura e che si riversano concretamente nei contesti quotidiani. È attraverso il riconoscimento reciproco che si innescano contemporaneamente processi di intersoggettività e di interoggettività (Mininni, 2007).

GLI AMBIENTI DELLA RETE

Per studiare cosa avvenga agli utenti in un ambiente è necessario prima conoscere il contesto; questo è tanto più vero per lo studio dell'Identità e della Soggettività che per esprimersi utilizzano le risorse esterne in quanto artefatti culturali con un significato ben preciso. Specificare cosa sia Internet però, non è sufficiente; il *Cyberplace* non è una realtà omogenea, ma ha una geografia articolata che include luoghi e opportunità diversi. In questa sede verranno presentati solo alcuni degli ambienti presenti online.

Una prima possibile distinzione riguarda gli ambienti sincroni e asincroni. CMC sincrona e asincrona sono entrambe forme importanti e non autoescludentesi; ognuna ha delle particolarità che la rendono più adatta a scopi differenti, a seconda delle necessità ne preferiamo una all'altra. Le forme di CMC Asincrona sono quelle che non prevedono che gli utenti siano contemporaneamente presenti nello stesso ambiente; ad esempio (Galimberti & Riva, 1997):

Posta Elettronica: è la forma più diffusa di comunicazione asincrona in rete che funge da servizio di posta. Permette di scrivere lettere e inviarle all'indirizzo del destinatario, ma non ci sono garanzie che questi l'abbia ricevuto o letto, fino alla risposta. È possibile utilizzare un client specifico oppure usufruire dei servizi web mail.

Forum di Discussione Asincrona: è una sorta di convegno online, attivo 24 ore al giorno incentrato su un argomento specifico; ciascun partecipante può scrivere un

intervento in qualsiasi momento e poi aspettare le repliche. Nel forum si possono creare dei filoni discorsivi – *thread* – in cui si organizzano gli interventi e le risposte.

Weblog: nella sua veste di *Journal*, ad oggi la più diffusa, è un diario in cui gli utenti narrano qualcosa di sé sotto varie forme (testo, immagini, fotografie, link, ecc...). Le nuove versioni consentono di rispondere ai post dei *blogger* e di legarsi attraverso dei link, ad altri *blog*, propri o altrui.

Le forme di CMC sincrona, invece sono quelle che mettono in comunicazione due persone presenti in Rete nello stesso momento; tra queste ci sono (Galimberti & Riva, 1997):

MUD (*Multi User Dungeons*): È un ambiente testuale creato a scopo ludico; i partecipanti accedono per giocare e contribuire a creare il gioco stesso: conversano, descrivono le loro azioni e gli ambienti di gioco. Il tutto avviene grazie ad un software che collega più utenti permettendo loro di accedere ad una serie di stanze e oggetti.

Chat Line: è la forma più conosciuta di comunicazione sincrona; i soggetti si collegano a delle stanze incontrando altri utenti in tempo reale per chiacchierare. Gli argomenti sono vari, così come gli scopi dei *chatter*, alcune *chat* sono esclusivamente testuali, altre combinano elementi di grafica.

Instanting Messanging: è un servizio che nasce come evoluzione della *chat*. attraverso un *account* si accede a una finestra contenente una lista di contatti scelti e con i quali è possibile *chattare*. La possibilità di scegliere i contatti lo ha reso un servizio molto utilizzato anche negli ambienti lavorativi.

Data la varietà, in questa sede appena accennata, degli ambienti presenti in Rete, appare con maggiore chiarezza la necessità di concentrarsi su uno solo di essi. Per lo studio della soggettività, la scelta è ricaduta sulla *Chat Line*. La natura sincrona del mezzo è sicuramente uno dei motivi fondamentali; la necessità di dover seguire il flusso della conversazione e di non poter ragionare troppo tempo su forma e

contenuti, ci permette di osservare un comportamento spontaneo. Si tratta anche di uno strumento ormai a larga diffusione e quindi è possibile trovare persone esperte nel suo utilizzo che non si lasciassero distrarre eccessivamente dagli aspetti tecnici. In letteratura si trovano, inoltre, molte ricerche che hanno utilizzato questo ambiente, sarà quindi possibile effettuare un confronto con gli studi precedenti. Waskul e Douglass, più precisamente, sostengono che la *chat* è l'ambiente ideale per osservare le dinamiche del *Cyberself*, intese come l'esperienza situata dell'essere persona:

[...] on-line chat-communication as a unique form of social interaction that entails the emergence of a situated self grounded within computer-mediated environments (Waskul & Douglass, 1997).

LA CHAT

La *chat line* un luogo di discussione sempre aperto in cui è possibile non solo farsi dei nuovi amici, ma anche incontrare frequentatori abituali. Spesso è una tappa fondamentale nell'approccio ad Internet e poi viene abbandonata nel tempo a poco a poco. La *chat* è caratterizzata da: 1) comunicazione testuale, 2) simultaneità temporale, 3) anonimità e 4) un tipo di informazione che, se non viene salvata, si perde dopo poco tempo (Roversi, 2001).

Il servizio di *chat* più usato nel mondo è IRC (*Internet Relay Chat*) un “*dispositivo multiutente in cui l'architettura degli scambi è rappresentata da stanze spoglie*” (Roversi, 2001). Il programma originario di IRC è stato scritto da uno studente finlandese, Jakko Oikarinen, nel 1988 e venne connesso al ramo scandinavo di Internet (NODUNET); dal Novembre dello stesso anno è stato esteso a tutta la Rete. Il suo funzionamento è quello tipico delle *chat*; gli utenti si collegano con un *nickname* e poi possono accedere nelle stanze a conversare in forma testuale con gli utenti presenti. In Italia la Rete è stata d'uso per lo più accademico fino al 1995; a partire dal 1999 il numero degli utenti aumentò notevolmente ed assunse una tipologia più sfaccettata che andava oltre agli addetti ai lavori o alle persone ricche. Per quanto riguarda la *chat*, questa si espanse grazie ad Atlantide e C6, entrambi servizi di Tin.it.

Attualmente il servizio di *chat* si è evoluto per dare luogo all'*Istant messaging*, inoltre è spesso inserito in ambienti bi - tridimensionali e/o multimediali. Ad esempio, una prima forma di evoluzione è la *Chat Audio/Video*; in questo caso al testo si sostituisce una comunicazione audio o video, si distingue dalla video conferenze per il fatto che non si può parlare contemporaneamente. Sono state introdotte anche delle *Chat Grafiche*, in cui lo scenario è fatto di immagini bi o tridimensionali e i soggetti hanno a disposizione un proprio personaggio stilizzato (*avatar*) con cui muoversi. L'*avatar* è personalizzabile, le caratteristiche che possono essere variate sono diverse, dalla pettinatura all'abbigliamento, ma anche la forma (uomo, animale o oggetto). In alcuni casi, il testo si trova in un fumetto che spunta dall'*avatar*, in altri, lo schermo è diviso in due in modo che, da una parte si trova l'ambientazione e dall'altra il testo scorre come in una *chat* (Peris et al., 2002).

Le caratteristiche tecniche della chat.

Il primo passaggio obbligatorio per *chattare* è la scelta di uno pseudonimo o *nickname*. La scelta è tutt'altro che banale, soprattutto quando si diventa un frequentatore abituale; questo perché il *nick* è ciò che è il corpo offline, la prima testimonianza dell'utente e la sua immagine immediata. Dal nome si può far emergere un tratto di personalità (Satanasso), un interesse (Maradona) o lo scopo per cui ci siamo connessi (SoyTuyo). Alcune *chat* permettono di registrare il *nick* di modo che, anche quando siamo assenti, nessuno possa usarlo. Quando si forma un gruppo di conoscenti, infatti, è difficile accettare che qualcun altro usi lo pseudonimo di un nostro amico, in quanto funge da surrogato del corpo assente. Non sono rari i litigi tra *chatter* quando un *nick* viene copiato o anche solo leggermente modificato per usarlo ugualmente (Suler, 2000). Un'altra caratteristica del mondo delle *chat* è la possibilità che al suo interno si stabiliscano delle gerarchie. Molti ambienti (ad esempio IRC) offrono la possibilità di entrare nelle stanze esistenti o di crearne una personale e diventarne il proprietario. Gli ideatori diventano degli OP (operatori di canale), cioè dei responsabili del buon andamento tecnico della *chat*, in alcuni casi hanno anche

una funzione da moderatore dei contenuti della conversazione. Al di sotto degli OP ci sono gli utenti regolari che ormai si sono stabiliti da tempo in quella stanza; di norma sono i partecipanti più attivi, anche perché facilmente formano dei gruppi compatti che puntualmente si ritrovano. In ultimo, troviamo gli utenti occasionali che possono diventare dei nuovi fedeli (newbie), *chattare* solo per una volta o andarsene immediatamente via.

Le caratteristiche sociali della chat.

Per approfondire le dinamiche della Soggettività in rete, occorre adesso soffermarsi sulle caratteristiche più “sociali” della *chat*. In modo particolare mi soffermerò sulle modalità di comunicazione a partire dal tipo di linguaggio utilizzato, per poi descrivere alcune delle dinamiche sociali già osservate in *chat*.

RELAZIONI ONLINE

Le *chat* e Internet in generale, si sono aperte ad un pubblico eterogeneo non necessariamente in possesso di una grande quantità di nozioni tecniche; inoltre anche gli scopi sono differenti, tra i *netizen* alcuni sono più tecnologicamente orientati mentre altri sono più socialmente orientati (Roversi, 2001). I frequentatori delle *chat* rientrano sicuramente nel secondo gruppo, in quanto le stanze virtuali sono diventate il luogo simbolo degli incontri in Rete. Per i più giovani questi incontri diventano anche un momento di gioco e svago da non prendere troppo sul serio; tra gli adulti, oltre a coloro che vivono quest’esperienza in modo superficiale, ci sono anche quelli che non considerano impossibile stabilire una relazione (di qualunque genere) importante con qualcuno. Come per quanto riguarda la temuta dispersione dell’Identità, anche per i rapporti sociali sono state dipinte conseguenze catastrofiche derivanti dalla frequentazione della Rete. Internet non è solo il ritrovo delle persone senza amici o dei disadattati sociali; si può essere spinti dalla curiosità, dal desiderio di abbattere le distanze o semplicemente ci può attrarre il nuovo ambiente, senza per questo rinchiudere la nostra vita dentro uno schermo. Generalmente gli affetti sinceri non

restano confinati nel cyberspazio; anche gli utenti di Internet si cercano e possono passare ad altri media (telefono) o anche all'incontro in RL. La *chat* è un trampolino per i rapporti, anche perché dopo essersi conosciuti non sempre si ritorna a *chattare* (Suler, 2000). Il tema delle relazioni è strettamente connesso a quello della gestione dell'identità. L'anonimato che attrae molti utenti in *chat*, è un'arma a doppio taglio, perché può invogliare a mentire. Non è una costante, in tanti sono sinceri e anzi grazie ai *nick*, esternano parti di sé da sempre inesprese. Con il proseguire delle interazioni, le possibilità di delineare in modo più preciso il sé dell'interlocutore aumentano ed è più facile accorgersi di eventuali discordanze. Parallelamente, anche chi scrive, nel tempo punta a dare un'immagine più precisa facendo presa sui suoi punti forti.

LA COMUNICAZIONE VIA CHAT

Se consideriamo una *chat* tradizionale, il testo scritto rappresenta l'unica forma attraverso la quale gli utenti possono comunicare tra di loro. Lo studio del linguaggio utilizzato in *chat* ha dunque, immediatamente interessato gli addetti ai lavori, non solo per la sua importanza, ma anche per gli aspetti peculiari che esso assume all'interno di questo ambiente. Anche in una *chat* inserita in un ambiente tridimensionale, infatti, la comunicazione scritta non assume la forma "tradizionale", ma presenta specifiche peculiarità. Il linguaggio utilizzato dagli utenti è un miscuglio di forme orali e scritte che è stato definito chiamato *Written Speech* o Oralità Scritta (Crystal, 2001). In effetti, si ritrovano molte espressioni gergali, inutilizzabili ad esempio in una lettera, la punteggiatura è ridotta al minimo o è totalmente assente e la grammatica non è sempre corretta. Tutti questi "errori" contribuiscono a dare un senso di immediatezza, gli utenti hanno l'impressione di una conversazione dal vivo in cui gli errori non possono essere corretti se non a posteriori, come per il lapsus. Una delle maggiori preoccupazioni del *chatter* infatti, è quello di avere un ritmo veloce di battitura e di risposta, questo permette di confermare all'interlocutore, sia la propria presenza, sia l'interesse per la conversazione in atto; a causa dell'assenza del corpo il ritardo è facilmente male interpretato. Nel tempo gli utenti hanno cercato delle scappatoie che

consentissero di proseguire l'interazione scritta con una "velocità orale". Nei testi delle *chat* si fa largo uso degli acronimi o di forme contratte, tipiche di questo ambiente, ma utilizzate anche in altre tecnologie, come negli SMS. Gli acronimi permettono di sintetizzare velocemente frasi intere ("MORF?" - Male OR Female?), un saluto ("C6?" - Ci sei?) o un'azione abituale ("LOL" - Laughing Out Loud). Il loro utilizzo è talmente vasto che alcune di questi acronimi sono diventati vere e proprie formule standard. Altri espedienti sono nati dall'uso "scorretto" di numeri e simboli che più velocemente riproducono un suono o una parola. Coloro che per primi descrissero la CMC come una forma di comunicazione povera, fecero riferimento soprattutto all'assenza dei codici non verbali e paraverbali. Oggi invece, è emerso che tali codici non sono assenti, ma sono diversi; gli stessi utenti mossi dalla necessità di esprimersi al meglio, hanno creato nuove pratiche di comunicazione. L'esempio più famoso è quello degli *emoticon*: "combinazioni di caratteri ASCII, inseribili nei messaggi di posta elettronica o nelle sessioni di *chat* per indicare l'atteggiamento di chi scrive rispetto al messaggio" (Garassini, 1999). I Caratteri ASCII "caratteri standard per la codifica binaria dei dati alfanumerici". Gli *emoticon* nacquero spontaneamente quando gli utenti trovano una soluzione alla necessità di esprimere il proprio stato emotivo o l'ironia ;-). Si leggono ruotando il capo di 180° verso sinistra, anche se ultimamente è molto frequente trovare una grande varietà di *emoticon* grafici tra gli strumenti delle *chat room*. Per quanto riguarda lo spelling, sono state introdotte numerose variazioni; l'inglese più "parlato" in Rete è più vicino a quello statunitense che a quello inglese; non sono rare le parole in la "s" viene sostituita con la "z". Le variazioni di intonazione invece, vengono espresse con uso scorretto dei segni di interpunzione. Ad esempio, l'enfasi viene espressa moltiplicando la punteggiatura al termine di una frase oppure ripetendo l'ultima vocale di una parola. Anche il volume vocale può essere modulato; in *chat* si grida scrivendo tutto in lettere maiuscole.

Passando a considerare le dinamiche conversazionali/comunicative presenti nella *chat*, in essa ritroviamo dei meccanismi che ricalcano quanto accade offline e altri che

sono propri e specifici di questo ambiente (Bonaiuto, Buffone, & Castellana, 2002). Da un'analisi del 2002 condotta su *chat* italiane, emerge la presenza di alcune forme di *turn taking* analoghe a quelle osservabili in una conversazione faccia a faccia. I *chatter* per prendere parola, utilizzano un meccanismo noto che si basa sulla complementarità; attraverso delle domande o la richiesta di confermare un'asserzione, il parlante stimola l'interlocutore a completare la coppia adiacente "domanda - risposta" e quindi, a prendere parola. Tali coppie o sequenze, sono infatti tipicamente organizzate in due turni che sono soliti seguirsi in breve tempo grazie ad un cambio di turno (Schegloff & Sachs, 1973). Un altro fenomeno ricorrente legato a questo riguarda la presenza di pre-sequenze, atti linguistici che precedono la coppia adiacente e la introducono. Gli scopi di queste sequenze sono diversi e infatti, si suddividono in: pre-annunci, pre-richieste, pre-inviti e pre-offerte (Levinson, 1983). In ultimo, come nelle conversazioni offline, anche nelle *chat* sono presenti le riparazioni o correzioni all'occorrenza di un errore; le correzioni possono essere eseguite direttamente dal parlante oppure dall'interlocutore. La *chat* line è sede di dinamiche che non sono esperibili in un contesto di RL. Nonostante persistano alcune forme di gestione del turno, è anche vero che l'assenza del corpo e l'attesa vuota tra un turno e l'altro può creare incertezza riguardo alle intenzioni dell'interlocutore circa la volontà o meno di continuare a parlare. La modalità più caratteristica e frequente di gestione del turno è senz'altro la modalità chiamata "autoselezione parallela e indipendente": ogni interlocutore prende parola appena può, aprendo anche nuovi argomenti di conversazione, anche quando non è sicuro che l'altro abbia concluso il suo intervento. Grazie alla parola scritta è infatti possibile recuperare gli interventi precedenti e rispondervi in un secondo momento. Ciò è anche alla base di un secondo fenomeno peculiare: la scrittura simultanea, cioè la possibilità di parlare di più argomenti contemporaneamente con la stessa persona o con interlocutori differenti senza che questi ne siano a conoscenza. Proprio per via di queste possibilità, non è infrequente osservare che nelle conversazioni effettuate in *chat*, gli interventi non sono sempre contigui, ma possono distare molto tra loro. Il *chatter* oltre ad essere un veloce

scrittore, deve anche essere in grado di condurre in parallelo più conversazioni senza creare confusione. Forse per agevolare 'l'orientamento' tra i diversi topic, gli utenti tendono ad essere ridondanti, richiamando anche in modo esplicito l'argomento o l'intervento cui ci si sta riferendo. Un'ultima particolarità della comunicazione via *chat*, è la frammentazione di un turno in più interventi che vengono inviati non ancora completi. Questa strategia garantisce all'altro un minore tempo di attesa e rassicura circa la presenza dell'interlocutore; chi parla invece, ha una maggiore probabilità di conservare il turno di parola. Un fenomeno che si situa all'opposto di questa ricerca della velocità e della fluidità nella conversazione è lo *Spam*: fenomeno identificabile con un eccesso di parole o messaggi che intasano la stanza ed impediscono di conversare. Lo *spam* può essere di tre tipi: giocoso (è un'aggressione per gioco), ambiguo (è una risposta più aggressiva, ad un iniziale spam giocoso, che produce ambiguità) e quello pernicioso (più vicino alle forme di molestie della RL).

CONCLUSIONE

Nonostante i timori di spersonalizzazione e di vuoto sociale, la *chat* continua ad essere uno degli strumenti più utilizzati dagli utenti della Rete e nel tempo ha esteso il suo uso, per cui non si tratta più di un mezzo da utilizzare nel tempo libero, ma è anche strumento di lavoro, né è solo un canale per fare nuove amicizie, ma anche un modo per sostenere una relazione. Ciò testimonia che gli utenti non sono così disinteressati nei confronti di una corretta presentazione di sé, piuttosto usano tutti i mezzi a disposizione per creare un'immagine adeguata allo scopo. Il proposito è di ricostruire l'identità nei suoi vari aspetti: "*In Rete siamo personae più che ma?*" (Pravettoni, 2002). Da questi tentativi nascono delle Soggettività concrete e reali quanto il *Cyberplace*; le interazioni online sono vere perché gli utenti le vivono come vere e queste le cala in un contesto sociale da cui traggono senso. Queste produzioni sociali e negoziate formano il bagaglio culturale della Rete. Alcuni autori sottolineano la necessità di sviluppare una serie di approcci per studiare le pratiche in *chat*, basate sulla

comunità linguistica e sulle pratiche discorsive che siano in grado di far emergere la varietà sociale presente (Tani, 2007).

Ed è proprio per comprendere la Soggettività, e descrivere le modalità attraverso cui si incarna nelle interazioni online che vengono proposti successivamente tre studi. I macro obiettivi che sottendono questo lavoro sono principalmente due:

1. Verifica della natura fluida e adattabile della Soggettività
2. Verifica la natura connettiva insita nella dimensione intersoggettiva.

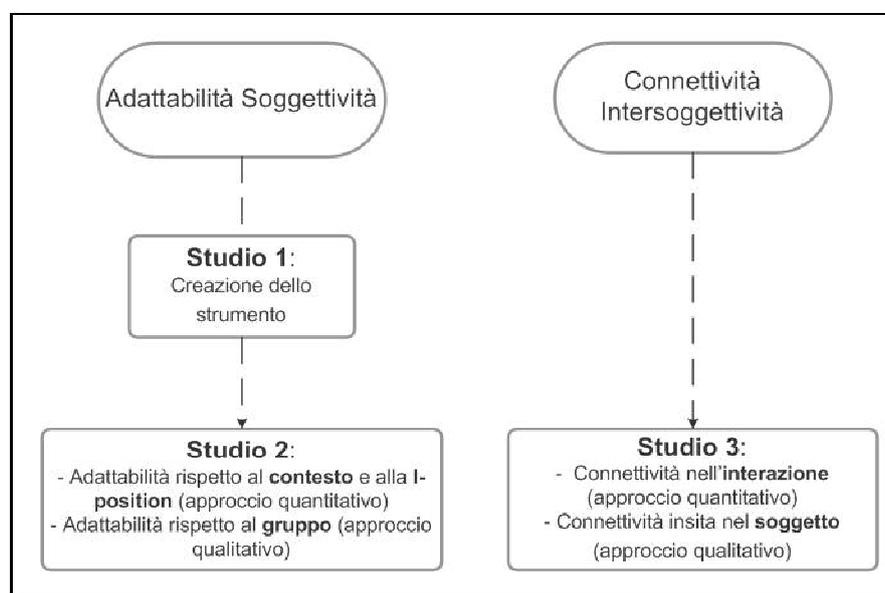


Figura 2.2 – Percorso d'indagine

Il primo obiettivo fa riferimento alla natura fluida della Soggettività che pur essendo un'espressione parziale di un'istanza stabile e coerente (il Sé), si propone di adattarsi alle condizioni contingenti per giungere all'intercomprensione con l'interlocutore. In questa prima fase il focus è stato principalmente sulla modalità di presentazione della Soggettività attraverso il proprio stile comunicativo. Avendo scelto come ambiente d'indagine la *chat line*, è stato necessario un passaggio precedente, come è visibile nella figura 2.2. Il primo studio si pone l'obiettivo di costruire uno strumento d'analisi della

comunicazione via *chat* valido per la lingua italiana, grazie alla messa a punto di un sistema di categorie (*Codebook*). Nel secondo studio sono stati osservati i cambiamenti nella soggettività espressa attraverso la propria modalità di comunicazione al variare del contesto (mediato/non mediato), della *I-position* elicitata attraverso un opportuno stimolo (genere/studente) e del gruppo di interlocutori.

Il secondo obiettivo fa riferimento alla natura connettiva della dimensione intersoggettiva; con ciò si intende comprendere se effettivamente l'altro è parte attiva nella costruzione della soggettività e che 'posto' occupa nella riflessione che il soggetto compie quando pensa a sé. Il terzo studio si è focalizzato su queste tematiche cercando in primis, di verificare il mutuo riconoscimento delle soggettività, da parte di due membri di una coppia impegnata nella risoluzione di un compito. La seconda parte dello studio si è focalizzata sull'analisi di una serie di verbalizzazioni al fine di ottenere una serie di indicazioni circa le modalità attraverso cui il soggetto ricostruisce il Sé, la Soggettività propria e quella dell'altro. In particolare si è cercato di comprendere che ruolo abbia l'altro in questa sorta di meta riflessione.

BIBLIOGRAFIA

ACNielsen. (2000). I Portali Italiani. 2000, from <http://www.acnielsen.it/news>

Agre, P. E. (1999). Hazards of Design: Ethnomethodology and the Ritual Order of Computing submitted to *Mind, Culture, and Activity*.

Aron, E. N., & Norman, C. (2004). Self Expansion Model of Motivation and Cognition in Close Relationships and Beyond. In M. B. Brewer & M. Hewstone (Eds.), *Self and Social Identity*: Blackwell Publishing.

Arvaja, M., Salovaara, H., Hakkinen, P., & Jarvela, S. (2007). Combining individual and group-level perspectives for studying collaborative knowledge construction in context *Learning and Instruction*, 17(4).

- Astington, J., W. , & Filippova, E. (2005). Language as a route into other minds. In B. Malle, F. & S. Hodges, D. (Eds.), *Other minds. How Humans bridge the divide between self and others.*
- Austin, J. L. (1962). *How To Do Things With Words.* London: O.U.P.
- Baker, A. (2000). What makes a relationship Successful? Clues from Couples who met in cyberspace. *Cyberpsychology and Behaviour*, 5(4).
- Bakhtin, M., M. (1981). *The dialogic imagination.* Austin: University of Texas Press.
- Barus-Michel, J., & Enriquez, E. (2005). *Dizionario di Psicosociologia* (F. Olivetti Manoukian, Kaneklin, C., Trans.): Raffaello Cortina Editore.
- Baym, N., K. (1998). The emergence of on-line community. In S. Jones, G. (Ed.), *Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community:* Sage Publications, Inc.
- Bernstein, B. (1971). Language and Roles. In R. Huxley & R. Ingram (Eds.), *Language Acquisition: Models and Methods:* Academic Press.
- Bonaiuto, M., Buffone, C., & Castellana, E. (2002). La struttura conversazionale della comunicazione scritta via *chatline*. In M. Bonaiuto (Ed.), *Conversazioni virtuali. Come le nuove tecnologie cambiano il nostro modo di comunicare con gli altri.* Milano: Guerini e Associati.
- Boyatzis, R. E. (2000). *Trasforming qualitative information. Tematic analysis and code development:* SAGE Publication.
- Boyd, D. (2006). *A Blogger's Blog: Exploring the Definition of a Medium.* [Electronic Version]. *Reconstruction*, 6. Retrieved January 2008 from reconstruction.eserver.org/064/boyd.shtml

- Boyd, D., & Ellison, N. (2007). Social network sites: Definition, history and scholarship [Electronic Version]. *Journal of Computer Mediated-Communication*, 13. Retrieved January 2008.
- Brivio, E., & Cilento Ibarra, F. (2008). "My *Blog* is Me": *Blog* design elements as 'building blocks' for the Self: Università Cattolica del Sacro cuore.
- Burnett, G. (2000). Information exchange in virtual communities: a typology. *Information Research*, 5(4).
- Chan, S., Y. (2000). Wired Selves: from artifact to performance. *Cyberpsychology and Behaviour*, 3(2).
- Cilento Ibarra, F., & Galimberti, C. (2006). Stereotypes and Gender Identity in Italian and Chilean *Chat Line Rooms* [Electronic Version]. *Psychology Journal*, 4, 25-52. Retrieved 05/2006.
- Coelho, J., N., , & Figueiredo, L., C. (2003). Patterns of Intersubjectivity in the Constitution of Subjectivity: Dimensions of Otherness. *Culture & Psychology*, 9(3), 193-208.
- Cole, M. (2004). *Psicologia Culturale: Edizioni Carlo Amore*.
- Collins Tidwell, L., & Walther, J., B. (2002). Computer-Mediated Communication Effects on Disclosure, Impression and Interpersonal Evaluations. *Gettin to Know One Another a Bit at a Time*. *Human Communication Research*, 28(3).
- Constas, M., A. (1992). Development Procedures. *American Educational Research Journal*, 29(2).
- Contarello, A., Nencini, A., & Sarrica, M. (2007). Sè, identità e cultura. In B. M. Mazzara (Ed.), *prospettive di psicologia culturale: Carocci*.

- Crystal, D. (2001). *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- De Kerckhove, D. (2002). Towards "connected intelligence". *Comunicazioni Sociali*, 24(1), 130-131.
- Donath, J., S. (1998). Identity and Deception in the Virtual Community. In P. Kollock, Smith, M. (Ed.), *Communities in Cyberspace*. London: Routledge.
- Duranti, A. (2003). Il parlare come pratica sociale. In G. Mantovani (Ed.), *Manuale di Psicologia Sociale* (pp. 45-61). Firenze: Giunti.
- Duszak, A. (2002). Worlds and Social identities. In A. Duszak (Ed.), *Us & Others*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Edwards, R., & Hamilton, M., A. (2004). You Need to Understand My Gender Role: An Empirical Test of Tannen's Model of Gender and Communication Sex Roles, 50(7/8).
- Ellison, N., Heino, R., & Gibbs, J. (2006). Managing impressions online: Self-presentation processes in the online dating environment. [Electronic Version]. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11. Retrieved January 2006 from <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue2/ellison.html>.
- Farci, M. (2007). Io in un attimo. In V. Giordano & S. Parisi (Eds.), *Chattare*. Scenari della relazione in rete. Roma: Meltemi.
- Fasulo, A. (2004). Superfici del Sè: narrazioni, scritture e identità. *Rassegna di Psicologia*, XXI(1), 5 -15.
- Fisher, F., Bruhn, J., Grasel, C., & Mandl, H. (2002). Fostering collaborative knowledge construction with visualization tools. *Learning and Instruction*, 12(2), 213-232.

- Fornäs, J. (1998). Digital Borderlands: Identity and Interactivity in Culture, Media and Communication. *Nordicom Review*, 19(1), 27-38.
- Gale, M., R. (1999). *The divided self of William James*: Cambridge University.
- Galimberti, C. (1994). Dalla comunicazione alla conversazione. Percorsi di studio dell'interazione comunicativa. *Ricerche di Psicologia*(1), 113-152.
- Galimberti, C. (Ed.). (1992). *La conversazione. Prospettive sull'interazione psicosociale*. Milano: Guerini.
- Galimberti, C., & Cilento Ibarra, F. (2007). Tra Riproduzione dell'Identità e Negoziazione della Soggettività in Rete. In A. Talamo & F. Roma (Eds.), *La Pluralità Inevitabile*: Apogeo.
- Galimberti, C., & Riva, G. (1997). *La Comunicazione Virtuale. Dal computer alle reti telematiche: nuove forme di interazione sociale*. Milano: Angelo Guerini e Associati.
- Galimberti, C., & Riva, G. (2001). Actors, Artifacts and Inter-Actions. Outline for a Social Psychology of Cyberspace. In G. Riva & C. Galimberti (Eds.), *Towards Cyberpsychology: Mind, Cognitions and Society in the Internet Age*. Amsterdam: IOS Press.
- Garassini, S. (1999). *Dizionario dei New Media*. Milano: Raffaello Cortina.
- Ghiglione, R. (1988). *La comunicazione è un contratto*. Napoli: Liguori.
- Ghiglione, R., & Trognon, A. (1993). *Où va la pragmatique*. Grenoble: PUG.
- Gilligan, S. (1997). *The courage to love: Principles and practices of self-relations psychotherapy*. New York: Norton.

- Giusti, E. (2002). *Essere in divenendo. Integrazione pluralistica dell'identità e del sè.*: Sovera Editore.
- Gobo, G. (2001). *Descrivere il mondo. Teoria e pratica del metodo etnografico in sociologia.* Carocci Editore.
- Hamman, H. (1997). *The Application of Ethnographic Methodology in the Study of Cybersex.* Cybersociology.
- Harrè, R. (1998). *The Singular Self: An Introduction to the Psychology of Personhood.* SAGE.
- Harrè, R., & Van Lagenhove, L. (1991). Varieties of positioning. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 21, 393-408.
- Henri, F. (1992). Computer conferencing and content analysis. In A. R. Kaye (Ed.), *Collaborative Learning Through Computer Conferencing: The Najaden Papers* (pp. 115-136). New York: Springer.
- Hermans, H. (2002). The Dialogical Self as a Society of Mind: Introduction. *Theory & Psychology*, 12(2), 147-160.
- Hermans, H. (2003). The construction and reconstruction of a dialogical self. *Journal of Constructivist Psychology*, 16, 89-130.
- Hermans, H., Kempen, H., J.,G., & Van Loon, R., J., P. (1992). The dialogical self: Beyond individualism and rationalism. *American Psychologist*, 47(23-33).
- Herring, S. (1996). Two variants of an electronic message schema. In S. C. Herring (Ed.), *Computer-Mediated Communication: Linguistic, social and Cross-Cultural Perspectives* (pp. 81-108). Amsterdam: John Benjamins.

- Herring, S. (2003, September 5). Dynamic Topic Analysis of Synchronous *Chat*. Paper presented at the Symposium on New Research for New Media, University of Minnesota, Minneapolis.
- Herring, S. (2004a). Computer-mediated discourse analysis: An approach to researching online behavior. In R. K. S. A. Barab, and J. H. Gray (Ed.), *Designing for Virtual Communities in the Service of Learning* (pp. 338-376). New York: Cambridge University Press.
- Herring, S. (2004b). Content Analysis for New Media: Rethinking the Paradigm. Paper presented at the New Research for New Media: Innovative Research *Methodologies* Symposium Working Papers and Readings.
- Herring, S., H., Scheidt, L., A., Bonus, S., & Wright, E. (2004). Bridging the gap: a genre analysis of *Weblogs*. Paper presented at the Annula Hawaii International conference on system Science, Hawaii.
- Herring, S., & Paolillo, J., C. (2006). Gender and genre variation in *Weblogs*. *Journal of sociolinguistics*.
- Hewitt, J., P. (1999). *Sè e Società*. Roma: Carocci.
- Hmelo-Silver, C., E., & Bromme, R. (2007). Coding discussion and discussing coding: Research on collaborative learning in computer-supported environments. *Learning and Instruction*, 17.
- Jacques, F. (1985). *L'espace logique de l'interlocution*. Paris: PUF.
- Jaques, F. (1992). Per un Interazionismo Forte. In C. Galimberti (Ed.), *La Conversazione. Prospettive sull'interazione psicosociale*. (pp. 13-28). Milano: Angelo Guerini e Associati.

- Jepson, K. (2005). Conversation and negotiated interaction in text and voice *chat rooms*. *Language Learning & Technology*, 9(3), 79-98.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1992). Universali e variazioni culturali nei sistemi conversazionali. In C. Galimberti (Ed.), *La Conversazione. Prospettive sull'interazione psicosociale*. Milano: Guerini.
- Killoran, J., B. (2005, December 27-30). Internet-Mediated Research Using Surveys and Content Analyses. Paper presented at the MLA Conference, Washington, DC.
- Koch, S., C., , Mueller, B., Kruse, L., & Zumbach, J. (2005). Constructing Gender in *Chat Groups*. *Sex Roles*, 53(1/2).
- Kraut, R. E., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukhopadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53, 1017-1032.
- Lamerichs, J., & Te Molder, H. (2003). Model Computer-Mediated Communication: From a Cognitive to a Discursive. *New Media Society*, 451(5).
- Levinson, S. C. (1983). *La Pragmatica*. Bologna: Il Mulino.
- Ligorio, M., & Hermans, H. (2003). Dialogo e tecnologia come laboratori dell'identità. In M. Ligorio, Hermans, H. (Ed.), *Identità dialogiche nell'era digitale* (pp. 15-40). Trento Erikson.
- Livolsi, M. (1999). Identità, esperienza e socialità in rete. In P. Carbone, Ferri, P. (Ed.), *Le Comunità Virtuali*. Milano: Mimesis.
- Mantovani, G. (1995). *Comunicazione e Identità*. Bologna: Il Mulino.

- Mantovani, G. (2004). Dalla psicologia culturale alla ricerca interculturale. *Ricerche di Psicologia*, 3, 9-27.
- Mantovani, G. (2007). Dalla psicologia culturale alla prospettiva interculturale. Un percorso di ricerca. In B. M. Mazzara (Ed.), *Prospettive di psicologia culturale*: Carocci Editore.
- Maranda, M. (1994). Faking it in Cyberspace: Boys will be Girls will be Boys [Electronic Version] from <http://www.usyd.edu.au/su/social/papers/maranda.txt>.
- Markovà, I. (2003). Constitution of the Self. *Culture & Psychology*, 9, 249-259.
- Matsuba, M. K. (2006). Searching for Self and Relationships Online. *Cyberpsychology and Behaviour*, 9(3).
- McAdams, D., P. (1996). Personality, modernity, and the storied self: a contemporary framework for studying persons. *Psychological Inquiry*, 7(4), 295-321.
- McMillan, S. J. (2004). The microscope and the moving target: The challenge of applying content analysis to the World Wide Web. *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 77(1).
- Mead, G. H. (1934). *MInd, Self and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist*: University of Chicago Press.
- Melucci, A. (1996). *The playing self. person and meaning in the planetary society*: Cambridge University Press.
- Metitieri, F., & Manera, G. (1997). *Incontri virtuali: la comunicazione interattiva su Internet*. Milano: Apogeo.
- Metitieri, F., & Manera, G. (2000). *Dalla email al chat multimediale : comunità e comunicazione personale in internet*. Milano: Apogeo.

- Mininni, G. (2007). L'assetto discorsivo della psicologia culturale. In B. M. Mazzara (Ed.), *Prospettive di psicologia culturale*: Carocci.
- Nardi, B., Schiano, D., Gumbrecht, M., & Swartz, L. (2004). *Why We Blog*. *Communications of the Association for the computing Machinery*, December, 41-46
- Neisser, U. (1988). Five kinds of self-knowledge. *Philosophical Psychology*, 1, 35-59
- Neisser, U. (1999). Il Sé percepito. In *La Percezione del Sé*: Bollati Boringhieri
- Oyserman, D. (2004). Self concept and Identity. In M. B. Brewer & M. Hewstone (Eds.), *Self and Social Identity*: Blackwell.
- Panyametheekul, S., & Herring, S. (2003). Gender and turn allocation in a Thai *chat room* [Electronic Version]. *Journal of Computer Mediated-Communication*, 9. Retrieved February 2004.
- Paolillo, J., C. (1999). The Virtual Speech community: Social network and Language Variation on IRC. Paper presented at the 32nd Hawaii International Conference on System Science, Hawaii.
- Peris, R., Gimeno, M. A., Pinazo, D., Ortet, G., Carrero, V., Sanchiz, M., et al. (2002). *Online Chat Rooms: Virtual Spaces of Interaction for Socially Oriented People*. *Cyberpsychology and Behaviour*, 5(1), 43-51.
- Pinnelli, S. (2002). Internet Addiction Disorder and Identity on line: the Educational Relationship [Electronic Version]. Retrieved December 2003 from proceedings.informingscience.org/IS2002Proceedings/papers/Pinne088Inter.pdf -
- Pravettoni, G. (2002). *Web Psychology*: Guerini e Associati.

- Reid, E. (1992). Electropolis: Communication and Community on Internet Relay *Chat*. *Intertek*, 3(3), 7-15.
- Rodgers, B. (1997). Online Anonymity [Electronic Version] from <http://www.ic.ucsb.edu/~bob/engl197/brendaessay.html>.
- Rollman, J., B., Krug, K., & Parente, F. (2000). The *Chat Room* Phenomenon: Reciprocal Communication in Cyberspace. *Cyberpsychology and Behaviour*, 3(2).
- Romero, A., A. (2003). WHOIS? Identity:Collectivity and the Self in IRC [Electronic Version]. *Psychology Journal*, 1, 87-130. Retrieved January 2005.
- Roversi, A. (2001). *Chat line: luoghi ed esperienze della vita in rete*. Bologna: Il Mulino.
- Sakellaropoulo, M., & Baldwin, M., W. (2006). Interpersonal Cognition and the Relational Self: Paving the empirical road for Dialogical Science. *International Journal for Dialogical Science*, 1(1), 44-66.
- Savicki, V., Lingenfelter, D., & Kelley, M. (1996). Gender Language Style in Group Composition in Internet Discussion Groups [Electronic Version]. *journal of Computer-Mediated Communication*, 2. Retrieved january 2000 from <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue3/savicki.html>.
- Schegloff, E. A., & Sachs, H. (1973). Opening up closings. *Semiotica*, 8, 289-327.
- Schmitt, K. L., Dayanim, S., & Matthias, S. (2008). Personal Homepage Construction as an Expression of Social Development. *Developmental Psychology*, 44(2), 496-506.
- Searle, J. R. (1992). *Atti Linguistici. Saggio di filosofia del linguaggio* (G. R. Cardona, Trans.). Torino: Boringhieri.

- Searle, J. R., & Vanderveken, D. (1985). *Foundations of illocutionary logic*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Spears, R., & Lea, M. (1992). Social Influence and the Influence of the "social" in Computer-Mediated Communication. In M. Lea (Ed.), *Contexts of Computer-Mediated communication*. Hemel Hempstead: Harvester Wheatsheaf.
- Sproull, L., & Kiesler, S. (1986). Reducing social context cues: Electronic mail in organizational communication. *Management Science*, 32, 1492-1512.
- Strijbos, J., & Stahl, G. (2007). *Methodological issues in developing a multi-dimensional codign procedure for small-group chat communication*. *Learning and Instruction*, 17.
- Suler, J. (2000). *Psychology of Cyberspace*. Retrieved May 2002, from <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html>.
- Talamo, A., & Ligorio, M. B. (2001). Strategic Identities in Cyberspace. *Cyberpsychology and Behaviour*, 4(1).
- Tani, I. (2007). Parlar Scrivendo. Questioni linguistiche nelle *chat*. In V. Giordano & S. Parisi (Eds.), *Chattare*. Scenari della relazione in rete. Roma: Meltemi.
- Thomsen, S., R., , Straubhaar, J., D., , & Bolyard, D., M. (1998, 25-27 March). *Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets* Paper presented at the International Conference, Bristol, UK.
- Tichon, J. G., & Shapiro, M. (2003). The Process of Sharing Social Support in Cyberspace. *Cyberpsychology and Behaviour*, 6(2).
- Trognon, A. (1992). *Psicologia cognitiva e analisi delle conversazioni*. In C. Galimberti (Ed.), *La Conversazione. prospettive sull'interazione psico-sociale*. Milano: Guerini.

- Trognon, A., & Brassac, C. (1992). L'enchaînement conversationnel. *Cahiers de Linguistique Française*, 13, 76-107.
- Turkle, S. (1997). Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs. In S. Kiesler (Ed.), *Culture of the Internet* (pp. 143-155). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Tyler, T. R. (2002). Is the Internet Changing Social Life? It seems The More Things Change, The More They Stay The Same. *Journal of Social Issues*, 58(1).
- Vanderveken, D. (1988). *Les actes de discours*. Bruxelles: Margada.
- Walther, J., B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23(1), 3-43.
- Waskul, D. (2003). Self-games and Body-play. Personhood in online *chat* and cybersex.: Digital Formation.
- Waskul, D., & Douglass, M. (1997). Cyberself: The Emergence of Self in On-Line *Chat* *The Information Society*, 13(4).
- Weare, C., & Lin, W. (2000). Content analysis of the World Wide Web: Opportunities and challenges. *Social Science Computer Review*, 18(3).
- Weinberger, A., & Fisher, F. (2006). A framework to analyze argumentative knowledge construction in computer-supported collaborative learning. *Computers & Education*, 46(1), 71-95.
- Wellman, B., Boase, J., & Chen, W. (2002). The networked nature of community: online and offline. *IT & Society*, 1, 151-165.
- Werry, C. (1996). Linguistic and interactional features on the Internet Relay *Chat*. In S. Herring (Ed.), *Computer-mediated communication: Linguistic, social and*

cross-cultural perspectives. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing & Co.

Wiener, N. (1948). *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Paris: Hermann.

Williams, D. (2007). The Impact of Time Online: Social Capital and Cyberalkanization. *Cyberpsychology and Behaviour*, 10(3).

Yates, S., J. (1997). Gender, Identity and CMC. *Journal of computer assisted learning*, 13, 281-290.

Zegers, B., Larraín, M. E., & Trapp, A. (2004). El *Chat*: ¿Medio de Comunicación o Laboratorio de Experimentación de la Identidad? Estudio en una Muestra de 124 Estudiantes Universitarios de Santiago de Chile. *Psykhe*, 13(1), 53-69.

Zemel, A., Xhafa, F., & Cakir, M. (2007). What's in the mix? Combining coding and conversation analysis to investigate *chat*-based problem solving. *Learning and Instruction*, 17(4), 405-415.

STILE COMUNICATIVO E GESTIONE DEL SÉ

ONLINE: UNO STRUMENTO D'INDAGINE

“Prendere forma nella Rete” è un processo che opera a più livelli e che pertanto può prevedere l'uso di molteplici strumenti e prospettive di indagine. La Soggettività, come sottolineato nei capitoli precedenti, si basa sull'incontro tra due interlocutori i quali partecipano attivamente alla co-costruzione dell'immagine dell'altro e della propria. Il punto di partenza della Soggettività è il Soggetto e la sua intenzionalità (come credo di essere e cosa voglio mostrare all'altro) che poi si concretizza in modalità specifiche a seconda dell'ambiente e dell'interlocutore presente. Nelle *chat*, le dinamiche di costruzione si creano e si osservano nel flusso della conversazione tra gli utenti. Come precedentemente sottolineato, ogni ambiente online ha delle modalità comunicative specifiche; al fine di procedere con l'analisi, a livello linguistico e conversazionale, è opportuno conoscere in modo approfondito tali forme di comunicazione. Secondo Herring, attraverso l'analisi del discorso, della conversazione e del linguaggio online, è possibile identificare e descrivere i fenomeni e le interazioni online da una prospettiva culturale, associandovi cioè dei significati che siano socialmente costruiti e condivisi. L'insieme di questi approcci che mutuano da altre discipline (linguistica, pragmatica, ecc...) gli strumenti per analizzare la CMC costituiscono l'approccio chiamato *Computer Mediated Discourse Analysis* (CMDA) (S. Herring, 2004a). Tra le varie forme di analisi del contenuto che rientrano nel CMDA, una delle strade maggiormente utilizzate consiste nell'operazionalizzazione del fenomeno da indagare, in modo da creare delle categorie che abbiano un buon grado di affidabilità statistica, con le quali codificare il materiale in esame. L'insieme delle categorie costituiscono un *Codebook*. In letteratura si trovano molte ricerche che hanno portato alla costruzione di tali strumenti utili nell'analisi di *chat* e forum; essi però, presentano alcune difficoltà d'utilizzo, sia perché sono stati creati dall'analisi di

ambienti in lingua inglese (S. Herring, 1996; Werry, 1996; Zegers, Larraín, & Trapp, 2004), sia perché si focalizzano in modo specifico solo su alcuni aspetti della comunicazione (pragmatici, semantici...) a discapito di un'immagine globale (Burnett, 2000; Koch, Mueller, Kruse, & Zumbach, 2005). L'obiettivo di questo primo studio è quello di costruire un *codebook* che descriva la comunicazione nelle *chat* in lingua italiana che successivamente possa essere utilizzato nell'analisi della Soggettività in rete, utilizzando una prospettiva etnografica.

La necessità di costruire uno strumento specifico nasce per diversi motivi; primo tra tutti i limiti dell'uso di *codebook* tradotto così come sono emersi in uno studio precedente (Cilento Ibarra & Galimberti, 2006). Tali problematiche risiedono principalmente nel fatto che un codice altrui, costruito in un contesto differente, conserva le tracce dell'ambito all'interno del quale è stato pensato e creato (Boyatzis, 2000). L'effetto in questo caso è duplice. Il primo elemento da considerare è dato dal linguaggio; le regole grammaticali fanno sì che nelle *chat* italiane ci siano delle modalità di comunicazioni assenti nelle *chat* in lingua inglese e viceversa. In secondo luogo occorre considerare anche gli effetti culturali a più ampio raggio; secondo molti ricercatori infatti, la CMC è modellata dalle pratiche sociali dei suoi utenti e a sua volta le modella (Ellison, Heino, & Gibbs, 2006). Sulla forma attraverso cui decidiamo di comunicare influiscono non solo le regole grammaticali, ma gli usi e i significati sociali che afferiscono alle pratiche comunicative. L'uso della metodologia etnografica si dimostra a questo proposito una scelta appropriata che permette di cogliere le 'sfumature culturali' associate ai testi online; tali significati sono gli stessi che gli utenti utilizzano quotidianamente come base per costruire la propria Soggettività. La forma del *codebook* risulta, inoltre, particolarmente utile per la conduzione degli studi successivi; tale tipo di strumento è molto utilizzato dal "*coding & counting method*"; inserendosi all'interno di questo filone di ricerca sarà possibile un confronto più agevole con risultati presenti in letteratura.

IL METODO ETNOGRAFICO

Come detto precedentemente, per descrivere i comportamenti comunicativi delle *chat* in lingua italiana e costruire il *codebook*, è stata adottata una prospettiva etnografica. È noto che il metodo etnografico si basa sull'osservazione e "l'immersione" del ricercatore all'interno della comunità osservata, al fine di coglierne le specificità. L'obiettivo principale è identificare i nodi, le caratteristiche e gli elementi più rilevanti nel definire la complessità della cultura del gruppo osservato. In modo particolare, l'interesse si focalizza sul linguaggio in modo da cogliere le **regole implicite**, i **codici**, i **significati** e le **realità sociali co-costruire** che sottendono gli atti comunicativi e le azioni dei membri (Thomsen, Straubhaar, & Bolyard, 1998). Il metodo si avvale di numerose tecniche di osservazione, che di volta in volta permettono di focalizzare determinati aspetti della cultura in esame e che presentano punti di forza e di debolezza. Nel nostro caso, la comunità osservata non è di ridotte dimensioni, bensì costituita dalle maggiori *chat* italiane, al fine di cogliere le modalità di comunicazione tipiche di chi *chatta* in italiano.

Relazione ed Ecologicità

Nello studio della Soggettività, dell'Intersoggettività e delle pratiche comunicative, un aspetto risulta particolarmente importante e cioè l'interesse nei confronti di ogni singolo scambio e interazione. La ricerca etnografica infatti, sottolinea l'importanza di circoscrivere sempre il significato delle proprie osservazioni. Le note del ricercatore non devono mai essere pensate in modo assoluto, ma occorre affiancarle alle circostanze pratiche e alle conseguenze che esse innescano nell'interazione, evidenziando il significato di un'azione, sia per chi la mette in atto, sia per chi la riceve (Agré, 1999). Queste indicazioni pongono l'accento quindi, su una delle caratteristiche fondamentali delle dinamiche studiate, il fatto cioè di essere essenzialmente co-costruite e di acquistare significato solo se si considera l'incontro degli interlocutori e non unicamente le intenzioni del singolo. La validità degli studi etnografici si basa essenzialmente sulla capacità del ricercatore, di saper ricostruire in modo accurato il

mondo e i mondi dei gruppi osservati e in sostanza di immergersi nell'ambiente che si intende descrivere, seguendo le indicazioni metodologiche (Thomsen, Straubhaar, & Bolyard, 1998). Questa osservazione fondante la validità del metodo sottolinea anche la necessità di osservare del materiale ecologico, in cui il ricercatore apporti il minor numero di cambiamenti, per poter accedere ai comportamenti naturali del gruppo e quindi ai codici culturali abituali. La ricerca dei significati sociali e delle modalità di comunicazione e di presentazione di sé come in questo caso, può essere effettuata solo al di fuori del laboratorio. Diversi autori interessati alle *chat* e al *Cyberplace* in genere, sottolineano che il miglior modo per studiare la CMC sia all'interno del contesto originale dove essa viene prodotta (Galimberti & Riva, 2001). È altresì importante adottare tra i vari metodi osservativi, una metodologia non intrusiva:

We, therefore, encourage other researchers to adopt an unobtrusive methodology so that theory development will grow from a naturalistic environment where the experimenter is both a participant and observer with the behavior occurring in a naturalistic setting (Rollman, Krug, & Parente, 2000).

Queste osservazioni pongono nuovi interrogativi circa le scelte possibili nei vari momenti della ricerca e in modo particolare per il campionamento che dovrebbe garantire una buona conoscenza dei vari fenomeni. Considerata la natura dell'oggetto indagato, il campionamento temporale è la scelta che permette di preservare maggiormente la ricchezza del contesto. L'osservazione di un periodo di tempo sufficientemente lungo consente di poter analizzare dei flussi di conversazione che siano coerenti e in cui sia possibile individuare un senso compiuto e delle azioni concluse.

Online ethnography

Utilizzare il metodo etnografico per studiare le comunità, gli ambienti e i gruppi virtuali comporta necessariamente degli adattamenti. Il punto di forza di Internet risiede nella possibilità di registrare quanto avviene e avere così a disposizione un grande numero di dati in poco tempo. D'altra parte questa possibilità presenta dei

punti deboli, in quanto la partecipazione dello sperimentatore viene a mancare; ciò è tanto più influente quando lo scopo della ricerca è quello di comprendere gli usi e la cultura di un gruppo specifico: i codici culturali forti possono essere riconosciuti solo attraverso la partecipazione (Thomsen, Straubhaar, & Bolyard, 1998). Le stesse perplessità emergono quando è necessario conoscere ai fini dell'indagine, le caratteristiche "reali" dei membri del gruppo. In una *chat* non è possibile recuperare con facilità e con una certa sicurezza, informazioni quali età, genere o etnia che possono essere solo *self-reported* (Hamman, 1997). D'altra parte, se concentriamo l'attenzione sulle *chat*, la registrazione delle conversazioni ha il grande vantaggio di sopperire alla difficoltà di seguire contemporaneamente più linee di conversazione che si intrecciano tra gli utenti, di individuare con maggiore chiarezza l'inizio e la fine di un'interazione e di monitorare l'ingresso e l'uscita dei *chatter* dalla stanza (Jepson, 2005). Nonostante i limiti imposti dall'ambiente di ricerca, si è deciso di utilizzare tale metodologia in quanto lo scopo non era quello di approfondire le abitudini di un gruppo di *chatter*, ma di avere uno sguardo ampio sulle modalità di comunicazione di chi usa la *chat* in lingua italiana, osservando più piattaforme. A questo proposito la traccia scritta e la non partecipazione alle interazioni della *chat*, si sono rivelate particolarmente utili, soprattutto per monitorare il gran numero di fraintendimenti che sono sempre frequenti in queste conversazioni. L'assenza di alcuni codici, le innovazioni comunicative degli utenti e anche il desiderio di replicare le tempistiche di una conversazione *Face To Face* (ftf), sono elementi che facilitano l'incomprensione. La rilettura dei testi in un secondo momento in cui non si deve lottare contro lo scorrimento del testo, permette di cogliere più chiaramente dove eventualmente la regole comunicativa è stata trasgredita, dove è stata ricomposta e soprattutto come i due interlocutori sono arrivati comunque a comprendersi.

Un'altra caratteristica presente nei *codebook* che hanno cercato di analizzare la comunicazione via *chat* è la multidimensionalità, caratteristica necessaria per avere un'idea completa di quanto accade nella stanza, ma rischiosa in quanto diminuisce

l'affidabilità e l'accordo intergiudice, complicando fortemente la fase di codifica dei testi (Hmelo-Silver & Bromme, 2007). L'uso di un codice multidimensionale implica che ogni unità di codifica possa essere codificata più volte sotto aspetti differenti; categorie e macrocategorie possono essere indipendenti tra loro oppure gerarchicamente organizzati (Boyatzis, 2000). In alcuni casi, gli autori cercano di costruire le categorie in modo tale da avere un'unica unità di codifica. Henri distingue cinque dimensioni attraverso cui è possibile analizzare la comunicazione online: partecipazione, dimensione sociale, interattiva, cognitiva e metacognitiva (Henri, 1992). Anche Fisher et al., hanno definito due livelli di analisi del testo: il contenuto e la funzione degli interventi (Fisher, Bruhn, Grasel, & Mandl, 2002). Un'altra possibilità è quella di considerare più livelli d'analisi, ciascuno associato ad un'unità differente; Weinberger & Fisher definiscono quattro categorie ("participation, epistemic, argument and social") associandole a: messaggio, frase, *topic* ecc. (Weinberger & Fisher, 2006). Nonostante le difficoltà connesse alla definizione e alla costruzione dei codici multidimensionali, questi garantiscono oltre ad un'immagine più completa (non necessariamente esaustiva) anche la possibilità di individuare le relazioni tra i vari livelli (Ellison, Heino, & Gibbs, 2006). Nel caso della comunicazione via *chat*, la gestione della relazione e l'uso più o meno volontario di determinate strategie comunicative, rappresentano il modo più efficace e immediato per veicolare l'immagine di Sé. Il codice multidimensionale è quindi, lo strumento più adatto per comprendere in un secondo momento, come i diversi livelli di comunicazione vengano contemporaneamente gestiti dall'utente nella co-costruzione della Soggettività e dell'Intersoggettività.

L'individuazione delle diverse aree da considerare nella comunicazione fanno parte di un passaggio successivo; è possibile stabilirle in itinere oppure farsi guidare da un presupposto teorico (Boyatzis, 2000). In letteratura si trovano molti esempi che pur nella varietà, aumentano o diminuiscono il focus; Galimberti & Riva propongono di considerare la comunicazione non solo da un punto di vista pragmatico e cognitivo,

ma anche da quello psicosociale e della logica quotidiana (che spinge gli utenti a compiere determinati comportamenti) (Galimberti & Riva, 2001). Arvaja et al. d'altra parte, restringono il campo attraverso una griglia di codifica che consideri il contenuto delle conversazioni, le funzioni comunicative delle stesse e le risorse contestuali utilizzate (Arvaja, Salovaara, Hakkinen, & Jarvela, 2007). In questa sede è stato scelto di considerare le tre aree della competenza comunicativa: Sintassi-fonologia-morfologia (aspetti legati alla conoscenza e all'uso della lingua); Semantica (aspetti legati alla produzione di significato) e Pragmatica (competenze linguistiche relativi all'espressione e interpretazione dei significati, nonché alla gestione degli scambi e delle relazioni) (Astington & Filippova, 2005). Questa segmentazione ha il pregio di essere generale, permette di ottenere dei codici che siano facilmente estendibili ai vari servizi di *chat line* e allo stesso tempo dà un'immagine ricca dei processi in atto.

METODO

Obiettivi

L'obiettivo di questo primo studio è quello di osservare le dinamiche conversazionali in due delle principali *chat* italiane al fine di descrivere le modalità di comunicazione messe in atto dai *chatter*. L'osservazione, effettuata attraverso un metodo etnografico, porterà alla costruzione di un *codebook* multi categoriale che possa descrivere tali dinamiche comunicative a più livelli (sintattico, semantico e pragmatico). Il *codebook* verrà utilizzato da più giudici¹ indipendenti al fine di testarne l'affidabilità da un punto di vista statistico.

Campione

Il Campione è composto di 81 sessioni di conversazioni, di 30 minuti ciascuna, per un totale di 40 ore circa; ciò permette di considerare un arco di tempo abbastanza ampio da garantire del materiale ricco e variegato (S. Herring, 2004a; Paolillo, 1999). Anche la singola sessione considera un intervallo temporale tale per cui è possibile

¹ Si ringraziano Alessandra Grassi, Paola Iannello, Serena Petrocchi, Lucia Esposito

comprendere il contesto in cui le conversazioni si inseriscono, evitando così di perdere la maggior parte del significato (S. Herring, 2004b). Sono state considerate solo le stanze di benvenuto che non fossero centrate su un argomento di conversazione specifico; la scelta è stata basata su due motivi. Si evita sia di impoverire la raccolta dei dati con un *topic* di discussione fisso e allo stesso tempo, sia di osservare gruppi o community sorte spontaneamente che possono essere più frequenti laddove venga indicato nel nome della stanza il riferimento a un interesse comune; ciò ha impedito in sintesi, di avere un campione troppo specifico (Boyatzis, 2000). Le *chat* osservate sono servizi offerti da portali nazionali; sono stati scelti due tra i quattro portali più utilizzati dagli utenti italiani, considerando l'ultimo grande censimento sull'Italia online pubblicato da Nielsen (ACNielsen, 2000). Nello specifico, sono stati considerati Virgilio.it e Supereva.it, rispettivamente al secondo e quarto posto della classifica riportata nella ricerca sopraindicata. Il portale al primo posto non è stato osservato perché nel frattempo si è unito a un altro portale (Liberio.it) modificando così la sua utenza, mentre il terzo, Msn.it, è più famoso e utilizzato per il servizio di *Instant Messaging*.

Per quanto riguarda le modalità di campionamento delle conversazioni, tra le diverse possibilità (campionamento per conversazione, per evento, a orari fissi, ecc..) è stata scelta l'opzione **a intervalli di tempo** (Panyametheekul & Herring, 2003). La raccolta dei dati è durata tre settimane (Marzo 2006), per tre giorni alla settimana, sia festivi, sia lavorativi (indicativamente martedì, giovedì e domenica). L'orario della raccolta è stato randomizzato considerando le tre fasce d'orario di maggiore affluenza ad internet (ACNielsen, 2000): 9-12; 14-17 e 20-23. Al fine di valutare il *codebook* su materiale non eccessivamente dissimile, metà del campione è stato utilizzato per l'osservazione, l'analisi e lo sviluppo dei codici, l'altra metà è stata utilizzata nelle varie fasi della verifica dell'attendibilità della griglia costruita (S. Herring & Paolillo, 2006; Paolillo, 1999).

Unità di codifica

Una delle procedure che garantiscono maggiore affidabilità all'analisi etnografica, è la scelta dell'unità di codifica che può avere una giustificazione teorica o pratica. La scelta dell'unità di codifica permette di avere maggiore uniformità tra giudici e maggiore chiarezza circa cosa si stia considerando. La *chat* di per sé, ha posto molte difficoltà a chi ha scelto di analizzarne i testi, a causa della sua forma apparentemente poco organizzata e non lineare; ciò è ancora più vero in una stanza pubblica in cui le persone contemporaneamente presenti possono raggiungere numeri elevati (anche un centinaio), seppure poi in molti preferiscano continuare le conversazioni iniziate in stanze private. Raramente, inoltre, il singolo "post" costituisce un turno conversazionale completo e coerente, risulta quindi necessario segmentare in modo diverso gli interventi al fine di trovare un'unità di analisi e codifica utile (Zemel, Xhafa, & Cakir, 2007). Le alternative che sono state considerate dagli autori che hanno approcciato la *chat*, sono molto diverse tra loro, in particolare tre tipologie di scelta sono molto presenti:

- 1. Sequenze conversazionali**, individuate secondo le strutture e le formule di apertura e chiusura formulate da Schegloff (Zemel, Xhafa, & Cakir, 2007);
- 2. Singolo atto espressivo**, anche se frammentato in più turni (Strijbos & Stahl, 2007);
- 3. Messaggi semanticamente legati**; la coerenza del contenuto sarebbe alla base della segmentazione della conversazione (S. Herring, 2003, , 2004b).

In questa sede la scelta è caduta sull'**atto linguistico**. L'atto linguistico è un atto intenzionale di enunciazione costituita da un contenuto proposizionale prodotto all'interno di un contesto a cui si applica una forza illocutoria. È un'unità d'analisi che fa riferimento maggiormente alla sfera pragmatica della comunicazione; la forza illocutoria infatti, esprime ciò che si vuole fare attraverso l'enunciazione, attraverso

essa l'interlocutore dovrebbe cogliere il modo in cui si deve "intendere la proposizione" (Vanderveken, 1988). L'atto illocutorio quindi, è l'unità minima attraverso la quale si compie un'azione nei confronti dell'interlocutore, comunicando a lui ed insieme all'atto proposizionale e a quello perlocutorio compongono l'atto linguistico. Gli atti linguistici possono coincidere con il post, ne possono comprendere più di uno, oppure possono essere compresenti in uno stesso intervento. La scelta di questa unità porta però alla perdita di una informazione che fa riferimento al modo in cui l'utente decide di comunicare, a quale velocità e con quale segmentazione. Un'altra perdita è data dal fatto che l'analisi verterà anche sul piano semantico e su quello sintattico, per i quali anche altre unità di codifica potevano essere adeguate. La scelta dell'atto linguistico come unica unità, è dovuta innanzitutto alla necessità di poter operare agevolmente un confronto tra i diversi livelli e quindi è stato necessario focalizzarsi su uno dei tre considerati. Come già sottolineato, inoltre, l'atto linguistico è un'unità di codifica prettamente pragmatica; in questo modo sarà possibile considerare la comunicazione come una serie di azioni sociali. In vista di un utilizzo della griglia come strumento attraverso cui descrivere e osservare la Soggettività e l'Intersoggettività, l'atto linguistico risulta essere la scelta migliore per comprendere come gli interlocutori agiscano nella comunicazione al fine di un'efficace intercomprensione. Un'altro aspetto positivo di tale scelta consiste nel fatto che attraverso l'atto linguistico è possibile segmentare il testo evitando di imporre un metodo totalmente esterno, ma seguendo il flusso dell'azione così come viene gestita e organizzata dagli utenti stessi (Zemel, Xhafa, & Cakir, 2007).

Strumenti

L'analisi dei testi è stata effettuata in modalità "carta & matita" su metà del materiale raccolto. L'osservazione è stata guidata dai risultati di due lavori precedenti che si sono focalizzati sulle modalità di presentazione del Sé nelle *chat* cercando di mettere a punto delle categorie con le quali analizzare i testi. Il primo studio è quello di Koch et al., secondo i quali la presentazione di sé avviene attraverso tre modalità:

1. Elementi sintattici, mediante il vocabolario e la grammatica, le modalità di costruzione della frase, l'uso di certe espressioni e di certe forme grammaticali;

2. Elementi semantici, che fanno riferimento ai contenuti degli interventi con cui si comunicano agli interlocutori informazioni su di sé come, professioni, hobbies, esperienze o interessi;

3. Elementi pragmatici, attraverso il comportamento comunicativo, lo stile, gli argomenti e il comportamento relazionale (Koch, Mueller, Kruse, & Zumbach, 2005).

Un secondo importante contributo è quello di Burnett che ha cercato di definire le modalità di scambio relazionale nelle comunità virtuali (tabella 3.1), concentrandosi quindi solo sugli aspetti relazionali (Burnett, 2000).

		INTERACTIVE BEHAVIOUR	
NON INTERACTIVE BEHAVIOUR	HOSTILE INTERACTIVE BEHAVIOUR	COLLABORATIVE INTERACTIVE BEHAVIOUR	
		Behaviour not specifically oriented towards information	Behaviour specifically oriented towards information
	Flaming		Queries made by other community participants
	Trolling	Neutral behaviours: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pleasantries ▪ Gossip 	Queries presented to the community
	Spamming	Humorous Behaviours: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Language games ▪ Other types of play 	Queries taken out of the community
Cyber-rape	Empathic Behaviours: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Emotional support 	Announcement	

Tabella 3.1 – *Codebook di Burnett (2000)*

Queste tabelle, già frutto di un lavoro di osservazione etnografica, non risultano adatte però allo studio della comunicazione via *chat* in prospettiva di un'indagine sulle dinamiche della Soggettività. La prima si presenta come un buon punto di partenza, ma poco approfondito; la divisione nei tre livelli è appena accennata e non vengono descritti dei codici in forma puntuale. La tabella di Burnett, pur essendo più approfondita, è però esclusivamente incentrata sulla descrizione dei comportamenti comunicativi con una prospettiva relazionale; inoltre non viene ben definito cosa si intenda per “comportamento non interattivo”. Queste indicazioni, quindi, sebbene

utili non forniscono una panoramica sufficiente e ad ogni modo non possono essere immediatamente applicate alle *chat* in lingua italiana. Per questi motivi, verranno utilizzate soprattutto in un secondo momento, per ordinare i codici prodotti in categorie di secondo livello che possano trovare un riscontro e che siano paragonabili alla letteratura precedente.

Procedura

Il primo passaggio per l'analisi del materiale e la creazione dei codici, è stata la ricostruzione delle linee di conversazione (chi parla con chi) e dei turni di parola frammentati in modo tale da ottenere dei *thread* ordinati (Reid, 1992). Non è stato possibile, né è auspicabile, suddividere le conversazioni in file diversi, in quanto gli utenti possono intervenire anche in discussioni che non li riguardano fino a quel momento, dato il carattere pubblico della comunicazione. È altresì possibile, che gli utenti facciano accenno a quanto sta accadendo nella *chat* pur non intervenendo direttamente in altre conversazioni; è quindi necessario considerare sempre contemporaneamente tutti i *thread* per avere un'idea chiara e completa del contesto in cui la comunicazione si sta svolgendo. Dopo la ricostruzione, il testo è stato segmentato in atti linguistici, per poi passare alla creazione dei codici. Una volta catturato un pattern gli è stata applicata un'etichetta; la creazione è stata basata su un principio induttivo, cercando di comprendere cosa caratterizzasse il segmento esaminato in termini, sintattici, semantici e pragmatici. L'analisi è stata svolta in modalità iterativa, in modo tale che ogni codice venisse confermato o contraddetto da nuovi dati codificati o da altri pattern emersi in un secondo momento (Ellison, Heino, & Gibbs, 2006). Per cercare di evidenziare le pratiche e le routine che sottostanno alle dinamiche comunicative, l'attenzione è stata concentrata sui novizi e sui “disturbatori culturali”, utenti che a causa della scarsa conoscenza delle pratiche culturali, disattendono le aspettative del gruppo e producono reazioni da parte dei più esperti (Gobo, 2001). L'ultima fase di analisi è stata incentrata sulla descrizione del codice esplicito e una loro strutturazione in un *codebook* organizzato per aree (Boyatzis, 2000).

La prima versione è stata poi sottoposta a varie revisioni per il calcolo dell'affidabilità attraverso un accordo intergiudice (K Cohen).

RISULTATI - IL *CODEBOOK*

Il *codebook* finale è costruito in modo tale da avere tre macrocluster indipendenti e autonomi che fanno riferimento ai tre sottodomini del linguaggio: Sintassi-fonologia-morfologia; Semantica e Pragmatica (figura 3.1).



Figura 3.1 – I tre macrocluster

Ciascuna area è ulteriormente suddiviso in sottodomini che possono essere ulteriormente ramificati (figura 3.2).

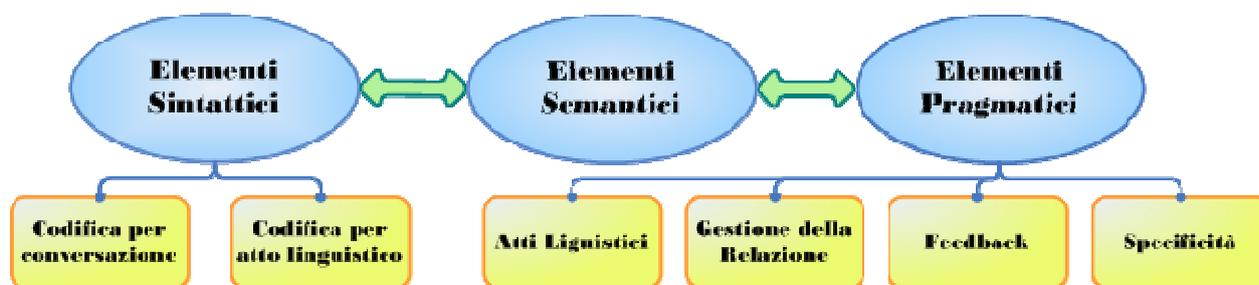


Figura 3.2 – 2° livello del *codebook*

In particolare al secondo livello del sistema di categorie troviamo due gruppi di categorie per gli elementi sintattici che differiscono per l'unità di codifica (unica eccezione all'interno del *codebook*). Tra gli elementi semantici non ci sono sottodomini, mentre gli elementi pragmatici si dividono in quattro gruppi diversi che codificano

azioni comunicative diverse. Tutte le categorie che fanno riferimento a ciascuno di questi sottodomini sono autoescludenti; le categorie dell'area denominata "gestione della relazione" sono state raggruppate in cinque aree, inizialmente solo per motivi di ordine e di organizzazione (figura 3.3).

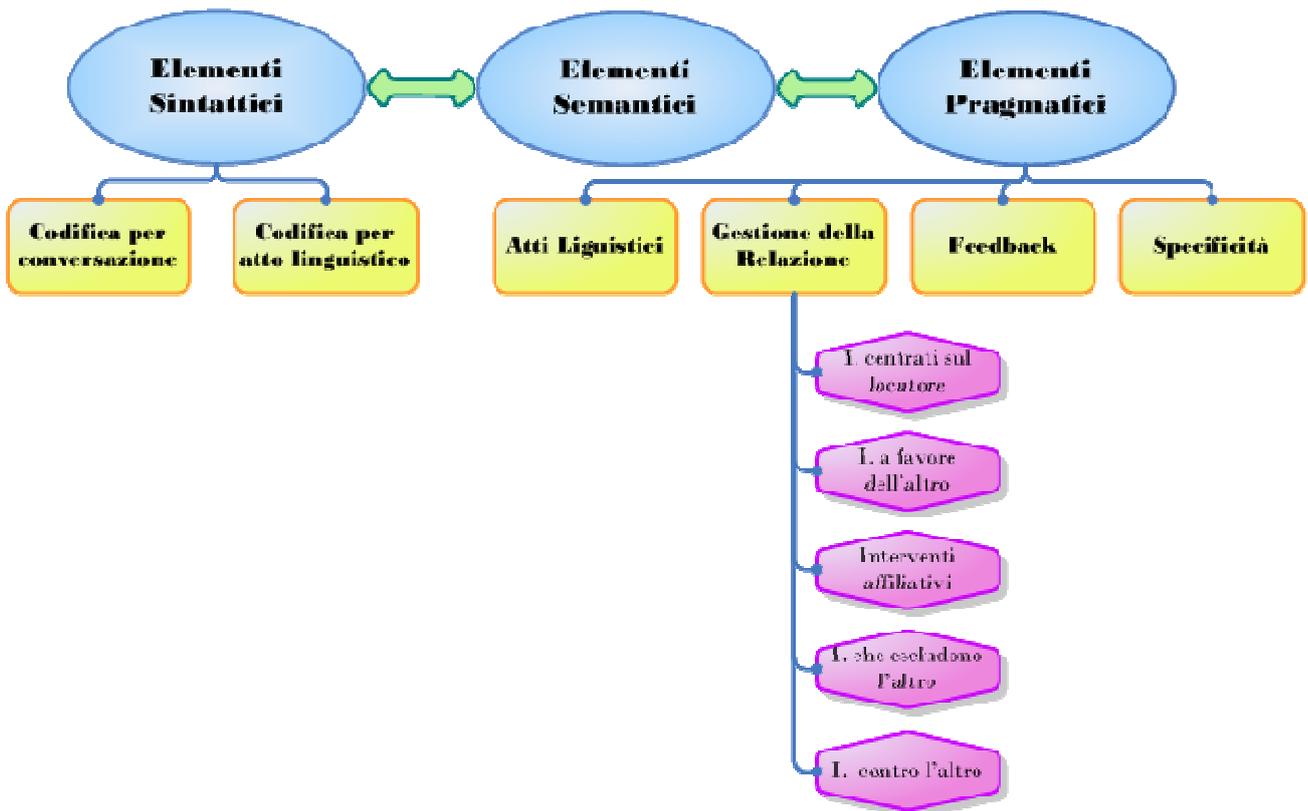


Figura 3.3 – 3° livello del codebook

Il sistema di categorie è quindi di tipo gerarchico e multidimensionale, ciò vuol dire che ogni unità di codifica può essere codificata più di una volta. Di seguito verranno descritte le categorie fornendo il codice, la definizione e gli esempi (Boyatzis, 2000; Gobo, 2001). Le categorie sintattiche permettono di riconoscere specifiche modalità d'uso della lingua italiana, quelle semantiche fanno riferimento alle aree di significato

che vengono prodotte durante la conversazione, in ultimo, quelle pragmatiche codificano le modalità di gestione e interpretazione dei significati e dell'interazione generale da parte degli interagenti (Astington & Filippova, 2005)².

Le Categorie

ELEMENTI SINTATTICI – CODIFICA PER CONVERSAZIONE

Nonostante uno degli scopi principali dell'analisi fosse trovare un'unica unità di codifica attraverso la quale suddividere la comunicazione in atto, alcuni elementi che sono riconducibili alla presentazione di sé, sono persistenti durante l'intera conversazione. Non sono dei veri elementi riconducibili all'uso della lingua italiana, ma fanno parte della sintassi della *chat*. Sono scelte stilistiche che accompagnano l'utente e che forniscono indicazioni su di lui. Nello specifico, queste scelte di stile permettono di rendere riconoscibile l'utente a prima vista, quasi a sostituzione del corpo.

- Scelta di un **font** particolare (**FN**): ogni *chat* ha un font automatico (in genere *Arial* o *Times New Roman*), ma all'ingresso l'utente può scegliere di adottarne uno diverso. Viene codificato **FN**, quando il *chatter* seleziona un font diverso da quello che viene dato di default dalla *chat* in cui ha fatto ingresso.

Esempi

'andreaaaaa' (font di default)

'HAPPY' (FN)

² Per ragioni di formattazione, ad eccezione delle prime due categorie della sezione degli "Elementi Sintattici", gli esempi riportati pur contenendo il testo nella sua forma originali, verranno modificati per quanto riguarda il font e il colore del carattere.

- Scelta di un **colore** particolare (**C**): al font automatico della *chat* è associato anche un colore, generalmente il nero. Viene codificato **C**, quando l'utente ha selezionato un colore per il testo diverso da quello di default.

Esempi

'**andreaaaaaa**' (colore default)

'**HAPPY**' (C)

- Scelta di un **nick** personalizzato (**NK**): il soggetto entra in *chat* con un *nickname* personalizzato. Viene codificato **NK** quando l'utente non entra con il *nick* generico che è composto generalmente di due parti: ospite + numero.

Esempi

Guest1287 (nome generico - non codificato)

Rodoloflo_lavandino (NK)

- Scelta di un **avatar** (**A**): molte *chat* danno la possibilità di associare al *nickname* anche un'immagine, da scegliere tra quelle presenti in un elenco. Viene codificato **A**, quando l'utente ha selezionato un'immagine da affiancarsi al *nickname*.

Esempi

mirko8181: silviaaaaaaaaaa (assenza di *avatar* – non codificato)



bella riccia: ei mi ero assentata, che è successo (A)

ELEMENTI SINTATTICI – CODIFICA PER ATTO LINGUISTICO

- **Intonazione(INT)**: nell'atto linguistico sono presenti elementi che definiscono l'intonazione. Si codifica **INT** quando vengono ripetute delle lettere

(generalmente le vocali), la punteggiatura oppure alcune parole sono scritte in maiuscolo.

Esempi

‘lo sooooooooooooo’ (ripetizione dell’ultima vocale - INT)

‘Ma come porti questi capelli!!!!!!’ (ripetizione impropria della punteggiatura - INT)

‘me ne SBATTO SKY’ (uso delle lettere maiuscole - INT)

‘meno male che ci stai te’ (non codificato)

- Forme **Dialettali e/o caricature** di una lingua straniera (**D**): si codifica D, quando nel testo vengono riprodotti suoni tipici di un dialetto o delle forme gergali, oppure quando vengono storpiate delle lingue straniere.

Esempi

‘CHISS’E’ SCEM’ (forma dialettale - D)

‘Ringrazio dio davemme fatto romano e romanista’ (forma dialettale - D)

‘Yessen’ (caricatura di lingua straniera - D)

- **Contrazioni o Acronimi** (**CN**): si codifica CN quando nell’atto linguistico si trovano nel testo delle contrazioni o degli acronimi più o meno famosi

Esempi

‘Ma ke dici’ (contrazione - C)

‘nn è giusto’ (contrazione - C)

‘LOL’ (acronimo - C)

‘da dove digiti?’ (non codificato)

- **Emoticon (E)**: si codifica E, quando nel testo dell’atto linguistico sono presenti *emoticon* (in caratteri ASCII o in forma grafica) e/o vengono riprodotte in forma scritta dei caratterizzatori vocali (come risate o pianti) attraverso cui comunicare i propri stati emotivi. Quando i caratterizzatori vocali vengono riportati in maiuscolo, si codifica E. Si codifica E, anche quando l’*emoticon* non è da solo, ma accompagna un testo scritto in una forma grammaticalmente corretta

Esempi

‘HAHAHAHAHAH’ (caratterizzatore vocale - E)

‘☹’ (*emoticon* grafico- E)

‘:-*’ (*emoticon* in caratteri ASCII - E)

‘scusate ero a prendere caffè e sigarette ☺’ (testo semplice accompagnato da *emoticon* - E)

‘sera innu... ☺’ (*emoticon* + intonazione - non codificato)

- Solo **Testo (T)**: si codifica T quando l’atto linguistico è scritto rispettando le regole dell’italiano scritto:

Esempi

‘Rieccomi’ (T)

‘Ciao golf’ (T)

‘Come stai?’ (T)

- **Combinazioni (COMB)**: si codifica COMB quando in uno stesso atto si combinano più elementi tra di loro, ad eccezione del solo testo con *emoticon*.

Esempi

‘asp hahahahahahaha’ (contrazione + *emoticon* - COMB)

‘Ke nerviiiiiiiiiiiiii’ (contrazione + intonazione - COMB)

ELEMENTI SEMANTICI

A livello semantico Koch distingue le diverse informazioni che gli utenti si scambiano su loro stessi. Analizzando il materiale a disposizione questa posizione è apparsa immediatamente da un lato troppo coercitiva, in quanto venivano esclusi i riferimenti inerenti alla *chat* e alle persone presenti nella stanza, ma anche troppo puntuale, dato che in una *room* generale gli argomenti oggetto di conversazione possono essere pressoché infiniti. Al fine di evitare un’eccessiva parcellizzazione e al tempo stesso allargare l’interesse a tutti i contenuti espressi, la scelta è stata quella di categorizzare gli interventi combinando un’ottica ‘spaziale’ (riferimento al soggetto che parla, al mondo esterno o alla *chat*) e una ‘temporale’ (argomenti inerenti a quanto accade contestualmente o non contestuali). In base al riferimento temporale gli interventi sono stati codificati generalmente come Informazioni (non contestuali) o come Commenti (contestuali), successivamente è stato specificato a quale ambito l’intervento fosse rivolto.

Nello specifico sono state codificate come “Informazioni”, tutti i contenuti che facessero riferimento al passato, al futuro o a realtà stabili nel tempo. Rientrano nelle informazioni:

- 1. gli annunci** (“mi è arrivata la bolletta”; “pino e stef vissero felici e contenti”; “avviso ai *chattanti*, lory è gay non sfottetelo per favore”);
- 2. le opinioni** (“W la nannini”; “che lavoro sacrificato”; “ma io non ci credo”);
- 3. i modi di dire** (“la sincerità paga sempre”; “meglio soli che mal accompagnati”; “clio, chi disprezza compra”);

4. Racconti -seri o ironici- (“a Lourdes uno seduto su una carrozzina si alza in piedi con grande sforzo. Madonna fammi la grazia fammi tornare a casa a piedi. Si gira e gli hanno rubato la carrozzina”).

Le categorie sono:

- **Informazione** inerente la **sfera privata (I_Sè)**: si codifica I_Sè quando l’utente racconta qualcosa riguardante la propria sfera privata: elementi fisici, opinioni, atteggiamenti, ricordi, caratteristiche stabili di personalità, ecc...

Esempi

‘La prossima settimana sono da sola’ (programma personale – I_Sé)

‘Mi devo togliere i punti’ (programma personale – I_Sé)

‘A me le cozze piacciono anche anto’ (gusti personale – I_Sé)

‘Sono unica’ (opinione – I_Sé)

- **Informazione** sulla **chat (I_C)**: si codifica I_C quando nell’atto sono presenti riferimenti alla *chat*, sia come forma di comunicazione, sia il servizio che si sta utilizzando. Nello specifico, è possibile che vi siano riferimenti alle caratteristiche tecniche, a qualche *chatter* in particolare, alle dinamiche della *chat* o agli argomenti di discussione.

Esempi

‘È sempre lenta a caricarsi’ (caratteristiche tecniche della *chat* – I_C)

‘stef sei sempre fantastico’ (opinione su un altro utente della *chat* – I_C)

‘mi arrabbio perché entrano a far le porche e poi scambiano i *nick*’ (dinamiche abituali della *chat* – I_C)

- **Informazione sul mondo esterno (I_RL):** si codifica I_RL quando nell'atto linguistico sono presenti informazioni sul mondo esterno in generale a diversi livelli: ambiente fisico, notizie, amici, familiari, ecc..

Esempi

‘eppure sul lago ci dovrebbe essere un po’ di ventilazione’ (opinione generale sul mondo reale- I_RL)

‘milady siamo a 27 Km di distanza’ (informazione generale sul mondo reale- I_RL)

A differenza dell'Informazione, si codifica Commento quando il contenuto dell'atto si riferisce a qualcosa che accade in contemporanea alla *chat*.

- **Commento inerente la sfera privata (C_Sè):** si codifica C_Sè quando l'utente racconta qualcosa che gli sta accadendo durante la *chat*. Sono inclusi gli atti costituiti da un solo *emoticon* e gli avvisi di entrata e uscita dalla stanza.

Esempi

‘ero preso da pinka pallina e non ho letto’ (precisazione su un'attività svolta- C_Sè)

‘mi viene da piangere’ (stato d'animo- C_Sè)

‘ora esco; 1; 2; 3’ (rituale d'uscita- C_Sè)

☺(*emoticon*- C_Sè)

- **Commento sulla chat (C_C):** si codifica C_C il commento fa riferimento alla *chat* e quanto sta avvenendo durante la conversazione (caratteristiche tecniche, a qualche *chatter* in particolare, alle dinamiche della *chat* o agli argomenti di discussione); sono inclusi anche i saluti.

Esempi

‘mi si blocca la schermata’ (inconveniente tecnico – C_C)

‘cambiamo discorso’ (interazione – C_C)

‘sta leggendo’ (commento su un altro *chatter* – C_C)

‘comunque è un po’ un mortorio’ (commento sulla discussione in atto – C_C)

- **Commento sul mondo esterno (C_RL):** Si codifica C_RL quando il *chatter* scrive un commento su quanto accade nel mondo esterno (in Real Life) durante la *chat*.

Esempi

‘telefono’ (attività contemporanea in Real Life – C_RL)

‘il caldo da te è allucinante come qui al lago?’ (domanda sul contesto reale dell’interlocutore – C_RL)

‘Qui da delle tranvate di tuoni’ (commento sul proprio contesto reale – C_RL)

ELEMENTI PRAGMATICI

Gli elementi pragmatici sono suddivisi in quattro sottoaree che codificano diverse modalità dell’agire comunicativo: tipologia di atto linguistico utilizzato; gestione dei *feedback*; specificità dell’atto e comportamento relazionale. Sono quattro livelli di analisi compresenti e non esclusivi, ma che permettono di avere un quadro sufficientemente ampio per la comprensione delle dinamiche sociali e del comportamento messo in atto dal soggetto.

Atti Linguistici: per la codifica degli atti linguistici sono state considerate le definizioni date da Searle (Searle, 1992):

- **Dichiarativi (DV):** provocano cambiamenti immediati nello stato di cose istituzionale e che tendono a fare affidamento su complesse istituzioni extralinguistiche (scomunicare, dichiarare guerra, battezzare)

Esempi

‘io vi dichiaro marito e moglie’ (DV)

- **Assertivi (AV):** impegnano il parlante nei confronti della verità della proposizione espressa (asserire, concludere):

Esempi

‘sono stata sincera ed ecco come mi ritrovo’ (opinione - AV)

‘solo le orchidee sono le più belle le più uniche’ (opinione - AV)

- **Direttivi (DT):** rappresentano i tentativi del parlante per indurre l’interlocutore a fare qualcosa (richiedere, domandare) :

Esempi

‘mimma ndo stai???’ (domanda - DT)

‘allora lascia perdere’ (comando - DT)

- **Commissivi (CM):** impegnano il parlante a fare qualcosa nel futuro (promettere, minacciare, offrire):

Esempi

‘giuro che se anche ti sedurrò non soffrirai mai l’abbandono’ (giuramento - CM)

‘io ci sarò ai vostri funerali, non manca tanto’ (promessa -CM)

- **Espressivi (ES)**: esprimono uno stato psicologico (scusarsi, salutare, congratularsi):

Esempi

‘Scusaaaaa’ (scuse - ES)

‘HIHIHIII’ (risata - ES)

‘KE NERVIIIII’ (stato mentale - ES)

‘☺’(emoticon - ES)

- **Feedback (F)**: si codifica F quando il soggetto attraverso l’atto fornisce un *feedback* ad un intervento precedente. La relazione tra i due interventi può essere di tipo semantico oppure basata sulle regole delle coppie adiacenti: “saluto-saluto”, “domanda-riposta”, ecc... (Searle & Vanderveken, 1985).

Esempi

1) ‘birba quanto gradi ci so a Firenze per curiosità’

2) ‘slippe è un forno nn si può descrivere’ (F)

Stabilito che si tratta di un *feedback*, è possibile codificare la tipologia dello stesso, dal punto di vista del contenuto e della direzione.

TIPO DI FEEDBACK

- **Feedback positivo (F+)**: si codifica F+, quando l’atto aggiunge nella conversazione, delle informazioni non contenute nell’intervento cui dà un *feedback*:

Esempi

‘1)ve lo ricordate satomi’

‘2)e chi se lo scorda con quei capelli’ (F+)

‘1)kurt il mare come è bello?’

‘2)Forse l’unica cosa bella che abbiamo’ (F+)

- **Feedback negativo (F-)**: si codifica F-, quando l’atto non aumenta le informazioni contenute nell’intervento cui dà un *feedback*:

Esempi

1)’anche creamy aveva i genitori’

2)’si vero’ (F-)

CONTENUTO DEL FEEDBACK

- **Feedback relativo al contenuto (FC)**: si codifica FC, quando il *feedback* è relativo al contenuto espresso dall’atto precedente.

Esempi

1)’cambiamo discorso’

2)’azz no non cambiamo discorso’ (FC)

- **Feedback indirizzato all’autore dell’intervento (FA)**: si codifica FA quando il *feedback* viene indirizzato all’autore dell’intervento precedente:

Esempi

1)’Io sto sempre molto attenta’

2)’ragazza solare ma mica stupida’ (FA)

- **Specificità (S)**: si codifica S quando l’atto viene indirizzato ad un interlocutore specifico (singolo o gruppo). Deve essere presente il *nick* di uno dei *chatters* o deve

essere specificato a chi ci si rivolge. Si codifica S l'interno turno anche se costituito di più atti linguistici

Esempi

‘arrotino che fai??’ (*nick* specifico - S)

‘Militare forse è perché ti vanti troppo’ (*nick* specifico - S)

‘Ci sono donne in *chat*?’ (gruppo specifico - S)

Gestione della relazione:

- **Spiegazione assenza (AZ)**: si codifica AZ quando il soggetto con il suo atto spiega il perché della propria assenza e/o scarsa partecipazione alla conversazione (sia prima, sia dopo l'assenza):

Esempi

‘telefono casso’ (AZ)

‘mando via la vecchietta e torno’ (AZ)

‘asp campanello’ (AZ)

‘mi assento un po’ (AZ)

- **Spiegazione intervento (SZ)**: si codifica SZ quando attraverso l'atto il soggetto spiega un proprio intervento non compreso dall'interlocutore.

Esempi

‘guarda che non sto scherzando’ (SZ)

‘era per dire’ (SZ)

‘mica ho detto il contrario Rodolfo’ (SZ)

- **Parodia (PD)**: si codifica PD quando nell’atto il soggetto mima dei movimenti corporei, sia singolarmente, sia in gruppo; anche per atti in cui ci sia solo un *emoticon* che supplisce alla mancanza del volto.

Esempi

‘Tiè prendi al volo’ (movimento - PD)

‘Ki ha tra i 30 e i 50 alzi la mano’ (movimento - PD)

‘☺’ (*emoticon* - PD)

- **Autocorrezione (AUC)**: si codifica AUC quando il soggetto corregge un errore (di battitura, grammaticale, ecc...) fatto in un atto precedente.

Esempi

1) ‘Leone: gli onwsti saranno premiati’

2) ‘Leone: onesti’ (AUC)

- **Aiuto (H)**: si codifica H, quando nell’atto sono presenti consigli, incitamenti, sostegno, rassicurazioni.

Esempi

‘la paura è fatta per vincerla’ (consiglio - H)

‘dai non fare così’ (incitamento - H)

‘ma figurati daisy non ti devi scusare’ (sostegno - H)

‘MA NO TRANQUILLA’ (rassicurazione - H)

- **Apprezzamenti e/o Nomignoli (APP):** si codifica APP quando nell'atto sono presenti apprezzamenti nei confronti di un interlocutore o di qualcosa che detto o fatto. L'apprezzamento può essere espresso anche dando un nomignolo all'altro.

Esempi

'wow canti Gianna Nannini' (apprezzamento di un'azione svolta da un altro *chatter* - APP)

'brava jumpy' (apprezzamento di un altro *chatter* - APP)

'ma non ci credo c'è la tabatina ☺' (nomignolo- APP)

'stef, amico satellitare' (nomignolo - APP)

- **Scuse (SC):** si codifica SC quando nell'atto sono presenti delle scuse implicite o esplicite.

Esempi

'scusate per prima ero con una mia amica' (SC)

'scusa lattonzolo ☺' (SC)

- **Ringraziamenti (RG):** si codifica RG quando nell'atto sono presenti dei ringraziamenti impliciti o espliciti.

Esempi

'grazie tesòòòòò' (RG)

'grazie della disponibilità' (RG)

- **Inviti/proposte (PP):** si codifica PP quando vengono proposti o accettati inviti dai partecipanti presenti in stanza ad altri *chatters*

Esempi

‘o ma si fa una cena di *chat*?’ (invito in real life - PP)

‘Mimma vienimi a trovare’ (invito in real life - PP)

‘Parlamene nel mio private *room*’ (invito in *chat*- PP)

- **Richiesta informazioni (RI):** si codifica RI quando nell’atto vengono poste delle domande di carattere informativo; sono escluse le domande che hanno un secondo fine, come le domande retoriche, quelle con le quali si cerca di richiamare l’attenzione di uno o più *chatter*, richieste di chiarimento, ecc... .

Esempi

‘il pvt non ti piace?’ (RI)

‘Come posso parlare con immo ragazzi??’ (RI)

‘Mi rispondiii??’ (domanda per attirare l’attenzione - non codificato)

- **Richiesta spiegazioni (RS):** si codifica RS quando il soggetto chiede un chiarimento circa il senso di un intervento precedente.

Esempi

‘Anto ke vuoi dire spiegati’(RS)

‘Traduci in italiano’ (RS)

- **Richiesta aiuto (RH):** si codifica RH quando il soggetto fa una richiesta esplicita di aiuto; rientra anche l’aiuto “tecnico” o la richiesta di un favore.

Esempi

‘Tu cosa faresti?’ (RH)

‘Dille che le mando un bacione quando la vedi’ (RH)

- **Richiesta attenzione (AT)**: si codifica AT quando l’atto viene utilizzato per richiamare l’attenzione di un altro *chatter*, di tutta la *chat* o di un gruppo di persone.

Esempi

‘Bambina79 che fine hai fatto?’ (AT)

‘C’è qualche figliola di milano??’ (AT)

‘O mimma’ (AT)

‘C’è nessun aper fare due chiacchiere sennò esco’ (AT)

- **Saluti (SA)**: si codifica SA quando nell’atto sono dei saluti, all’ingresso o all’uscita della stanza (include i meccanismi di preparazione all’uscita come le giustificazioni o il conto alla rovescia). I saluti possono essere diretti a una persona, a un gruppo o generali.

Esempi

‘un saluto alla *room*’ (SA)

‘ciao jumyyyyyyyyyyyyyyyy bacione’ (SA)

‘vi saluto dolci signore a più tardi’ (SA)

‘le babyne vanno viaaa 3 2 1 0’ (SA)

- **Ironia – Gioco (IG):** si codifica IG quando nell’atto sono presenti forme umoristiche o tentativi di gioco con gli altri *chatter* presenti nella stanza.

Esempi

‘osp psichiatrico ti faccio diventare un ospedale traumatologico ☺’ (doppi sensi - IG)

‘bellosempre.... bello anche la mattina appena sveglio?’ (giochi di parole - IG)

‘faccio un po’ il leccino aahahaha”; ”vedo che il coglione è una parte che mi riesce sempre bene’ (autoironia - IG)

‘ma come crema non sei attratta dal dolcepotere?’ (battute di spirito - IG)

‘tu sei già fuori di testa ☺’ (battute di spirito - IG)

‘a Lourdes uno seduto su una carrozzina si alza in piedi con grande sforzo. Madonna fammi la grazia fammi tornare a casa a piedi. Si gira e gli hanno rubato la carrozzina”;
“sapete cosa dice una supposta a un missile? Beato te che vai in cielo’ (barzelletta - IG)

‘ Ahahaha’ (Risate- IG)

‘I MASCHI DISEGNATI SUI METRO’ CONFONDONO LE LINEE DI MIRO’ (Canzone– IG)

‘1-Moretouche: tri comincia a suonare la campanella (recita – IG)

2-Tri: ok

3-Tri: trin triiin

4-Moretouch: più forte triiiiiiiii

5-Tri: trinnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnn

6-Tri: trinnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnn'

- **Autoelogi (AE)**: si codifica AE quando nell'atto il soggetto si elogia in modo diretto o indiretto.

Esempi

'Sono troppo il migliore' (AE)

- **Flodding (FL)**: si codifica FL per quegli interventi che si ripetono in modo uguale e ripetitivo e non aggiungono nulla alla discussione. Spesso sono accompagnati da rimproveri degli altri *chatter* presenti in stanza.

Esempi

'1-scania: O ATLANTIS

2-scania: O ATLANTIS

3-scania: O ATLANTIS (FL)'

'1-clio: che fastidiooooooooooooooooooooo

2-clio: che fastidiooooooooooooooooooooo

3-clio: che fastidiooooooooooooooooooooo

4-clio: che fastidiooooooooooooooooooooo (FL)'

- **Domande Retoriche (DR)**: si codifica DR quando nell'atto sono presenti domande il cui scopo reale non è quello di richiedere delle informazioni:

Esempi

'scherzi sempre, eh?' (DR)

‘Che c’è di amel scusa?’ (DR)

‘Gatto cosa hai bevuto?’ (DR)

‘E chi t’ha chiesto nulla?’ (DR)

- **Flame (FL)**: si codifica FL quando l’atto costituisce l’inizio, lo sviluppo o la conclusione di un atto di flaming (litigio online); può essere serio o ironico. Sono inclusi: rimproveri, critiche, offese personali, provocazioni, minacce, sfide, avvertimenti o ordini.

Esempi

‘ma che modi’ (rimproveri -FL)

‘wèèè VERME’ (offesa -FL)

‘Stef ti stacco le dita se bestemmi’ (minaccia -FL)

‘a breve sarò a Firenze stai pronto’ (minaccia -FL)

‘vacci piano’ (avvertimenti -FL)

‘io scrivo quello che voglio nel mio *nick*’ (sfida -FL)

- **Rifiuto (RF)**: si codifica RF quando l’atto costituisce un rifiuto a una proposta (chiacchierare in privato) o a rispondere a una domanda. Rientrano in RF, sia i rifiuti espliciti, sia i rifiuti impliciti.

Esempi

‘non mi va molto scusa’ (RF)

‘non ti rispondo neanche’ (RF)

‘un dolcepotere no pvt’ (RF)

- **Correzione (CZ):** si codifica CZ quando attraverso l'atto linguistico il soggetto corregge l'intervento di un altro, sul piano semantico o grammaticale.

Esempi

1)'è il mio cognome'

2)'cognome' (CZ).

A scopo organizzativo, applicando un principio semantico, le categorie relative alla gestione della relazione sono state raggruppate in 5 macroaree come illustrato nella tabella 3.2. Del primo gruppo (Locutore) fanno parte tutti quegli atti o interventi focalizzati sul parlante (descrizione di sé tramite una parodia o della propria assenza) o su quanto ha detto. Il secondo gruppo è stato denominato Cortesia seguendo la definizione che Kerbrat Orecchioni dà della cortesia positiva: “... è quella che si realizza *«positivamente»* attraverso la produzione di quello che si può definire un ... atto valorizzante l'una o l'altra delle facce in presenza: regalo, espressione di assenso, complimento, ecc” (Kerbrat-Orecchioni, 1992). In Affiliazione, invece sono state riunite le categorie che fanno sempre riferimento a un comportamento positivo e orientato verso l'altro, ma non a sostegno della faccia. Vi rientrano le richieste che sono un modo per dimostrare interesse o che per coinvolgere l'altro nell'interazione oppure gli inviti a condividere del tempo insieme offline o online. Nella stessa categoria ci sono anche i saluti e tutte le varie forme di gioco, attraverso cui si creano dei veri e propri gruppi. Le ultime due categorie, invece, fanno riferimento alle forme di interazione più negative. In Esclusione, ci sono quei comportamenti che non hanno come scopo finale un *feedback* da parte dell'interlocutore, come il flodding che è per lo più un comportamento disturbante o le domande retoriche. In ultimo, ci sono i comportamenti che chiamerò di 'Anticortesia', collocati all'estremo opposto degli atti valorizzanti la faccia altrui; si tratta di minacce nei confronti della faccia dell'interlocutore. Vi rientrano, sia il flame, anche se nella maggior parte dei casi assume una veste ironica, sia le correzioni ad errori grammaticali o di battitura e tutte le forme di rifiuto a incontri e attività comuni.

Locutore: Interventi centrati sul locutore (loc)	Cortesìa: Interventi a favore dell'altro (cor)	Affiliazione: Interventi affiliativi (aff)	Esclusione: Interventi che escludono l'altro (escl)	Anticortesìa: Interventi contro l'altro (anti)
<ul style="list-style-type: none"> - Spiegazione assenza - Spiegazione intervento - Parodia - Autocorrezione - Autoelogi 	<ul style="list-style-type: none"> - Aiuto - Apprezzamenti e/o Nomignoli - Scuse - Ringraziamenti 	<ul style="list-style-type: none"> - Inviti/proposte - Richiesta informazioni - Richiesta spiegazioni - Richiesta aiuto - Richiesta attenzione - Saluti - Ironia – Gioco 	<ul style="list-style-type: none"> - Flodding - Domande Retoriche 	<ul style="list-style-type: none"> - Flame - Rifiuto - Correzione

Tabella 3.2 – *Le 5 Macroaree della 'Relazione'*

Verifica dell'Attendibilità

La costruzione di una griglia ha come fine ultimo la possibilità di essere riutilizzabile; la descrizione di ciascuna categoria deve essere comprensibile chiara e permettere così a diverse persone di poter codificare allo stesso modo le stesse unità di testo. Il calcolo dell'attendibilità del *codebook* è stato effettuato calcolando il grado di accordo tra tre giudici indipendenti attraverso il K di *Cohen*. I testi utilizzati per calcolare l'attendibilità sono conversazioni che fanno parte del campione raccolto per la fase di costruzione. L'attendibilità è stata calcolata in due fasi con giudici diversi.

La prima fase è stata condotta senza un training iniziale; ai giudici è stato spiegato il compito e sono stati consegnati una copia del testo da codificare, una copia del *codebook* con la descrizione delle categorie (spiegando solo la suddivisione per gruppi mutualmente esclusivi) e gli esempi e un foglio di codifica. Nel *codebook* è stata inserita anche la voce “non so” nel caso in cui il giudice fosse indeciso tra una o più categorie. La conversazione da codificare è stata precedentemente suddivisa in unità di codifica successivamente numerate in modo progressivo. Il testo essendo un estratto del

materiale raccolto, era costituito da diverse linee di conversazione che si intrecciano senza un inizio e una fine; per favorire la comprensione delle conversazioni ed evitare che il tipo di materiale interferisse con la fase di codifica, ai giudici veniva data la possibilità di leggere un estratto precedente al brano da analizzare. Inoltre, sono state segnalate le linee di conversazione (“chi parla con chi”).

Dal calcolo del K di *Cohen* emerge un ottimo grado di accordo per gli elementi sintattici (sia “per conversazione”, sia “per atto linguistico”), semantici, specificità e *feedback*, mentre gli atti linguistici presentano dei valori inferiori allo 0,5 e le categorie relative alla relazione non hanno dato luogo a risultati significativi (tabella 3.3).

	K Value	Sig.
Elementi sintattici (per conversazione)	K = 0,999	p<0,05
Elementi sintattici (per atto)	K = 0,892	p<0,05
Elementi semantici	K =0,857	p<0,05
Feedback	K =0,368	p<0,05
Specificità dell'atto	K =0,857	p<0,05
Atti Linguistici	K =0,365	p<0,05
Relazione	Non significativo	

Tabella 3.3 – Risultati del primo calcolo di *Accordo Intergiudice*

In un secondo momento, allo scopo di incrementare il grado di accordo, la fase di codifica è stata preceduta da una breve spiegazione e addestramento all’uso delle categorie. Ad altri tre giudici sono stati consegnati il *codebook* e una conversazione analoga a quella precedentemente utilizzata e ugualmente pre-suddivisa. Ai giudici è stato chiesto di leggere il *codebook* e sono state effettuate delle prove sul testo da codificare che non sono state poi considerate nel calcolo del K. Le prove sono state concentrate su quelle categorie che si sono mostrate più deboli nella fase precedente. Nella seconda prova anche gli atti linguistici hanno ottenuto un buon grado di accordo tra i giudici. Per quanto riguarda le categorie relative alla relazione, queste hanno presentato un grado di accordo basso, ma significativo; ricodificando le

risposte in modo tale da farle rientrare nelle macro categorie individuate semanticamente (tabella 3.4) il grado di accordo è aumentato. A seguito dei risultati ottenuti, per quanto riguarda la gestione della relazione, verranno considerate le cinque macroaree: Locutore, Cortesia, Affiliazione, Esclusione e Anticortesia.

	K Value	Sig.
Atti Linguistici	K =0,858	p<0,01
Relazione	K =0,379	p<0,01
Relazione (ricodificate)	K =0,838	p<0,01

Tabella 3.4 – Risultati del secondo calcolo di Accordo Intergiudice

La procedura di sviluppo delle categorie

Una delle critiche che accompagnano questo genere di studi il cui fine è di creare delle categorie di lettura di un fenomeno, risiede nelle varie fonti che influiscono sulla loro nascita e che spesso non vengono considerate o almeno descritte. Anche se, uno dei punti forti dell'osservazione naturalistica è quella di non interferire con i dati per fare in modo che la categorizzazione emerga spontanea, è indubbio che il ricercatore abbia un ruolo costruttivo lungo l'intero processo, attribuendo delle configurazioni di significato particolari. A tal fine, Conostas propone una modalità di presentazione e divulgazione del reale processo di estrazione delle categorie, al fine di poter comprenderle meglio e applicarle dunque, nella modalità corretta (Conostas, 1992). Lo scopo di questa presentazione, non è ridurre l'efficacia della ricerca, ma piuttosto di definirne meglio l'applicabilità dei risultati e rendere conto di quelle inevitabili influenze che spesso vengono tralasciate. La descrizione del processo di creazione del *codebook* si basa sull'esplicitazione di due aspetti principali: le componenti del processo di categorizzazione e la designazione a livello temporale.

A livello procedurale, occorre considerare tre fasi:

1.Origine della categoria; da dove nasce effettivamente la categoria. Constas considera cinque possibili origini (figura 3.4);

Participants	"Using participants as a point of origination"
Programs	"...categories may be derived from a set of goals or objectives stated"
Investigative	"...categories may be derived from the personal interests, views, or intellectual constructions of the researcher for the analysis."
Literature	"...categories are then derived from statements or conclusions found in the literature of other researchers who investigated a similar phenomenon."
Interpretative	"If one were to regard interview transcripts, for example, as text, analytical categories may be derived from interpretative orientations sometimes used by those in the humanities."

Figura 3.4 – *Origini della categoria*

2.Modalità di verifica; l'insieme delle strategie utilizzate per la creazione e l'applicazione della griglia, ciò che giustifica l'esistenza delle categorie (figura 3.5);

External	"The external source of verification utilizes a panel of experts outside of the study to verify and substantiate a given set of categories."
Rational	"The rational approach relies on logic and reasoning"
Referential	"...existing research findings or theoretical arguments to justify, through corroboration, the use of particular categories"
Empirical	"The empirical approach to verification, which is accomplished internally and without reference to other studies"
Technical	"The technical method borrows procedures, or at least language, from the quantitative orientation to answer the verification question."
Participative	"...researcher to provide participants the opportunity to review and possibly modify the results of a given study. "

Figura 3.5 – *Modalità di Verifica*

3.Denominazione; modalità di assegnazione del nome (figura 3.6).

InVivo	"The participants as a source of nomination ..."
Investigators	"... they make use of superordinate abstractions that are intended to portray the essence of a given class of phenomena."
Literature	"... category names are derived from existing theories by consulting the appropriate body of literature."
Interpretative orientation	"The final source of nomination is derived from an interpretative orientation."

Figura 3.6 – *Denominazione*

A livello temporale, è determinante esplicitare in quale momento del processo di ricerca sono state effettivamente svolte tali operazioni:

1. **A priori:** la categoria è precedente alla raccolta dei dati
2. **A posteriori:** la categoria è successiva alla raccolta dei dati
3. **Iterativamente:** la categoria è il risultato di una serie di tentativi di elaborazione/cancellazione e revisione (Constas, 1992).

I dati presentati nelle tabelle 3.5, 3.6, 3.7, presentano le modalità di creazione delle categorie, rispettivamente degli elementi sintattici, semantici e pragmatici.

Per quanto riguarda gli elementi di sintassi (tabella 3.5) ed uso della lingua, è possibile osservare che le categorie classiche presenti in letteratura, come gli *emoticon* e l'uso di acronimi o ancora il *nickname* e un *avatar* (per quanto semplice), ben funzionano nel campione italiano. Per ragioni di completezza è stato necessario aggiungere elementi quali la categoria relativa all'uso di un testo semplice e grammaticalmente corretto, che comunque è presente per buona parte delle conversazioni o l'uso delle espressioni dialettali; in questi casi la verifica della bontà della categorizzazione si è basata molto sul confronto con esperti del settore, avvalorata in ultima analisi dai risultati del K di *Cohen*.

CATEGORIZZAZIONE	DESIGNAZIONE TEMPORALE		
	A PRIORI	A POSTERIORI	ITERATIVAMENTE
ORIGINE			
Participants			(d)
Programs		(fn); (c)	(t); (comb)
Investigative			
Literature	(a); (n); (cn); (int); (e)		
Interpretative			
VERIFICA			
Rational			(t); (fn); (c); (comb)
Referential		(a); (n); (cn); (e)	(int)
External		(d);	
Empirical			
Technical			
participative			
DENOMINAZIONE			
Invivo			(d)
Investigativor			(t); (comb)
Literature	(a); (n); (cn); (int); (e)	(fn); (c)	
Interpretative			

Tabella 3.5 – *Elementi sintattici*

Gli elementi semantici (tabella 3.6) d'altro canto, sono stati frutto di un lavoro iterativo di riflessione e astrazione da parte del ricercatore, sempre grazie al supporto e al confronto con altre persone esperte. In effetti, i contenuti espressi dagli utenti sono stati suddivisi solo in base al contesto cui fanno riferimento e al loro orizzonte temporale.

Anche tra gli elementi pragmatici (tabella 3.7) ci sono categorie riprese dalla letteratura, come gli atti linguistici (Searle, 1992; Searle & Vanderveken, 1985) e la definizione del *feedback* positivo e negativo (Wiener, 1948) e di cortesia (Kerbrat-Orecchioni, 1992). Le restanti categorie sono frutto di una riflessione iterativa sul

materiale che poco si adattava invece, ai *codebook* presente in letteratura e precedentemente illustrati.

CATEGORIZZAZIONE	DESIGNAZIONE TEMPORALE		
	A PRIORI	A POSTERIORI	ITERATIVAMENTE
ORIGINE			
Participants			
Programs			
Investigative			
Literature			
Interpretative			(i_sè); (i_c); (i_rl); (c_sè); (c_c); (c_rl)
VERIFICA			
Rational			
Referential			(i_sè); (i_c); (i_rl); (c_sè); (c_c); (c_rl)
External			
Empirical			
Technical			
participative			
DENOMINAZIONE			
Invivo			
Investigator		(i_sè); (i_c); (i_rl); (c_sè); (c_c); (c_rl)	
Literature			
Interpretative			

Tabella 3.6 - *Elementi semantici*

CATEGORIZZAZIONE	DESIGNAZIONE TEMPORALE		
	A PRIORI	A POSTERIORI	ITERATIVAMENTE
ORIGINE			
Participants			
Programs			
Investigative			
Literature	(dv); (av); (dt); (cm); (es) (f); (f+); (f-)	(cor)	
Interpretative			(fa); (fc); (loc); (aff); (escl); (ant); (s)
VERIFICA			
Rational			
Referential	(dv); (av); (dt); (cm); (es) (f); (f+); (f-)		
External			(loc); (aff); (escl); (ant); (s)
Empirical			
Technical		(fa); (fc); (cor)	
participative			
DENOMINAZIONE			
Invivo		(s)	
Investigator		(fa); (fc) (loc); (aff); (escl); (ant)	
Literature	(dv); (av); (dt); (cm); (es) (f); (f+); (f-)	(cor)	
Interpretative			

Tabella 3.7 – *Elementi pragmatici*

CONCLUSIONE

Lo scopo di questo primo studio è quello di costruire un *codebook* per l'analisi della comunicazione via *chat*. Nonostante la presenza di altri strumenti in letteratura è stato

necessario crearne uno nuovo per due motivi principali: i *codebook* già presenti sono in lingua inglese, la lingua principale delle Rete; tali strumenti hanno avuto una larga portata di utilizzo, ma portano con sé le specificità del linguaggio entro il quale è stato costruito. Ciò significa che sfumature di significato della lingua italiana non possono essere colte in toto e che ne possono essere attribuite delle altre che non appartengono in realtà al testo; la seconda motivazione risiede nella natura focalizzata di questi *codebook* che di volta in volta, sono sintatticamente, semanticamente o pragmaticamente orientati, impedendo così una visione a largo spettro.

Al fine di avere uno strumento in grado di considerare i tre aspetti cardine della comunicazione nonché le modalità di creazione di significato e le regole culturali della lingua italiana, è stato effettuato uno studio a carattere etnografico sui testi di alcune delle più importanti *chat room* italiane. Sono state utilizzate alcune categorie già presenti in letteratura, cercando di verificare la loro aderenza ai testi in esame (come gli *emoticons* e gli atti linguistici), mentre per altre aree è stato necessario costruire delle categorie ad hoc (es. aspetti semantici). Il *codebook* si presenta suddiviso in 3 aree, sintassi, semantica e pragmatica, al cui interno si ritrovano le sottocategorie indipendenti adattate alla lingua italiana. Una volta creato lo strumento è stato testato su conversazioni non utilizzate durante l'osservazione verificandone così l'attendibilità. In un secondo momento, giudici indipendenti che non avevano partecipato alla definizione delle categorie, hanno utilizzato il *codebook* al fine di calcolare l'accordo intergiudice. Tale prova è stata effettuata in una prima fase senza training preliminare, e successivamente dopo una breve spiegazione dello strumento. Il k *Cohen* ha mostrato un significativo grado di accordo nell'area Sintattica e Semantica già nella prima fase, mentre le categorie pragmatiche hanno mostrato un K sufficientemente alto solo dopo il training.

Da quest'indagine emerge uno strumento sufficientemente forte tramite il quale analizzare sotto tre aspetti (sintattico, semantico e pragmatico) la comunicazione via *chat*. Il *codebook* verrà utilizzato come strumento d'analisi nello studio successivo; lo

scopo sarà quello di far emergere differenze nella modalità di comunicazione al variare di alcune condizioni contestuali che influiscono sulla presentazione della Soggettività.

BIBLIOGRAFIA

ACNielsen. (2000). I Portali Italiani. 2000, from <http://www.acnielsen.it/news>

Agre, P. E. (1999). Hazards of Design: *Ethnomethodology* and the Ritual Order of Computing submitted to Mind, Culture, and Activity.

Arvaja, M., Salovaara, H., Hakkinen, P., & Jarvela, S. (2007). Combining individual and group-level perspectives for studying collaborative knowledge construction in context *Learning and Instruction*, 17(4).

Astington, J., W. , & Filippova, E. (2005). Language as a route into other minds. In B. Malle, F. & S. Hodges, D. (Eds.), *Other minds. How Humans bridge the divide between self and others.*

Boyatzis, R. E. (2000). *Trasforming qualitative information. Tematic analysis and code development: SAGE Publication.*

Burnett, G. (2000). Information exchange in virtual communities: a typology. *Information Research*, 5(4).

Cilento Ibarra, F., & Galimberti, C. (2006). Stereotypes and Gender Identity in Italian and Chilean *Chat Line Rooms* [Electronic Version]. *Psychnology Journal*, 4, 25-52. Retrieved 05/2006.

Constas, M., A. (1992). Development Procedures. *American Educational Research Journal*, 29(2).

Ellison, N., Heino, R., & Gibbs, J. (2006). Managing impressions online: Self-presentation processes in the online dating environment. [Electronic Version].

- Journal of Computer-Mediated Communication, 11. Retrieved January 2006 from <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue2/ellison.html>.
- Fisher, F., Bruhn, J., Grasel, C., & Mandl, H. (2002). Fostering collaborative knowledge construction with visualization tools. *Learning and Instruction*, 12(2), 213-232.
- Galimberti, C., & Riva, G. (2001). Actors, Artifacts and Inter-Actions. Outline for a Social Psychology of Cyberspace. In G. Riva & C. Galimberti (Eds.), *Towards Cyberpsychology: Mind, Cognitions and Society in the Internet Age*. Amsterdam: IOS Press.
- Gobo, G. (2001). *Descrivere il mondo. Teoria e pratica del metodo etnografico in sociologia*. Carocci Editore.
- Hamman, H. (1997). *The Application of Ethnographic Methodology in the Study of Cybersex*. *Cybersociology*.
- Henri, F. (1992). Computer conferencing and content analysis. In A. R. Kaye (Ed.), *Collaborative Learning Through Computer Conferencing: The Najaden Papers* (pp. 115-136). New York: Springer.
- Herring, S. (1996). Two variants of an electronic message schema. In S. C. Herring (Ed.), *Computer-Mediated Communication: Linguistic, social and Cross-Cultural Perspectives* (pp. 81-108). Amsterdam: John Benjamins.
- Herring, S. (2003, September 5). *Dynamic Topic Analysis of Synchronous Chat*. Paper presented at the Symposium on New Research for New Media, University of Minnesota, Minneapolis.
- Herring, S. (2004a). Computer-mediated discourse analysis: An approach to researching online behavior. In R. K. S. A. Barab, and J. H. Gray (Ed.),

- Designing for Virtual Communities in the Service of Learning (pp. 338-376).
New York: Cambridge University Press.
- Herring, S. (2004b). Content Analysis for New Media: Rethinking the Paradigm. Paper presented at the New Research for New Media: Innovative Research Methodologies Symposium Working Papers and Readings.
- Herring, S., & Paolillo, J., C. (2006). Gender and genre variation in *Weblogs*. *Journal of sociolinguistics*.
- Hmelo-Silver, C., E., & Bromme, R. (2007). Coding discussion and discussing coding: Research on collaborative learning in computer-supported environments. *Learning and Instruction*, 17.
- Jepson, K. (2005). Conversation and negotiated interaction in text and voice *chat rooms*. *Language Learning & Technology*, 9(3), 79-98.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1992). Universalità e variazioni culturali nei sistemi conversazionali. In C. Galimberti (Ed.), *La Conversazione. Prospettive sull'interazione psicosociale*. Milano: Guerini.
- Koch, S., C., , Mueller, B., Kruse, L., & Zumbach, J. (2005). Constructing Gender in *Chat Groups*. *Sex Roles*, 53(1/2).
- Panyametheekul, S., & Herring, S. (2003). Gender and turn allocation in a Thai *chat room* [Electronic Version]. *Journal of Computer Mediated-Communication*, 9. Retrieved February 2004.
- Paolillo, J., C. (1999). The Virtual Speech community: Social network and Language Variation on IRC. Paper presented at the 32nd Hawaii International Conference on System Science, Hawaii.

- Reid, E. (1992). Electropolis: Communication and Community on Internet Relay *Chat*. *Intertek*, 3(3), 7-15.
- Rollman, J., B., Krug, K., & Parente, F. (2000). The *Chat Room* Phenomenon: Reciprocal Communication in Cyberspace. *Cyberpsychology and Behaviour*, 3(2).
- Searle, J. R. (1992). *Atti Linguistici. Saggio di filosofia del linguaggio* (G. R. Cardona, Trans.). Torino: Boringhieri.
- Searle, J. R., & Vanderveken, D. (1985). *Foundations of illocutionary logic*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Strijbos, J., & Stahl, G. (2007). *Methodological issues in developing a multi-dimensional codign procedure for small-group chat communication*. *Learning and Instruction*, 17.
- Thomsen, S., R., , Straubhaar, J., D., , & Bolyard, D., M. (1998, 25-27 March). *Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets* Paper presented at the International Conference, Bristol, UK.
- Vanderveken, D. (1988). *Les actes de discours*. Bruxelles: Margada.
- Weinberger, A., & Fisher, F. (2006). A framework to analyze argumentative knowledge construction in computer-supported collaborative learning. *Computers & Education*, 46(1), 71-95.
- Werry, C. (1996). Linguistic and interactional features on the Internet Relay *Chat*. In S. Herring (Ed.), *Computer-mediated communication: Linguistic, social and cross-cultural perspectives*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing & Co.

- Wiener, N. (1948). *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Paris: Hermann.
- Zegers, B., Larraín, M. E., & Trapp, A. (2004). El *Chat*: ¿Medio de Comunicación o Laboratorio de Experimentación de la Identidad? Estudio en una Muestra de 124 Estudiantes Universitarios de Santiago de Chile. *Psyche*, 13(1), 53-69.
- Zemel, A., Xhafa, F., & Cakir, M. (2007). What's in the mix? Combining coding and conversation analysis to investigate *chat*-based problem solving. *Learning and Instruction*, 17(4), 405-415.

SOGGETTIVITÀ: CROCEVIA TRA SOGGETTO, ALTRO E CONTESTO.

INTRODUZIONE

Durante una conversazione la negoziazione avviene almeno su tre livelli:

1. Livello Informativo inerente ai contenuti che vogliono essere trasmessi;
2. Livello Relazionale inerente alla storia pregressa tra gli interlocutori che fa da punto di partenza all'interazione;
3. Livello Identitario inerente alla presentazione di Sé; sfocia nella co-definizione della Soggettività.

Questi tre livelli sono sempre compresenti durante il processo comunicativo, ma uno può prevalere sugli altri determinando così il tipo di strategia e l'andamento della interazione; ad esempio, quando il passaggio dell'informazione è determinante, la presentazione di Sé o la cura della relazione possono passare in secondo piano. Allo stesso modo è possibile apportare consapevolmente dei contenuti discutibili, quando l'affermazione di Sé diventa importante. La Soggettività e ancora di più l'Intersoggettività, sono da considerarsi dei punti d'incontro raggiunti dagli interlocutori, che non sono mai fissi, ma vengono a crearsi continuamente durante la comunicazione in risposta a una strategia conversazionale precisa. Non costituiscono un traguardo, ma un passaggio ben riuscito all'interno dello scambio tra due o più interlocutori che si rincorrono e si aiutano per convergere su un significato comune. La solidità di questi costrutti si basa sull'incontro tra Soggetto, Altro e Contesto e non dalla loro immobilità.

Questa posizione ben si coniuga con il modello Dialogico Conversazionale di Jacques (Jacques, 1985), secondo il quale la comunicazione non è un'educata

alternanza di turni di parola durante i quali vengono scambiati pacchetti informativi, bensì è la sede di processi sociali e inferenziali con cui gli interlocutori giungono a co-costruire dei significati condivisi di cui entrambi sono responsabili. Lo scambio (figura 4.1) crea un circuito in cui gli interlocutori sono sempre attivi, ascoltando se stessi e/o l'altro e producendo atti linguistici o *feedback*, in un moto di progressivo avvicinamento. In questo modo si viene a creare una sorta di Spazio Logico dell'Interlocuzione, cioè un luogo - spazio in cui vengono messi in comune e sono negoziati, significati, simboli, oggetti, Soggettività. L'Intersoggettività, quindi, così come è stata definita, è il farsi di una dimensione intersoggettiva 'abitata' dagli interlocutori, in questo senso può essere considerata l'analogo dello Spazio Logico di Jaques per l'interlocuzione, visto però dal punto di vista dei soggetti. L'obiettivo di voler entrare in contatto con l'altro conferisce alla comunicazione una dimensione contrattuale che si ripercuote sulla natura stessa dei suoi prodotti; l'attività negoziale che ne è alla base è caratterizzata da: scopo psicosociale, reciprocità e attività congiunta per la costruzione di uno spazio dialogico utilizzando simboli e principi conversazionali comuni (Ghiglione, 1988).

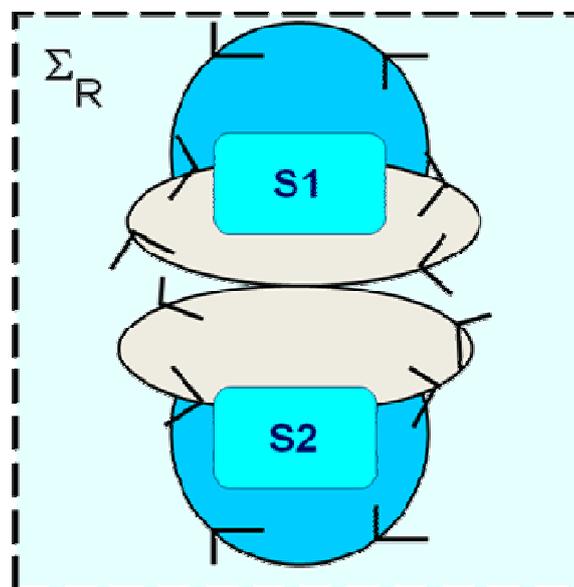


Figura 4.1 – *Interazionismo Comunicativo secondo Jacques*

La presentazione di Sé è l'esito di un processo che si crea e si rinnova continuamente durante lo scambio e che per giungere a compimento deve adattarsi alle condizioni strategiche e contrattuali della comunicazione. L'obiettivo di questo studio è evidenziare come la presentazione di Sé attraverso la Soggettività cambi al modificarsi dello spazio dialogico. A tal fine verrà utilizzato un approccio qualitativo-quantitativo sulla base della *Computer Mediated Discourse Analysis* (CMDA) (S. Herring, 2004a).

CMDA

Nonostante il moltiplicarsi delle ricerche che hanno cercato di comprendere e descrivere Internet e i fenomeni mediati dalle NT, buona parte degli studi, secondo Herring, si caratterizzano per una forma speculativa e aneddotica (S. Herring, 2004b). Nella gran parte dei casi lo scopo perseguito è ricerca di categorie "vecchie" entro le quali circoscrivere i fenomeni online, senza soffermarsi sui metodi statistici o sulle tecniche di osservazione da utilizzare. In modo particolare, l'attenzione è andata concentrandosi sull'analisi dei contenuti e delle produzioni scritte. Oggi si avverte la necessità di riconsiderare l'intero percorso di ricerca affinché si possano ottenere dati attraverso un campionamento adeguato, li si possa analizzare e commentare seguendo criteri di validità ed efficienza: *'new communication tools are not an excuse for ignoring established communication research techniques'* (McMillan, 2004). In modo particolare tre sono le aree da considerare con maggiore attenzione perché più a rischio:

1. unità d'analisi, a causa della difficoltà di ridurre i nuovi dati in unità d'analisi convenzionali, con il rischio di perdere parte dell'informazione;
2. campionamento, soprattutto quando non si trova il modo di registrare informazioni sul contesto entro il quale si ritrovano i dati. In questo caso è importante considerare con attenzione le componenti tecnologiche per le possibilità e i limiti che impongono alle interazioni;

3. risvolti etici, che non riguardano solo il rispetto della privacy, ma anche la possibilità di coinvolgere partecipanti non maggiorenni e così via (S. Herring, 2004b).

La sfida posta da Internet e dalle NT in generale è duplice: da un lato ripensare al metodo garantendo validità e attendibilità e dall'altro identificare e descrivere i fenomeni in termini culturali. Ciò si riassume in una ricerca *grounded* che si basi su una corretta osservazione del comportamento online, cioè in molti casi, della produzione verbale degli utenti. Una risposta a queste esigenze proviene dall'approccio chiamato *Computer Mediated Discourse Analysis*, che applica metodi provenienti da diverse discipline come la linguistica, la comunicazione e la retorica per studiare la comunicazione mediata dal computer (S. Herring, 2004a). Le tecniche sia qualitative, sia quantitative vengono combinate al fine di ottenere dati complementari; tra queste ci sono le interviste, le osservazioni etnografiche, le narrazioni, ma soprattutto l'analisi delle interazioni verbali sottoforma di parole, frasi, scambi, messaggi, *thread*, ecc... . I fenomeni analizzabili sono svariati: struttura della frase e della conversazione (Bonaiuto, Buffone, & Castellana, 2002), costituzione dei gruppi (Savicki, Lingenfelter, & Kelley, 1996) o espressione dell'identità di genere (S. Herring, 1996) o dell'appartenenza etnica (Panyametheekul & Herring, 2003). Da questo breve elenco è possibile intuire che vengono utilizzate unità d'analisi di varie dimensioni, a seconda del focus:

- Struttura (ad es. ortografia, neologismi, struttura della frase);
- Significato (ad es. atti linguistici, macrosequenze);
- Interazione (ad es. presa di turno, sviluppo dell'argomentazione, negoziazioni);
- Comportamento sociale (ad es. giochi, conflitti, fenomeni di gruppo).

Le assunzioni teoriche dell'approccio sono dunque simili a quelli dell'analisi del discorso da una prospettiva linguistica (S. Herring, 2004a):

- il discorso presenta dei pattern ricorrenti che possono essere definiti e osservati;
- il discorso si crea a partire dalle scelte dei parlanti (non solo da un punto di vista grammaticale, ma riflettono anche considerazioni sociali);
- la CMC può essere condizionata dalle caratteristiche tecniche del medium, ma non è inevitabile che ciò accada.

Per l'analisi delle dinamiche della Soggettività, seguendo le indicazioni del CMDA, è stato scelto di analizzare le conversazioni prodotte dai partecipanti sia quantitativamente, attraverso il *Coding & Counting Method*, sia qualitativamente, grazie all'Analisi delle Conversazioni (AC).

Coding & Counting Method

Il campionamento è solo uno dei primi passaggi per una corretta analisi del Web; il secondo passaggio è utilizzare “*useful and valid categorization schemes given the newness and novelty of the WWW*” (Weare & Lin, 2000). Il processo di categorizzazione può riguardare il tipo di testo (genere letterario) o il suo contenuto. L'analisi del genere ha come oggetto la fusione e/o l'accostamento di generi diversi che caratterizzano la testualità online; l'unione può seguire regole tecnologiche o retoriche, con effetti molto diversi (Killoran, 2005).

Per quanto riguarda l'analisi del contenuto, tra i metodi più utilizzati dal CMDA c'è il *Coding & Counting*, il cui scopo è quello di coniugare una fase qualitativa di codifica del materiale ad una più quantitativa, con il conteggio delle codifiche e le analisi delle frequenze. Ciascun ricercatore può decidere quale delle due fasi far emergere a seconda delle ipotesi e delle domande di ricerca. Herring sottolinea che la componente qualitativa deve essere sempre presente a sostegno dell'importanza di un'ottica culturale nella descrizione e nell'analisi dei fenomeni indagati (S. Herring, 2004a). Il C&C prevede 5 passaggi:

1. Articolazione della domanda di ricerca,

2. Campionamento e raccolta del materiale,
3. Operazionalizzazione dei concetti chiave in elementi del discorso,
4. Applicazione metodi di analisi quantitativi ai dati,
5. Interpretazione dei risultati (S. Herring, 2004b).

In questa sede, il *C&C method* verrà utilizzato per analizzare le modalità di espressione della Soggettività attraverso il sistema di categorie che è stato messo a punto nel primo studio, verificando come l'espressione di sé cambia, variando le condizioni contestuali.

Analisi delle Conversazioni

L'Analisi delle Conversazioni è una modalità di analisi delle produzioni discorsive il cui scopo è quello di giungere a formulare un'ipotesi psicosociale circa le dinamiche che si instaurano tra gli interagenti. La conversazione è un atto congiunto e dinamico grazie al quale gli interlocutori giungono a comprendersi gestendo l'incertezza che governa il processo comunicativo; la comprensione si raggiunge grazie alla co-costruzione di significati condivisi che sono patrimonio dell'interazione e non un insieme di pacchetti informativi inviati da uno all'altro partecipante (Galimberti, 1994). Due presupposti dell'AC ben si coniugano con l'oggetto della presente ricerca:

1. Gli interlocutori sono dei **co-enunciatori**, cioè attori egualmente responsabili della produzione discorsiva, sempre impegnati attivamente nel processo;
2. L'interazione conversazionale non necessita di una presenza faccia a faccia, bensì di una **co-presenza enunciativa**: *'il risultato di uno scambio comunicativo in cui i due interlocutori siano in grado di esercitare l'influenza reciproca sulle rispettive azioni ... e di regolare le i valori della propria comunicazione attraverso una qualche forma di feedback'* (Galimberti, 1992).

I significati co-costruiti non fanno riferimento solo ai contenuti espressi, ma anche a tutti i risultati dei processi negoziali in atto e che costituiscono delle rappresentazioni semantiche congiunte:

“The semantic representations which are reconstructed through deciphering are utilised only as a source of hypothesis and of clues for the second process of communication, the inferential process” (Trognon, 1992).

In questa ricerca, i meccanismi conversazionali indagati, saranno principalmente due: Riuscita dell’atto linguistico e Soddifazione dell’atto linguistico. Secondo Austin ogni atto linguistico comporta l’esecuzione contemporanea di tre tipi di atti:

1. l’atto **locutorio**: l’enunciazione stessa di una frase di senso compiuto,
2. l’atto **illocutorio**: la forza illocutoria associata all’atto stesso,
3. l’atto **perlocutorio**: la produzione degli effetti scatenati dall’enunciazione della frase (Austin, 1962).

Lo studio della pragmatica e degli atti linguistici, secondo questo autore, fa riferimento principalmente al secondo tipo di atto, per la cui piena comprensione è necessario distinguere tra il contenuto proposizionale e la forza illocutoria. Il **Contenuto Proposizionale** è ciò che viene predicato nell’atto; uno stato di cose o delle azioni che vengono proposte durante la conversazione e che possono considerarsi i contenuti dei processi di pensiero. La **Forza Illocutoria** rappresenta il valore dell’enunciato come azione, come esso viene utilizzato durante la comunicazione; la forza è costituita di: uno scopo (scopo illocutorio), un grado di forza associata al perseguimento dello scopo e una modalità di compimento (Levinson, 1983). Questi indicatori sono ciò che ci permettono di comprendere che un ‘ordine’ non è una ‘promessa’, in quanto hanno scopi e modalità di compimento differenti. I meccanismi di riuscita e soddifazione fanno riferimento alle modalità di compimento degli atti illocutori. Un atto può dirsi ‘riuscito’ quando l’interlocutore

comprende correttamente la forza illocutoria espressa. La soddisfazione ha a che fare invece, con il contenuto proposizionale; un atto è ‘soddisfatto’ quando si raggiunge una corrispondenza tra ciò che viene detto e il mondo esterno. Ad esempio, l’atto “ti ordino di chiudere la porta!”, è riuscito se viene correttamente compreso come un ordine ed è soddisfatto se l’interlocutore effettivamente chiude la porta in questione (Ghiglione & Trognon, 1993). I meccanismi di riuscita e soddisfazione sono logicamente legati tra di loro; un atto non può essere soddisfatto se non è riuscito:

“this theorem means that the conversational value of an illocution is established through the accomplishment of the illocution which follows it. Thus, accomplishment (in the sense of conversational analysis) is always the fulfilment (in the sense of general semantic) of the preceding illocution” (Trognon & Brassac, 1992).

Per comprendere se un atto sia riuscito soddisfatto è sempre necessario considerare almeno tre turni di parola:

1. enunciazione,
2. *feedback* dell’interlocutore,
3. risposta al *feedback*.

Il secondo turno di parola è la risposta all’interpretazione data all’enunciazione, mentre il terzo è la conferma o la disconferma del locutore circa l’avvenuta comprensione da parte dell’interlocutore, dell’intenzione originaria. La sequenza di tre atti permette, seppure in modo minimale, di comprendere se c’è un avvicinamento tra le posizioni degli interlocutori. Le dinamiche conversazionali studiate attraverso questi meccanismi, mettono in luce i diversi passaggi attraverso i quali gli interagenti giungono a negoziare dei significati. Lo scopo di questo tipo di analisi è quello di mettere a punto un’ipotesi psicosociale che sulla base delle relazioni tra gli atti, interpreta ciò che sta avvenendo tra gli interlocutori a livello di dinamiche sociali. Se consideriamo che attraverso la comunicazione (intendendo sia i contenuti espressi, sia la forma attraverso cui ci si esprime) è un veicolo per presentare noi stessi agli altri,

diventa facile intuire come le Identità e il Sé seppure presenti nelle intenzioni del singolo, sono delle realtà negoziate e condivise (Soggettività) quando si incarnano durante un'interazione e che possono essere svelate attraverso le relazioni che sussistono tra gli atti che le veicolano.

INDAGINE QUANTITATIVA

Metodo

OBIETTIVI E IPOTESI

Definite le categorie d'analisi sulle modalità comunicative, l'obiettivo del secondo studio è di verificare la variazione della Soggettività espressa da singoli individui, al mutare di alcune condizioni esterne: interlocutori, medium e argomento di conversazione. Per osservare l'effetto degli interlocutori sono state analizzate le dinamiche conversazionali attraverso cui le soggettività vengono costruite, mentre grazie al C&C sono stati verificati gli effetti delle restanti variabili. In particolare si ipotizza che:

H1: al variare del contesto (*chat / face to face*) cambia l'uso delle categorie comunicative, espresso in proporzioni;

H2: al variare dell'argomento di conversazione (riferimento all'identità di genere/ riferimento all'identità di studente) cambia l'uso delle categorie comunicative, espresso in proporzioni.

A queste ipotesi si aggiunge una domanda di ricerca:

‘la co-costruzione della soggettività cambia al variare degli interlocutori; cioè gli stessi meccanismi di presentazione del Sé si concretizzano in modo differente se si interagisce con persone differenti?’.

CAMPIONE

Il campione è composto di 40 soggetti (33 donne e 7 uomini), di età compresa tra i 21 e i 36 anni, equamente suddiviso tra studenti universitari e lavoratori (tutti i soggetti hanno comunque frequentato l'università). I prerequisiti nella scelta dei partecipanti sono stati: una buona conoscenza del computer e degli strumenti informatici ed esperienza pregressa minima di *chat* e/o *istant messaging* (aver *chattato* almeno una volta). Il 30% del campione si connette al massimo 10 ore alla settimana, un 20% arriva a 30 ore e il restante 50% si connette fino a 50 ore settimanali; la connessione è di tipo ADSL per l'80% dei partecipanti, mentre i restanti usano una linea a 56K. Per quanto riguarda l'utilizzo dell'*istant messaging*, il 60% lo usa per un massimo di 10 ore alla settimana, il restante lo tiene sempre acceso quando è in rete anche al lavoro e quindi riporta un grado di utilizzo anche fino a 50 ore settimanali. I soggetti sono stati suddivisi in gruppi da tre (12) e da due persone (2) in modo casuale; a loro volta i gruppi sono stati assegnati a una delle due condizioni: “*same group*” (SG) o “*different group*” (DG).

STRUMENTI

L'esperimento è stato condotto in due tempi; le conversazioni faccia a faccia (ftf) avverranno in laboratorio e saranno registrate utilizzando un supporto digitale. Per le conversazioni via chat è stato utilizzata il servizio di *istant messaging* “MSN Messenger” distribuito da Microsoft che permette di chattare con persone presenti nella lista di amici registrati nel proprio profilo. Al momento dell'ingresso, inserendo un nickname e relativa password, appare una finestra (figura 4.2) che riporta gli pseudonimi che sono stati accettati come “amici” (a destra nella figura) e di cui viene segnalata la presenza/assenza e la disponibilità a chiacchierare.

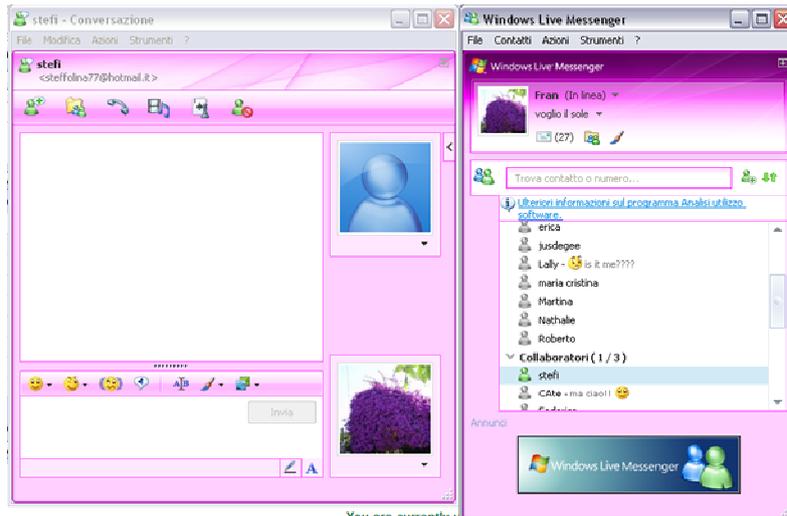


Figura 4.2 – Finestra di dialogo di Msn Messenger

L'utente ha la possibilità di inserire un'immagine che accompagna il proprio *nickname* e può scegliere di personalizzare anche il *font* e il colore del carattere con cui scrivere. Per cominciare a *chattare*, si clicca sul nome dell'interlocutore scelto e si apre una seconda finestra (a sinistra nella figura), il testo e/o gli *emoticon* da inserire, vengono digitati in basso mentre si segue la conversazione nella parte alta della finestra, dove appare anche l'immagine scelta dall'interlocutore. Ai partecipanti sono stati forniti dei dati d'accesso appositamente creati per l'esperimento; al momento dell'ingresso i partecipanti potevano scegliere, se modificare il *nick*, il *font* e aggiungere un'immagine personalizzata. Nella lista di amici erano presenti solo gli pseudonimi degli altri partecipanti e le conversazioni sono state salvate in formato digitale.



Figura 4.3 – I tre livelli del codebook

I testi sono stati analizzati attraverso il *codebook* creato nel primo studio; sono stati considerati i 3 livelli: Sintattico, Semantico e Pragmatico (figura 4.3).

<p><u>SCENARIO 1 - Genere</u></p>	<p>Un marito e una moglie stanno imbiancando la sala da pranzo della loro casa; a causa di difficoltà finanziarie, non possono chiamare un professionista e un mese fa hanno deciso di occuparsene da soli. La decisione si è rivelata più difficile del previsto. Nei weekend successivi si sono accavallati numerosi impegni che hanno rimandato il giorno dell'imbiancatura, fino a che il marito ha rinunciato a un'uscita con il proprio gruppo di amici. Una volta iniziati i lavori, lui ha preso in mano la situazione, scandendo tutte le azioni da fare, riprendendo più volte la moglie qualora non rispettasse le sue indicazioni, ma il clima tra i due è rimasto sereno. Nonostante la sicurezza ostentata, più volte lui ha fatto gocciolare la pittura rischiando di rovinare il parquet. A un certo punto il marito inciampa sulla scala e la moglie dice: "dovresti fare più attenzione".</p> <p>Come reagiresti al posto del marito?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicate ai presenti la vostra reazione, giustificandola in base agli elementi del testo. 2. Cercate di pervenire a un accordo e scrivete la risposta data dal marito.
<p><u>SCENARIO 2 - Studente</u></p>	<p>Stai pranzando con una collega di università che non conosci molto bene, ma che hai incontrato nei chiostri e con cui stai frequentando il corso delle 13.30. Durante il pranzo comincia a parlarti dell'ottimo voto che ha preso ad un esame per te difficilissimo, di cui avevi parlato in gruppo (anche in sua presenza) un mese fa. Lei comincia a raccontarti delle domande, delle risposte e dei complimenti ricevuti dal docente (nonostante abbia studiato pochi giorni), il quale le ha proposto di fare le tesi con lui per inserirla all'interno di un progetto bellissimo di cui aveva parlato a lezione.</p> <p>Come reagiresti tu al comportamento della collega?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicate ai presenti la vostra reazione, giustificandola in base agli elementi del testo. 2. Cercate di pervenire a un accordo su come concludere la conversazione.
<p><u>SCENARIO 3 - Studente</u></p>	<p>Stai svolgendo una tesina per un esame, insieme ad altri 4 colleghi. Dato che abitate lontani l'uno dagli altri, avete deciso di suddividervi il lavoro in modo tale da poterlo svolgere in autonomia e incontrarvi tutti insieme in un secondo momento, per correggere e "mettere insieme" le varie parti.</p> <p>A metà del lavoro, incontri per caso in biblioteca un membro del tuo gruppo che legge quello che stai scrivendo e comincia a dirti cosa secondo lui non è corretto e a darti alcuni consigli su come migliorare il tuo lavoro.</p> <p>Come reagiresti ai consigli del collega?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicate ai presenti la vostra reazione, giustificandola in base agli elementi del testo. 2. Cercate di pervenire a un accordo su come rispondereste ai suoi consigli.
<p><u>SCENARIO 4 - Genere</u></p>	<p>Sei in macchina con il/la tuo/a partner e stai guidando in mezzo al traffico in una strada affollata. State arrivando ad un semaforo e lui/lei ti dice di stare attento/a in quanto in settimana è sempre stato rotto. Improvvisamente la macchina di fronte alla vostra si ferma e freni bruscamente; lui/lei ti mette le mani davanti al volto per impedirti di sbattere contro il parabrezza, ma impedendoti al tempo stesso, di guardare. A fine frenata, entrambi vi voltate e lui/lei ti guarda in silenzio.</p> <p>Come reagiresti tu?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicate ai presenti la vostra reazione, giustificandola in base agli elementi del testo. 2. Cercate di pervenire a un accordo su cosa direste al partner.

Tabella 4.1 - *Scenari tradotti*

Il compito proposto ai partecipanti durante le conversazioni è stato quello di leggere e commentare individualmente delle scene o scenari (presentati in forma testuale) dove due protagonisti si trovano in una situazione ambigua e senza finale. Dopo essersi scambiati le prime impressioni personali, i componenti del piccolo gruppo dovevano raggiungere un accordo su come far terminare la storia. I quattro scenari

sono stati ripresi e tradotti da un lavoro di Edwards & Hamilton che li hanno utilizzati verificando che un paio fossero in grado di elicitarle grazie all'identificazione con uno dei personaggi, l'identità di genere e l'altra metà quella lavorativa (Edwards & Hamilton, 2004). Gli scenari sono stati tradotti in italiano e poi ritradotti da un madrelingua in inglese per assicurarsi della validità dei testi; dato il campione a disposizione il mondo del lavoro è stato sostituito con ambientazioni che facessero riferimento ai lavori di gruppo in università (tabella 4.1).

DISEGNO SPERIMENTALE, PROCEDURA E ANALISI DEI DATI

L'esperimento presenta un disegno misto 2 x 2 x 2:

GRUPPO – variabile *between* a due livelli: “*same group*” (SG), il soggetto è membro dello stesso gruppo nei due tempi; “*different group*” (DF) il soggetto è membro di due gruppi diversi nei due tempi;

COMPITO – variabile *within* a due livelli: scenario ‘genere’ al tempo 1, scenario ‘genere’ al tempo 2, scenario ‘studente’ al tempo 1 e scenario ‘studente’ al tempo 2;

CONTESTO – variabile *within* a due livelli: conversazione via *chat* e conversazione faccia a faccia.

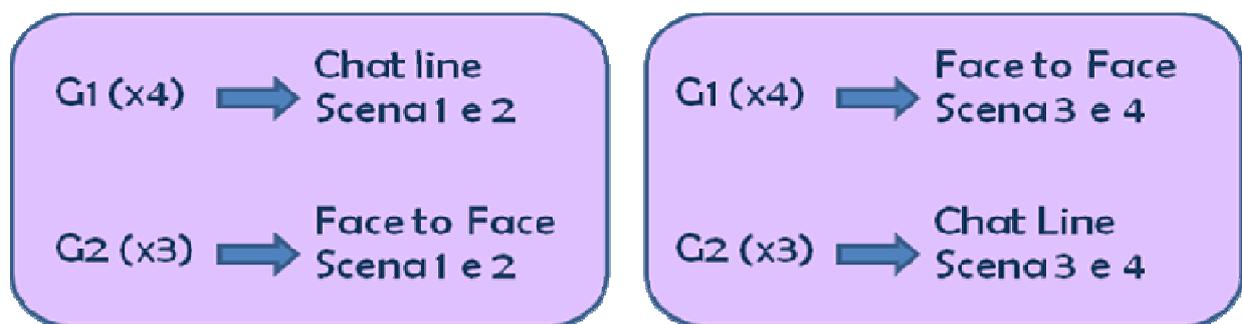


Figura 4. 4 – Condizione Same group

L'esperimento si è svolto in due tempi. Per quanto riguarda la condizione SG (figura 4.4), metà campione al tempo 1 svolgeva il compito in *chat* e l'altra metà in ftf, al

tempo 2 il contesto cambiava. Nel caso della condizione DG, al tempo 2 non solo cambiava il contesto, ma il soggetto si trovava in un gruppo totalmente nuovo (figura 4.5).

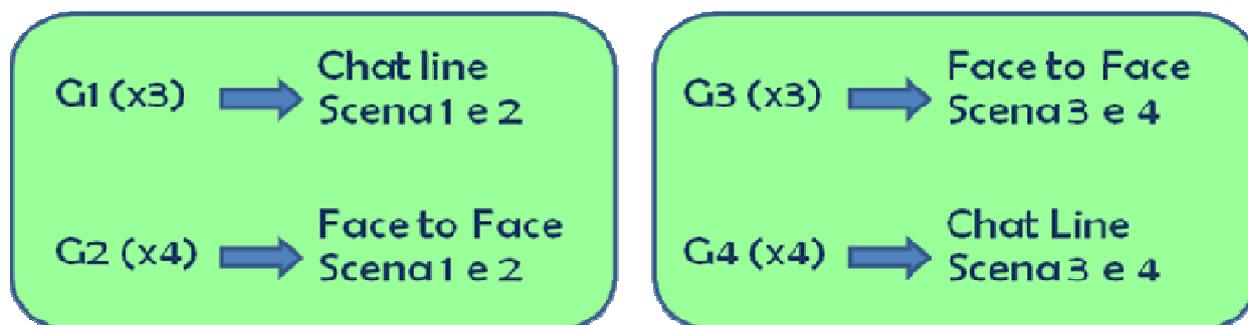


Figura 4.5 - Condizione Different group

Per quanto riguarda il compito, gli scenari sono stati suddivisi in due gruppi, in modo tale che al tempo 1 tutti hanno letto le scene 1 e 2, mentre al tempo 2, c'erano le scene 3 e 4. Secondo Edwards & Hamilton, le scene hanno valore equivalente, quindi non è stato modificato l'ordine della loro presentazione tra un tempo e l'altro, ciò che è stato randomizzato è l'ordine di presentazione interno, cioè identità di genere e identità da studente.

L'effetto delle variabili indipendenti è stato testato sul profilo comunicativo di ciascun soggetto ottenuto grazie alla codifica del testo. Il *codebook* è stato creato come già sottolineato, pensando alle conversazioni via *chat*, a causa di questa sua specificità, le categorie sintattiche utilizzate per codificare l'intera conversazione (scelta del font, del colore del font, ecc...) sono state escluse, in quanto non ha senso effettuare la stessa codifica su una conversazione faccia a faccia, di cui viene considerata solo la traccia audio. Le conversazioni faccia a faccia sono state trascritte, riportando l'intonazione, il tono e gli altri indicatori paraverbali, mentre per le conversazioni via *chat* è stato necessario ricostruire i turni di parola e "riunire" quelli frammentati in più passaggi. Il materiale è stato poi segmentato, utilizzando gli atti linguistici come unità d'analisi. Per ciascun soggetto sono state calcolate le frequenze relative a

ciascuna categoria e quindi calcolata la proporzione di atti codificati sul totale degli atti prodotti (figura 4.6). Con le proporzioni si è cercato di uniformare i contributi dei partecipanti e di trovare un'unica scala di misurazione per comportamenti così diversi tra di loro.

Elementi sintattici	Elementi semantici	Elementi pragmatici
Codifica per conversazione (No)	n° codifiche/tot atti	Atti linguistici: n° codifiche/tot atti
Codifica per atto: n° codifiche/tot atti		Gestione della relazione: n° codifiche/tot atti
		Feedback: n° codifiche/tot atti
		Contenuto e tipo di feedback: n° codifiche/tot feedback
		Specificità: n° codifiche/tot atti

Figura 4.6 – *Profilo comunicativo*

I dati così ottenuti sono stati analizzati usando un'anova a misure ripetute 'contesto x gruppo' e una che indagasse la relazione tra 'argomento x gruppo'. Con la prima analisi sono stati indagati gli effetti sulla soggettività, riconducibili del cambiamento di contesto (*chat* o *ftf*), mentre nel secondo caso il focus è sui cambiamenti a carico dell'identità elicitata dalla scena; in entrambi i casi gli effetti sono stati indagati in relazione alla variabile *between*. In questo studio poiché il focus sarà sui singoli individui, si farà riferimento alla Soggettività in quanto immagine che prende il via dalle scelte comunicative individuali del Soggetto e non alla co-costruzione della stessa all'interno della dimensione intersoggettiva.

Risultati

ANALISI DESCRITTIVE

La prima forma di analisi effettuata è stata un'analisi descrittiva delle frequenze e delle proporzioni nei tre aspetti del processo comunicativo considerati, ottenuti attraverso la procedura di codifica. Tra tutti gli elementi sintattici, semantici e pragmatici considerati, alcune categorie sono state utilizzate, in media più frequentemente da parte dei soggetti. Ciò probabilmente è dovuto al tipo di compito e all'esistenza stessa di un compito da risolvere, attività che impone determinati comportamenti comunicativi mentre la griglia è stata creata attraverso l'osservazione di *chat* naturali in cui le conversazioni possono assumere forme più variegata. Tra gli elementi **sintattici** (figura 4.7), spiccano gli interventi che contengono solo testo (I)³, seguono gli atti con intonazione (INT) e quelli codificati come “*Emoticons*”. Sono risultato molto poco utilizzate le espressioni dialettali (probabilmente per il contesto di laboratorio) e l'uso di contrazioni. Per quanto riguarda gli elementi **semantici** (figura 4.8), spiccano tra tutte le altre forme di contenuto considerate, i “*Commenti*” e gli atti che fanno riferimento alla soluzione del compito, tra cui rientrano tutti i riferimenti alle dinamiche in atto nel *setting* sperimentale. Sono quasi del tutto assenti “*Commenti*” che riguardano l'ambiente circostante, mediato o virtuale; mentre sono presenti, seppure in forma moderata, riferimenti a “*Informazioni*” utili allo svolgimento del compito e in modo particolare, all'interpretazione degli aspetti più ambigui delle scene. Infine, tra gli elementi **pragmatici**, sono risultati più frequenti gli atti assertivi (figura 4.9), con cui promuovere la propria opinione e gli interventi aspecifici sono utilizzati in misura maggiore rispetto a quelli specifici (figura 4.10). Se spostiamo l'attenzione sulla presenza di *feedback* e sulla loro tipologia, non emergono

³ Per il significato delle abbreviazioni dei nomi delle categorie, si veda pagina 102-120

grandi disparità tra le sottocategorie, così come anche nel caso delle categorie relative alla gestione della relazione (figura 4.11 e figura 4.12). In quest'ultimo caso, occorre

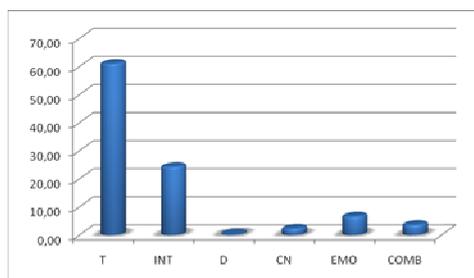


Figura 4.7 – Frequenze E. Sintattici

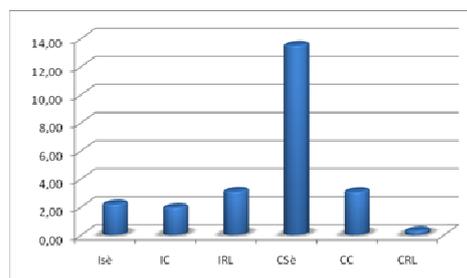


Figura 4.8 – Frequenze E. Semantici

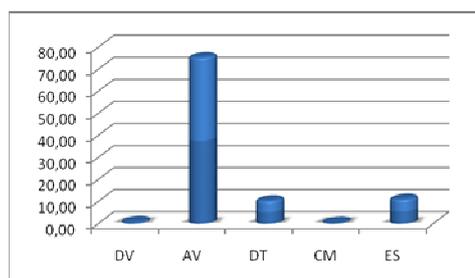


Figura 4.9 – Frequenze A. Linguistici

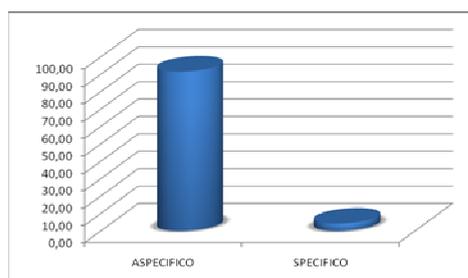


Figura 4.10 – Frequenze Specificità

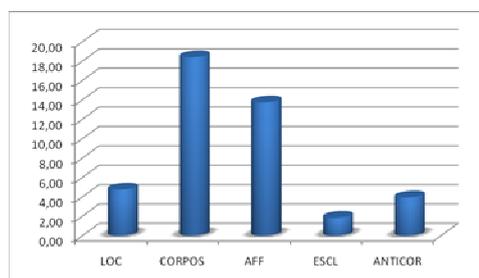


Figura 11 – Frequenze "Relazione"

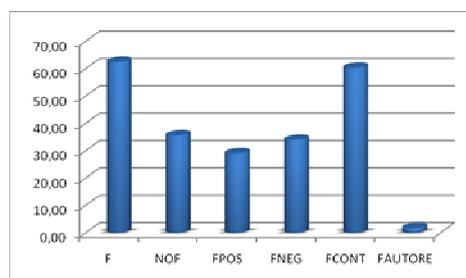


Figura 12 – Frequenze Feedback

precisare che non tutti gli atti sono stati codificati come determinanti per la gestione della relazione; ciò può essere dovuto alle scelte che sono alla base della costruzione del *codebook*, con cui si volevano cogliere solo gli aspetti più forti ed evidenti delle relazioni via *chat*.

ANALISI DELLA VARIANZA – GRADO DI PARTECIPAZIONE

Passando all'analisi della varianza, il primo passo è stato controllare le oscillazioni sul grado di partecipazione dei singoli soggetti durante le due conversazioni; ciò per escludere che i risultati potessero risentire di un minore o maggiore coinvolgimento da

parte degli interlocutori. Le conversazioni ftf sono risultate più lunghe di quelle condotte in *chat* e con un maggior numero di atti linguistici ($\mu_{\text{ftf}}=118,31$; $\mu_{\text{chat}}=76,38$). La partecipazione del soggetto alla conversazione è stata calcolata come: n°atti del soggetto/n°atti totali della conversazione. In una prima fase è stata condotta un'anova a misure ripetute: variabile *within*: contesto; variabile *between*: gruppo. Dai risultati non emergono effetti principali per il gruppo ($F_{(1,38)}= 4,662$; $p>0,05$) o per il contesto ($F_{(1,38)}= 1,325$; $p>0,05$), né sono presenti degli effetti d'interazione significativi ($F_{(1,38)}= 1,533$; $p>0,05$). Una seconda anova è stata effettuata considerando come variabile *within* il compito. Anche il tipo di argomento affrontato durante il compito e quindi l'identità elicitata da esso, non genera effetti principali ($F_{(2,335; 88,726)}= 0,204$; $p>0,05$) o d'interazione ($F_{(2,335; 88,726)}= 0,415$; $p>0,05$) significativi sulla proporzione di atti prodotti. Alla luce di queste due analisi è possibile desumere che al variare della durata delle conversazioni il grado di partecipazione del soggetto non cambia.

ANALISI DELLA VARIANZA – GRUPPO X CONTESTO

Dopo aver controllato il grado di partecipazione dei soggetti nelle condizioni sperimentali considerate, è stata effettuata un'ulteriore anova a misure ripetute per controllare l'effetto del gruppo (variabile *between*) e del contesto (variabile *within*). Per quanto riguarda la composizione del gruppo, il test di *Levene* risulta significativo e quindi non è possibile ottenere informazioni circa i suoi effetti principali e gli eventuali effetti di interazione. Per quanto riguarda invece, il contesto emergono delle differenze significative in tutte le sottocategorie, ad eccezione della specificità dell'atto. Tra le categorie della 'Sintassi', si osservano effetti principali significativi in quattro casi: Testo ($F_{(1,38)}=16,631$; $p <0,01$), Intonazione ($F_{(1,38)}= 12,429$; $p <0,01$), Contrazioni ($F_{(1,38)}= 9,599$; $p <0,01$) ed *Emoticons* ($F_{(1,38)}= 17,403$; $p <0,01$). Se si considerano le medie (tabella 4.2), nelle *chat* gli utenti utilizzano maggiormente atti di solo testo e le contrazioni, mentre in ambiente non mediato vengono espresse più emozioni e più interventi con elementi di intonazione (sono state considerate quelle modalità di

intonazione che rientrano nella categoria così come decritta nel *codebook* e che quindi trovano un corrispettivo nelle *chat*).

Per quanto riguarda l'ambito semantico, il contesto ha un effetto diretto solo sull'utilizzo di Informazioni sul mondo reale ($F_{(1,38)} = 5,580$; $p < 0,05$), cioè di espressioni che fanno riferimento al sapere generale sul mondo offline; gli altri tipi di 'informazioni' e l'uso dei 'commenti' invece, non mostrano variazioni di nota. In modo particolare è in *chat* che gli utenti mostrano di utilizzare maggiormente questo tipo di riferimenti, rispetto alla condizione *ftf*.

Categoria	Chat		ftf	
	Media	DS	Media	DS
Testo	71,171	4,05	51,524	3,043
Intonazione	17,754	2,738	30,585	2,819
ContraZIONE	4,195	1,354	0	0
Emoticon	2,563	,902	10,473	1,834
Informazione RL	3,989	,911	1,474	,368
Assertivi	78,582	1,49	71,297	2,05
Espressivi	8,911	1,391	13,588	1,805
Feedback	53,074	1,996	71,241	2,882
Feedback positivo	28,851	1,603	31,379	1,849
Feedback negativo	27,439	2,125	40,363	2,379
Feedback contenuto	50,699	2,215	69,702	3,17
Feedback autore	3,343	1,147	,212	,133
I. Locutore	7,231	1,413	2,022	,874
I. a favore dell'interlocutore	21,655	2,143	14,173	1,913
I. affiliativi	10,709	1,403	17,849	1,766
I. contro l'interlocutore	2,265	,583	5,636	1,143

Tabella 4.2 - *Medie Effetti Principali variabile "Contesto"*

Tra gli elementi pragmatici e nello specifico tra gli atti linguistici, gli effetti principali si hanno solo su due degli atti che sono stati maggiormente utilizzati dagli utenti: Assertivi ($F_{(1,38)} = 12,841$; $p < 0,01$) ed Espressivi ($F_{(1,38)} = 5,673$; $p < 0,05$). Dalla Tabella

2 è possibile osservare gli atti assertivi sono più utilizzati nelle conversazioni mediate, mentre in ftf c'è un uso significativamente maggiore degli espressivi. L'uso del *feedback* ($F_{(1,38)} = 25,596$; $p < 0,01$) è risultato differente nei due contesti; in particolare è maggiormente presente nelle conversazioni ftf, dove risultano significativamente più utilizzati anche il *feedback* positivo ($F_{(1,38)} = 6,119$; $p < 0,05$) e quello riferito al contenuto del messaggio ($F_{(1,38)} = 25,387$; $p < 0,01$). Viceversa, gli utenti in *chat* dimostrano di preferire il *feedback* negativo ($F_{(1,38)} = 14,459$; $p < 0,01$) e di rivolgere più frequentemente dei commenti rivolti all'autore del messaggio ($F_{(1,38)} = 7,569$; $p < 0,01$). In ultimo, per quanto riguarda l'area della gestione della relazione, il contesto ha un effetto principale su quattro categorie: Interventi centrati sul locutore ($F_{(1,38)} = 9,416$; $p < 0,01$); Interventi a favore dell'altro ($F_{(1,38)} = 10,825$; $p < 0,01$); Interventi affiliativi ($F_{(1,38)} = 9,499$; $p < 0,01$) e Interventi contro l'altro ($F_{(1,38)} = 10,635$; $p < 0,01$). Le medie (tabella 4.2) delle prime due categorie sono maggiori nelle *chat*, mentre le ultime sono maggiormente presenti nelle conversazioni in real life.

ANALISI DELLA VARIANZA – GRUPPO X ARGOMENTO

Dopo aver controllato l'effetto del contesto, il passaggio successivo è stato quello di verificare se al variare dell'argomento variassero gli indicatori della Soggettività, sempre attraverso un'anova a misure ripetute. Come in precedenza, la variabile gruppo non può essere considerata né per i suoi effetti principali, né per l'interazione, in quanto il test di *Levene* risulta significativo. Di seguito verranno quindi descritti i risultati inerenti agli effetti principali della variabile 'argomento' nei suoi quattro livelli: studente al tempo 1 (s1), genere al tempo1 (g1), studente al tempo2 (s2) e genere al tempo2 (g2). In questo caso non si riscontrano differenze significative in tutte le sottocategorie, infatti gli elementi semantici sembrano non risentire del cambiamento di argomento. Poiché la variabile presenta quattro livelli, in questo caso è stato possibile usare il metodo dei Contrasti.

Categoria	Studente 1		Genere 1		Studente 2		Genere 2	
	Media	DS	Media	DS	Media	DS	Media	DS
Testo	77,015	4,452	67,24	4,321	49,373	4,031	52,549	3,428
Intonazione	13,071	2,92	24,494	3,946	35,105	3,778	28,029	3,561
Contrazione	3,449	1,423	4,444	1,531	0	0	0	0
Emoticon	2,921	1,188	2,617	,845	10,636	2,084	10,623	1,983
Assertivi	75,458	2,097	81,233	2	73,066	2,875	69,773	2,841
Espressivi	12,894	1,996	6,7	1,486	14,353	2,316	11,959	1,752
Feedback	52,077	2,739	53,802	2,873	74,949	2,491	70,223	3,438
Feedback positivo	25,395	2,098	22,729	2,828	29,761	2,548	33,327	2,321
Feedback negativo	27,329	3,177	30,595	3,35	43,257	2,673	36,081	2,746
Feedback contenuto	50,845	2,898	50,931	2,926	72,703	2,788	69,083	3,775
I. Locutore	5,952	1,591	7,451	1,917	1,567	,622	1,887	,506
I. a favore dell'interlocutore	23,436	2,437	23,405	3,479	18,441	3,405	14,219	2,144
I. affiliativi	11,369	1,683	9,099	1,822	18,091	2,348	15,945	1,768
I. contro l'interlocutore	2,824	,991	2,357	,907	2,311	,742	6,937	1,507
I. aspecifici	7,041	1,572	4,428	1,156	,183	,134	0	0

Tabella 4.3 - *Medie Effetti Principali variabile "Argomento"*

Le categorie sintattiche per le quali sussiste un effetto principale a carico della variabile argomento sono le stesse risultate significative nell'analisi precedente: Testo ($F_{(1,83; 69,527)} = 13,302$; $p < 0,01$), Intonazione ($F_{(2,35; 89,312)} = 8,395$; $p < 0,01$), Contrazioni ($F_{(1,947; 73,997)} = 5,781$; $p < 0,01$) ed *Emoticons* ($F_{(2,18; 82,853)} = 12,299$; $p < 0,01$). Anche tra gli atti linguistici risultati significativi ritroviamo categorie analoghe: Assertivi ($F_{(2,801; 106,439)} = 4,711$; $p < 0,01$) e Espressivi ($F_{(2,559; 97,249)} = 4,024$; $p < 0,01$). Passando alle modalità di *feedback*, il compito ha un effetto principale nelle seguenti categorie: *Feedback* ($F_{(2,211; 84,018)} = 18,37 = 4,711$; $p < 0,01$), *Feedback* positivo ($F_{(2,633; 100,071)} = 4,083$; $p < 0,01$), *Feedback* negativo ($F_{(2,431; 92,381)} = 6,078$; $p < 0,01$) e *Feedback* sul contenuto ($F_{(2,155; 81, 891)} = 17,185$; $p < 0,01$).

	Livello	Mean Square	F	Sig
Testo	S1 vs G2	22446,943	19,060	p<0,001
Intonazione	G1 vs G2	8093,823	6,581	p<0,01
Contrazioni	S1 vs G2	8390,316	11,513	p<0,01
	S1 vs G2	445,999	5,874	p<0,05
Emoticon	G1 vs G2	740,593	8,427	p<0,01
	S1 vs G2	2224,53	13,16 7	p<0,01
Assertivi	G1 vs G2	2403,601	16,640	p<0,001
Espressivi	G1 vs G2	4924,935	11,718	p<0,001
Feedback	G1 vs G2	1037,272	6,651	p<0,01
	S1 vs G2	12346,991	14,516	p<0,001
Feedback positivo	G1 vs G2	11380,486	14,903	p<0,001
	S1 vs G2	2359,373	7,474	p<0,01
Feedback negativo	G1 vs G2	4211,91	10,252	p<0,01
	S1 vs G2	2871,406	4,668	p<0,05
Feedback contenuto	S2 vs G2	1931,42	7,168	p<0,01
	G1 vs G2	12474,336	15,16	p<0,001
I. locutore	S1 vs G2	12356,066	14,282	p<0,001
	S1 vs G2	619,76	5,955	p<0,01
I. a favore dell'altro	G1 vs G2	1161,207	8,432	p<0,01
	S1 vs G2	3185,51	10,9	p<0,01
I. affiliativi	G1 vs G2	3163,888	5,588	p<0,05
I. contro l'altro	G1 vs G2	1757,539	6,727	p<0,05
	S1 vs G2	634,276	4,777	p<0,05
I. specifici	G1 vs G2	786,386	10,198	p<0,001
	S2 vs G2	802,495	6,735	p<0,05
	S1 vs G2	1858,912	20,066	p<0,001
	G1 vs G2	735,269	14,679	p<0,001

Tabella 4.4 - *Analisi dei Contrasti*

Dall'analisi delle medie (tabella 4.3) e dai risultati del test dei Contrasti (tabella 4.4) emerge che le differenze significative tra i livelli della variabile *within* suggeriscono un uso differente delle categorie non solo quando si affrontano tematiche differenti (studente/genere), ma anche nel parlare dello stesso argomento in due tempi differenti. Il confronto tra S1 e G2 è risultato essere il più frequente; in particolare

nelle categorie: Testo, Contrazioni, I. Locutore, I. a favore dell'altro, I. contro l'altro, *Emoticon*, Intonazione, *Feedback*, *Feedback* positivo, *Feedback* negativo, *Feedback* contenuto, I. specifici. Nelle prime 5 categorie la media è maggiore in S1, negli altri casi invece, è in G2 che si hanno un numero maggiore di atti. Il *Feedback* negativo e gli I. contro l'altro risultano significativi anche nel confronto tra S2 e G2, sempre a favore di S2. Altre significatività nel test dei contrasti si hanno nel confronto tra il G1 e G2; Testo, Contrazioni, Assertivi, I. locutore, I. a favore dell'altro e I. contro l'altro sono più frequenti in G1, mentre in G2 hanno una media maggiore *Emoticon*, Espressivi, *Feedback*, *Feedback* positivo, *Feedback* contenuto e I. specifici.

Discussione

I risultati delle analisi svolte ci danno delle indicazioni utili sul modo in cui la Soggettività, espressa attraverso il proprio stile comunicativo, varia al modificarsi delle condizioni contestuali. La discussione dei risultati verrà condotta soffermandosi sulle tre variabili considerate: Gruppo, Contesto e Argomento.

La variabile relativa alla composizione del gruppo non ha dato dei risultati interpretabili in entrambe le anova a misure ripetute condotte, in quanto il test di *Levene* che controlla l'omoschedasticità delle varianze, è risultato significativo. Nonostante l'idea fosse quella di osservare e descrivere gli effetti del gruppo attraverso l'analisi di alcune conversazioni, in grado di mettere in luce le dinamiche di co-costruzione tra gli interlocutori, la scelta di inserire tale variabile nelle analisi quantitative era dettata dall'interesse per eventuali effetti di interazione con le variabili *within*. Dati questi risultati è necessario soffermarsi esclusivamente sugli effetti principali di Contesto e Argomento.

I risultati ottenuto confrontando i due ambienti sono interessanti per due motivi: il primo è che indicano delle differenze nel modo in cui gli utenti cercano di comunicare inviando anche un meta-messaggio su chi sono, il secondo è che, considerando i dati nel loro insieme senza approfondire i cambiamenti che avvengono in ciascun

soggetto, otteniamo delle indicazioni di massima sulle modalità di comunicazioni preferite nei due ambienti. Le differenze riportate e che sono risultate significative, già di per se sono rilevanti per quanto riguarda la Soggettività. Partendo dal presupposto che l'Identità si esprime anche attraverso la comunicazione (secondo la nostra ipotesi è anche soggettività in quanto espressione parziale e particolare dell'Identità) e che essa varia da contesto e contesto, i cambiamenti significativi sono una conferma della natura fluida della Soggettività e una disconferma del fatto che durante l'interazione il Soggetto mette in gioco la Stabilità del Sé. Di seguito verranno quindi descritti i risultati ottenuti cercando di evidenziare come acquistano senso considerando le caratteristiche contestuali e non tanto le strategie individuali che non sono state considerate.

A livello sintattico i risultati sono in linea con quanto afferma la letteratura in merito alla modalità di comunicazione offline e online, per cui in *chat* prevalgono le categorie Testo e Contrazioni, mentre è inferiore l'uso di *Emoticon* e Intonazione. In una situazione ftf è più naturale e poco dispendioso comunicare attraverso l'intonazione e con segnali paraverbali per comunicare un certo stato emotivo. In *chat* questo passaggio non è automatico, bensì è il risultato di una scelta consapevole e strategica. Il soggetto si trova a dover soppesare rapidamente l'importanza che tali elementi potrebbero avere nella discussione, anche in rapporto al dispendio di tempo per formulare un intervento più complesso; il tutto in base al proprio livello di competenza. In *chat* quindi sono presenti in misura maggiore gli interventi poco complessi o poco dispendiosi e più veloci (utili in un ambiente in cui si testimonia impegno e presenza con il testo) e quelli tipici del mezzo come l'uso di forme contratte. L'immagine quindi, che emerge e che viene comunicata all'altro è fortemente modificata dagli strumenti a disposizione; una persona che offline può comunicare affabilità attraverso elementi emotivi, può esprimere la stessa caratteristica con interventi brevi e veloci e con un uso adeguato di pochi indicatori emotivi. Passando a considerare gli indicatori semantici, dai risultati emergono poche

differenze significative. I partecipanti tendono a fare più riferimenti a cose e fatti o informazioni sul mondo reale quando si trovano in *chat* piuttosto che in ftf. Gli atti codificati come “informazione” sono quelli attraverso cui l’opinione, l’idea o l’interpretazione dello scenario e/o della sua risoluzione viene basata facendo riferimento a detti, forme di sapere comune o fatti, ma sempre elementi stabili che vanno aldilà di quanto stia accadendo in quel momento e in quel luogo. È possibile che in una situazione mediata i partecipanti cerchino di rafforzare i propri interventi associandoli a qualche elemento esterno, comune e conosciuto che magari dia delle indicazioni forti anche sulla propria appartenenza a un determinato gruppo sociale particolare. L’ancoraggio all’esterno può essere una strategia attraverso la quale avvalorare le proprie convinzioni e dare un’immagine di sé convincente ed efficace. La prevalenza degli atti assertivi nelle *chat* e di quelli espressivi in ftf si allineano perfettamente ai risultati appena presentati. **In un ambiente mediato prevalgono atti forti, asserzioni chiare con le quali esprimere in modo diretto la propria opinione e le proprie credenze.** In un contesto sperimentale dove la risoluzione del compito è lo scopo primario dell’interazione, è possibile ipotizzare che il soggetto che voglia mostrarsi attivo e partecipe usi pochi espressivi laddove questi necessitano di maggiore sforzo e di fatto tolgono spazio agli atti finalizzati all’obiettivo. In questo senso la maggiore concentrazione di assertivi è in linea con tanti atti di solo testo (finalizzati) e pochi *emoticons*, così come risultato per gli elementi sintattici. Per quanto riguarda la presenza di *feedback*, anche in questo caso è opportuno leggere i risultati nell’ottica della risoluzione del compito assegnato. Sicuramente produrre segnali di *feedback* in una situazione ftf è più automatico e meno impegnativo; inoltre, in presenza fisica aumentano le possibilità di biasimo quando non viene data risposta alle sollecitazioni e agli interventi dell’altro. D’altra parte è anche vero che in *chat* la propria presenza è legata al testo prodotto. Nonostante i soggetti presentino un maggior numero di atti-*feedback* in un contesto ftf, la necessità di evitare i momenti morti, può essere anche alla base del numero maggiore di *feedback* negativi nelle *chat*. In questo modo gli utenti creano una sorta di compromesso tra l’esigenza di

‘mostrarsi’ all’altro anche quando non hanno molto da dire. Molto interessanti sono i risultati inerenti al contenuto del *feedback*. Se in ftf i *feedback* sono maggiori questi sono anche maggiormente rivolti al contenuto dell’intervento cui si riferiscono; viceversa in *chat* troviamo una quota maggiore di commenti nei confronti dell’autore del messaggio. A partire da ciò che viene detto l’altro inferisce qualcosa sul proprio interlocutore e si crea una sua immagine. Passando a considerare le categorie che fanno riferimento alla gestione della relazione, sia in *chat*, sia in ftf, prevalgono una categoria a favore dell’interlocutore e una più a suo sfavore. In *chat* i partecipanti cercano di chiarire al massimo i propri interventi per evitare i fraintendimenti (locutore); ciò permette di esplicitare il messaggio e in qualche misura anche la propria immagine agli occhi degli interlocutori. Dall’altra parte, oltre a una grande attenzione nei propri confronti i soggetti sono anche molto “premurosi” con gli interlocutori, abbondano infatti, i messaggi contenenti forme di cortesia positiva. Nel contesto non mediato invece, i soggetti hanno utilizzato atti più “forti”, in termini di forza illocutoria, cioè che impegnano maggiormente il parlante nel contenuto espresso, sia in senso positivo (atti affiliativi), sia in senso negativo (atti a sfavore dell’altro). In *chat* i comportamenti sembrano più miti, rivolti a creare un bel clima, in cui ci sia accoglimento dell’altro e chiarezza nella presentazione di sé. Nelle conversazioni faccia a faccia, i partecipanti sono stati molto più estremi: non si sono limitati ad apprezzare l’altro, ma hanno cercato di creare un maggiore coinvolgimento con proposte e riferimenti all’accordo espresso dal gruppo. I partecipanti si sono sentiti più liberi anche nel dichiarare apertamente il proprio disaccordo o nel fare qualche piccola critica agli interlocutori.

I risultati delle analisi sono quindi in linea con l’ipotesi che **il messaggio si modifica al modificarsi del contesto**; non conoscendo però l’intenzione dei soggetti diventa difficile comprendere se le categorie siano state usate diversamente per raggiungere lo stesso effetto in *chat* e in ftf oppure se l’immagine di sé comunicata dovesse essere effettivamente diversa. La consegna era inerente esclusivamente alla

risoluzione del compito quindi i cambiamenti a carico dell'immagine da presentare dovrebbero essere maggiormente legati al tipo di identità sollecitata dall'argomento. In questo caso non sono stati considerati quattro livelli in modo tale da considerare gli effetti dell'argomento di conversazione con quelli del contesto. Anche in questo caso le significatività che sono emerse rappresentano una conferma dell'adattabilità della Soggettività e di come gli strumenti comunicativi vengano strategicamente utilizzati a seconda delle occasioni, anche se occorre fare delle precisazioni. In molti casi il confronto è apparso significativo anche tra lo stesso argomento nei due contesti e nello specifico tra Genere1 e Genere2; in questi casi (testo, Contrazioni, *Emoticon*, Assertivi, Espressivi, *Feedback*, *Feedback* positivo, *Feedback* contenuto, I. Locutore, I. a favore dell'altro, I. affiliativi e I. contro l'altro) è possibile pensare che ci sia un effetto dovuto anche al cambiamento di contesto. In effetti dalle medie si evince che la direzione del cambiamento è sempre in linea con i risultati relativi al contesto: G1 prevale in quelle categorie che sono state significativamente più usate in *chat* e viceversa G2 prevale in quelle usate meno nello stesso ambiente. È interessante notare che ciò si ha avuto solo nel caso dell'Identità di genere, probabilmente perché le due scene da studente portavano il soggetto ad immedesimarsi sempre nel ruolo della 'vittima' di una situazione spiacevole. Nel caso delle scene centrate sul genere, invece, sebbene le due storie fossero centrate sul rapporto uomo-donna, il personaggio con cui identificarsi era in una situazione in cui il proprio ruolo era caratterizzato da maggiore ambiguità e quindi a seconda delle interpretazioni poteva avere un atteggiamento più attivo o passivo. Queste stesse categorie, ad eccezione degli atti linguistici e di quelli affiliativi, presentano però delle significatività anche nel confronto tra argomenti. In questi casi lo scenario e la consegna hanno indotto l'individuo ad immedesimarsi nella situazione descritta lasciando emergere un aspetto particolare di sé che poi è stato espresso secondo una strategia comunicativa precisa. Nello specifico, i cambiamenti maggiori si sono avuti tra Studente 1 e Genere2; anche in questo caso è possibile pensare ad un'interazione con l'effetto del contesto, ma poiché non si sono riscontrate significatività analoghe in tutte le categorie, si può

ipotizzare che l'effetto non sia dovuto solo al contesto. Nel caso poi di *Feedback* negativo e di I. contro l'altro, le differenze sono significative anche tra Studente2 e Genere2; in questo caso l'effetto è esclusivamente a carico del cambiamento di argomento e non a caso, ciò avviene nel tempo2 quando la consegna è nota e ci si può concentrare sulle proprie opinioni.

Dalle analisi effettuate emerge che i soggetti abbiamo usato le categorie in modo differente, ciò però non è ancora sufficiente per descrivere appieno la natura e i meccanismi che sottostanno alla Soggettività. Gli indicatori sono sempre gli strumenti che derivano da una scelta individuale, la Soggettività però si esprime realmente nell'interazione, quindi dopo aver appurato che gli strumenti cambiano, attraverso l'analisi delle conversazioni sarà possibile raggiungere due obiettivi:

1. Identificare il ruolo del gruppo e la sua influenza,
2. Verificare come si costruisce e si modifica la soggettività a partire dagli strumenti a disposizione.

INDAGINE QUALITATIVA

Metodo

OBIETTIVI

La seconda parte dell'indagine si è svolta utilizzando una tecnica d'analisi qualitativa al fine di rispondere alla domanda di ricerca. Il focus si sposta sulle interazioni tra gli utenti in modo tale da evidenziare le dinamiche di co-costruzione della Soggettività e verificare il ruolo degli interlocutori mettendo a confronto conversazioni SG e DG.

CAMPIONE

L'analisi è stata effettuata su quattro casi tra quelli considerati nell'analisi precedente; due dalla condizione "different_group" e due dalla condizione "same_group", nei due tempi. Le conversazioni scelte sono quelle in cui c'è stato uno scambio più "vivace" e i soggetti sono stati più partecipi durante la negoziazione della soluzione del compito. Per quanto riguarda la condizione SG i due gruppi sono stati considerati nei due tempi; il focus è stato sulle dinamiche di gruppo e su come queste variano al variare del contesto e degli argomenti. Nella condizione DG, invece, a causa del cambiamento del gruppo lo sguardo è stato concentrato su un soggetto, su come si presenta e sul modo in cui i diversi gruppi incidono sulla sua Soggettività; anche in questo caso sono stati considerati i cambiamenti tra *chat* e *ftf* e tra identità di genere e di studente.

STRUMENTI E PROCEDURA

Oltre ai già citati strumenti utilizzati per la raccolta del materiale (*Istanting Messanging* e gli scenari di Edwards & Hamilton), durante l'analisi qualitativa verrà utilizzata la tecnica dell'Analisi delle Conversazioni. In modo particolare, i meccanismi osservati saranno la Riuscita e la Soddisfazione dell'atto linguistico (Trognon & Brassac, 1992). L'analisi sarà di tipo 'carta & matita', non verrà usato nessun software. Le conversazioni erano già state ordinate e gli atti erano stati suddivisi in precedenza per lo svolgimento dell'analisi quantitativa, quindi una volta selezionato il campione, sono stati evidenziati i meccanismi conversazionali ed è stata formulata l'ipotesi psicosociale. Quest'ultima sarà focalizzata su come viene costruita la Soggettività, mettendo in luce l'apporto dato dagli interlocutori.

Risultati

DG: IL CASO DI SILVIA

Silvia affronta inizialmente la sessione ftf e solo in un secondo momento quella via *chat* con altre persone⁴. In questo caso è possibile osservare l'influenza del gruppo nei momenti di chiusura del compito quando si deve definire la risposta da dare allo sperimentatore; in entrambe le sessioni Silvia si propone come moderatrice, ma la sua Soggettività viene modellata in modo molto diverso dagli interlocutori con cui ha a che fare.

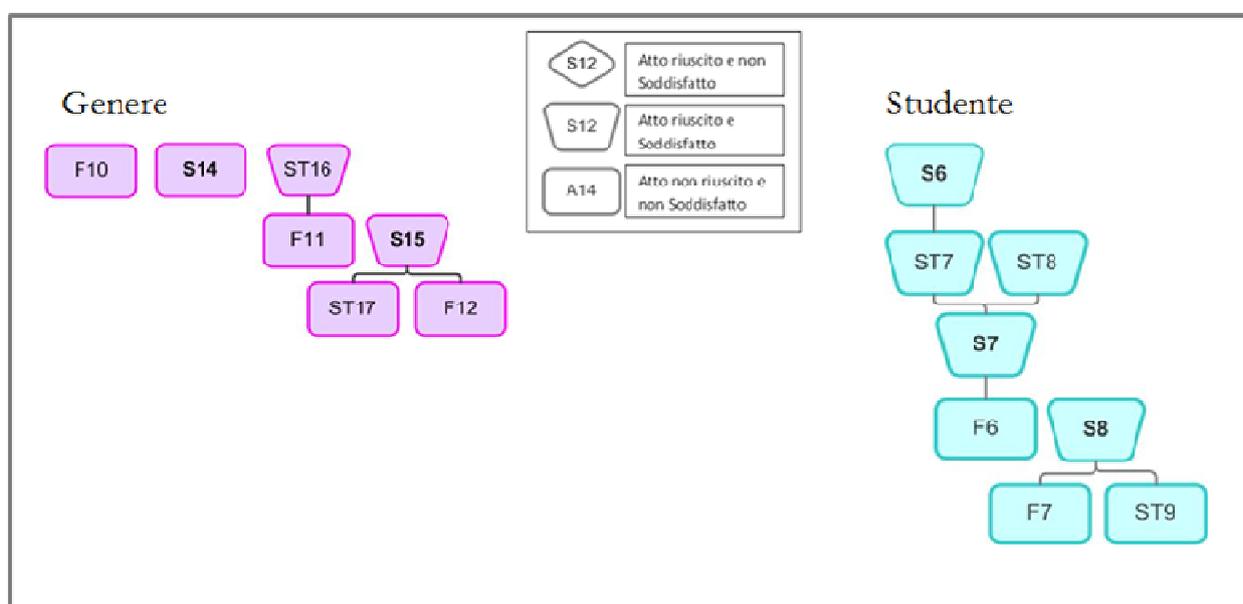


Figura 4.13 –*Silvia, conversazione via chat*

Durante le fasi finali delle conversazioni, Silvia si propone sempre come colei che decide quando è il momento di prendere una decisione; attua questa sua soggettività con degli interventi attraverso cui riassume le informazioni che gli interlocutori si sono scambiati e l'accordo totale e/o parziale che è stato raggiunto fino a quel momento. L'intervento 'riassuntivo' viene proposto nelle quattro occasioni:

⁴ Il testo delle conversazioni viene riportato in appendice; in questa sede vengono considerati solo quei passaggi ritenuti più importanti per la formulazione dell'ipotesi psicosociale.

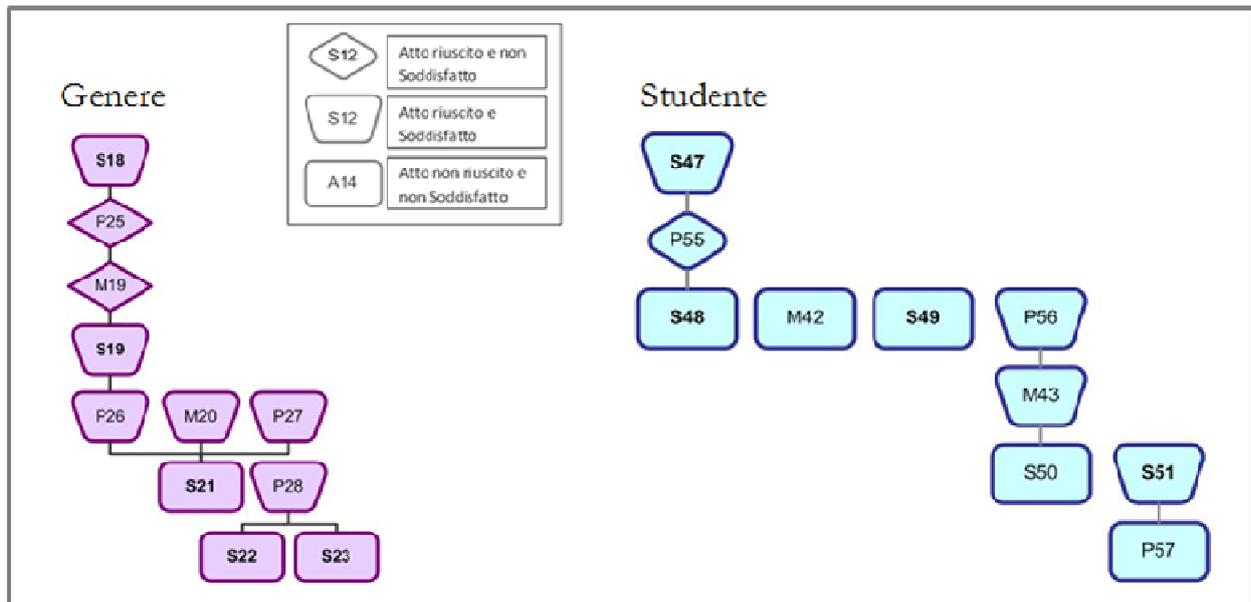


Figura 4.14- *Silvia, conversazione fff*

Genere_fff: “vabbè quindi la reazione è: il marito inciampa sulla scala e la moglie gli dice così e lui le risponde....”

Studente_fff: “dai mi piace questa come soluzione, va bene?”

Genere_chat: “riassumo, saremmo tutti irritati e spaventati”

Studente_chat: “e la reazione iniziale? Siamo irritati tutti?”

La proposta di Silvia viene accolta nei due gruppi in modi differenti; a partire da queste reazioni e dalle ratifiche ai suoi interventi gli interlocutori confermano l'intenzione soggettiva concretizzandola all'interno dello spazio intersoggettivo oppure la modificano attribuendo così a questi interventi un significato condiviso che non combacia con quello iniziale. In *chat* la soggettività espressa da Silvia viene confermata dal gruppo; gli interlocutori le consentono di assumersi il ruolo di chiusura della conversazioni, ratificando il suo intervento senza aggiungere altre riflessioni (figura 4.13). L'atto di chiusura proposto alla fine dello scenario-genere (S15) e di quello al termine dello scenario-studente (S8), viene reso immediatamente riuscito e soddisfatto grazie a dei *feedback* negativi con i quali dichiarare l'accordo. Nel caso della

conversazione ftf la chiusura è molto meno automatica; soprattutto non viene data a Silvia la possibilità di assolvere al ruolo per cui si propone (figura 4.14). Nella prima conversazione Silvia tenta di riassumere la conversazione (S18); il suo tentativo non viene accettato “passivamente”, ma diventa spunto per riaprire la negoziazione a cui tutte le interlocutrici danno un nuovo apporto. La chiusura è quindi costituita da una serie di scambi riusciti e soddisfatti a cui tutte partecipano; la conversazione assume quindi, un aspetto verticale. In conclusione sarà Paola a fare la proposta finale che sigla l'accordo. Durante la chiusura del secondo argomento ('studente'), la negazione dell'intenzione di Silvia è ancora più estrema. L'intervento (S48) infatti, non solo non viene soddisfatto, ma non riceve alcuna risposta; le interlocutrici ignorano il tentativo di Silvia e proseguono la loro riflessione. Nella prima sessione Silvia ottiene una conferma circa la bontà dei suoi interventi, sia in termini di contenuto, sia in termini di tempistica, cioè inserisce un tentativo di chiusura al momento giusto; gli interlocutori confermano la bontà del suo comportamento e quindi della sua intenzione rendendo riusciti e soddisfatti i suoi interventi. In ftf tutto questo cambia; il primo tentativo non viene accolto come chiusura, ma il contenuto dell'intervento diventa motivo di un ulteriore scambio: le argomentazioni sono buone, ma non costituiscono la sintesi finale della conversazione. Silvia non né più colei che gestisce il lavoro di gruppo, ma è un utente che dà un buon contributo alla discussione. Il secondo tentativo viene totalmente rigettato; non ricevendo alcuna risposta la soggettività di Silvia viene totalmente rinegoziata e questa volta più duramente. È come se il gruppo cercasse di contenere le spinte organizzative di Silvia; inizialmente in modo blando e poi più duramente gli interlocutori tramite il loro comportamento cercano di riposizionare la soggettività di Silvia assegnando agli interventi 'poco consoni' un ruolo marginale all'interno della conversazione senza ratificare la posizione – chiave che lei cercava di attribuire.

Il caso di Giulia è molto interessante perché permette di osservare come la strategia conversazionale cambia non solo al variare della composizione del gruppo, ma anche quando muta il comportamento di uno stesso interlocutore, modulando così la propria soggettività all'interno di una conversazione. La conversazione via *chat* (figura 4.15) si apre con lo scenario 'studente'; le due interlocutrici si trovano immediatamente d'accordo sulla soluzione del compito, ma anche dalla struttura della conversazione si evince che una volta raggiunto l'accordo è sempre Marta a dovere sostenere l'opinione di Giulia. Nonostante si trovino d'accordo e adducano le stesse argomentazione, gli interventi di Giulia (G5, G6, G7) vengono resi quasi tutti, riusciti e soddisfatti, mentre quelli di Marta non ricevono nessun *feedback* (M3, M4, M5, M6).

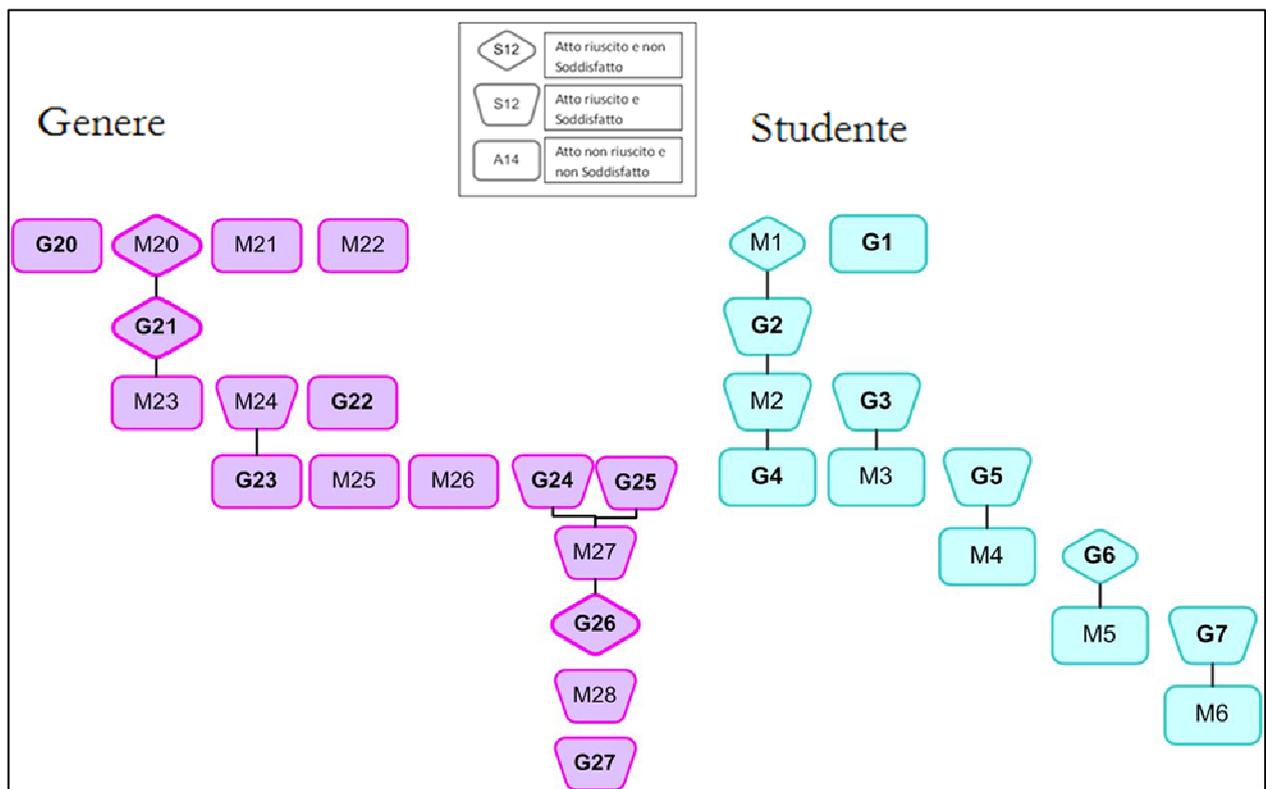


Figura 4.15 - Giulia, conversazione via chat

Nella seconda parte della conversazione, le dinamiche cambiano. Giulia e Marta in questa occasione, hanno due opinioni differenti sullo svolgimento e sulla reazione

all'evento narrato e lo scambio è molto più intenso. In questo caso, Giulia assume un comportamento più collaborativo,

oltre a proporre argomenti a favore della sua tesi, dà dei *feedback* in risposta agli atti di Marta rendendoli riusciti e anche soddisfatti (G26, G27). Arriva anche a cambiare parzialmente idea, in modo da avvicinarsi all'interlocutrice, tornando così ad essere supportata da Marta a sua volta. L'iniziale non collaborazione di Marta quindi, induce un comportamento collaborativo che nella prima conversazione era stato del tutto ignorato, forse perché giudicato inutile.

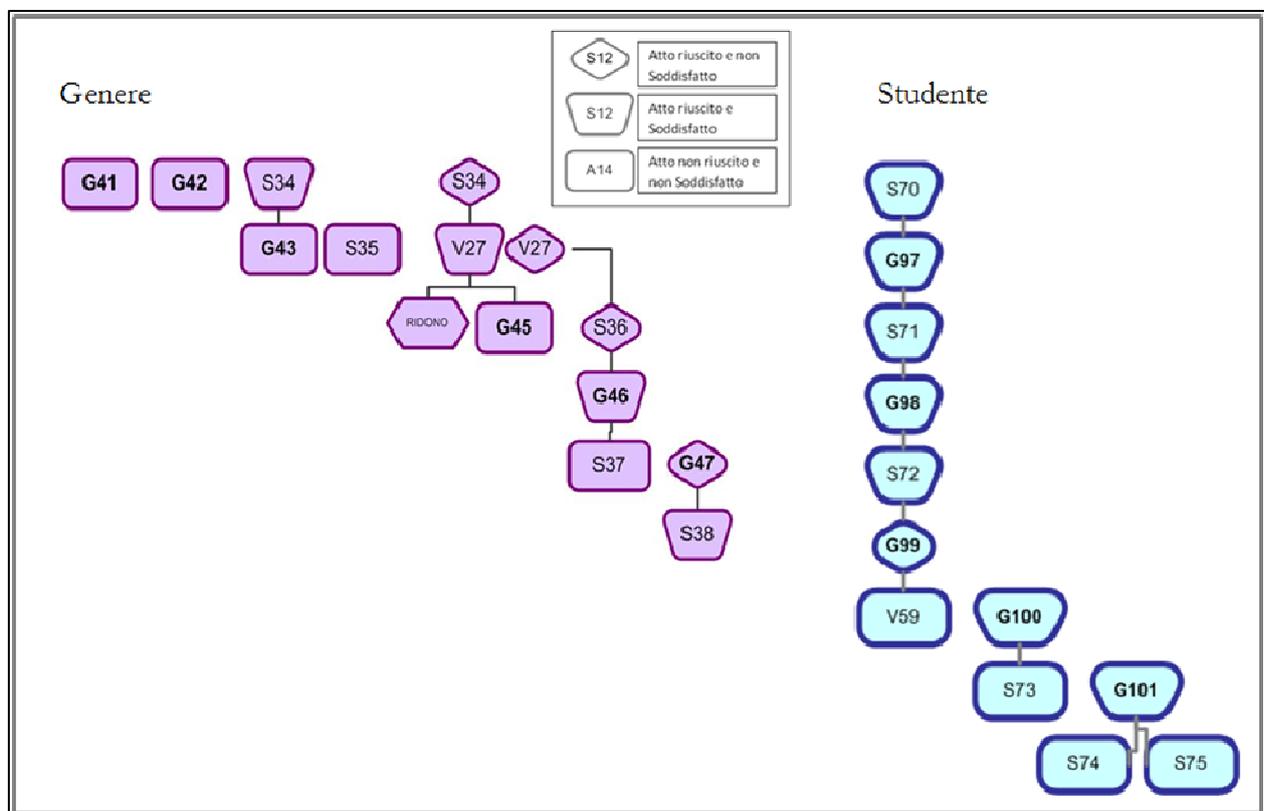


Figura 4.16 - Giulia, conversazione ftf

Nella conversazione ftf il gruppo cambia (figura 4.16); durante l'argomento 'genere' le tre interlocutrici vanno sostanzialmente d'accordo e continuano ad approfondire la loro discussione e le loro argomentazioni. L'atteggiamento di Giulia cambia; è sempre molto attiva, sia nei momenti in cui i suoi atti vengono resi riusciti e soddisfatti, sia

quando le sue opinioni non ricevono risposta. A differenza di quanto accaduto in precedenza Giulia è sempre pronta a rispondere agli interventi delle sue interlocutrici rendendo i loro atti riusciti (G43, G45, G46). Questo comportamento propositivo, si accentua ulteriormente nella seconda parte del compito ('studente'), dove in più momenti, Giulia riprende e approfondisce gli atti che gli altri membri del gruppo portano a sostegno delle sue argomentazioni, rendendo i suoi atti riusciti e soddisfatti (G97, G98, G99).

In sintesi, anche il comportamento di Giulia varia in relazione al comportamento degli interlocutori. Durante la prima sessione il cambiamento si nota già quando si passa al secondo argomento; inizialmente sentendosi ascoltata e considerata dall'interlocutrice che invece vede ignorati i suoi interventi. Giulia adotta una strategia focalizzata unicamente alla valorizzazione della propria opinione e ignora l'altro anche se ha un'opinione identica. Successivamente quando Marta si mostra in disaccordo e non concede più attenzione, la necessità di farle cambiare idea spinge Giulia a rispondere e a rendere riusciti gli interventi altrui, dando finalmente la giusta attenzione al proprio interlocutore. Nella Conversazione ftf Giulia è molto più collaborativa; quando conquista l'attenzione delle altre che rendono riusciti e soddisfatti i suoi interventi, i suoi *feedback* diminuiscono, ma non scompaiono come in *chat*. Probabilmente la sua intenzione di fondo può essere sempre considerata la stessa: cioè voler convincere gli altri della propria posizione, arretrando il meno possibile. Nella situazione ftf, però non decide di ignorare le opinioni degli altri interlocutori, ma varia il proprio grado di partecipazione e decide di confrontarsi in modo più attivo quando le opinioni sono diverse e di sostenere le altre partecipanti quando le loro argomentazioni sono simili alle sue. Anche il caso di Giulia mostra come vari il comportamento del singolo al variare delle risposte ottenute al fine di raggiungere un obiettivo. Giulia sembra avere come scopo principale la valorizzazione di sé e tenta di orientare la conversazione in modo tale da ottenere l'approvazione delle altre, anche a discapito dei contenuti. Quando l'interlocutore da subito convalida la sua opinione,

cessa di interagire e i suoi interventi non prendono in considerazione i contributi altri, ma semplicemente aumentano le argomentazioni aspettando una nuova convalida. Nel momento in cui l'approvazione non compare, il comportamento cambia; Giulia si interessa all'interlocutore e alle sue opinioni, dando loro dei *feedback*, ricevendo nuovamente delle conferme ai suoi atti. Questo comportamento apparentemente collaborativo ha come scopo quello di centrare nuovamente la conversazione sui suoi interventi; una volta ottenuta attenzione l'altro scompare. In questo caso, la sua soggettività 'centrale' si realizza attraverso intelligenti cambi di strategia comunicativa e, nel caso del ftf, prima che gli altri componenti del gruppo se ne rendano conto.

SG: IL CASO DI MARIA, VIOLA E SIMONE

Nel caso della condizione '*Same group*', i partecipanti si ritrovano nello stesso gruppo entrambe le volte per risolvere il compito. In questo caso è possibile osservare come determinate dinamiche stabilitesi durante la prima conversazione vengano riproposte nell'incontro successivo. ciò vuol dire che anche i rapporti e le Soggettività stabilitesi in un primo tempo diventano il punto di partenza nell'incontro successivo.

Il gruppo di Maria, Viola e Simone si trova per la prima volta nella condizione ftf (figura 4.17); la conversazione inizia con un sostanziale accordo tra Simone e Viola, mentre Maria si aggiunge solo in un secondo momento per portare all'attenzione dei presenti alcuni elementi dello scenario che non erano stati considerati. La conversazione procede in modo molto armonico; pur non essendo sempre d'accordo tra loro, i membri del gruppo tendono a prendere in considerazione quasi tutti gli interventi rendendoli riusciti anche se non sempre soddisfatti. La conversazione si sviluppa quindi verticalmente, attraverso una rapida successione di interventi che fanno da *feedback* gli uni agli altri. Viola e Simone prendono parola per dire la loro opinione, mentre Maria interviene per mediare tra le proposte, ed esplicitare somiglianze e divergenze. Gli interventi di Maria, si trovano spesso nei brevi momenti 'orizzontali' della conversazione; laddove Viola e Simone sembrano non collaborare

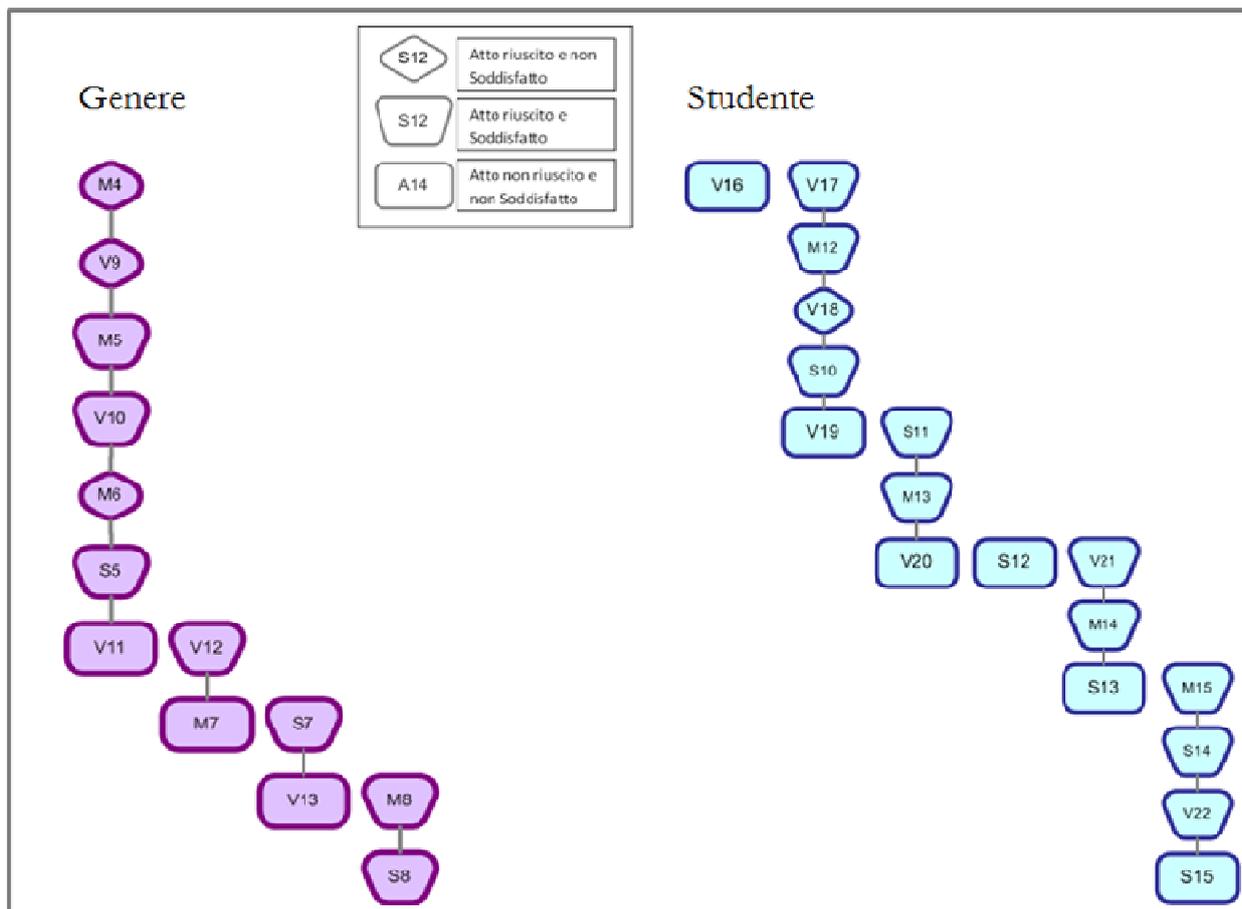


Figura 4.17 - *Maria, Viola e Simone, conversazione fff*

più lasciando inascoltati gli atti espressi dall'altro, lei riapre una nuova fase di discussione (M13, M14, M15). Durante la sessione *chat*, ritroviamo meccanismi analoghi a quelli descritti in precedenza (figura 4.18). Durante la conversazione 'studente', Maria e Viola si trovano d'accordo, mentre Simone opta per un'interpretazione diversa dello scenario. Le modalità di interazione ricalcano quanto avvenuto in *fff*; Viola e Simone basano le loro argomentazioni sempre sulle loro opinioni o sulla loro esperienza, mentre Maria fa da richiamo al compito e agli elementi del testo. Anche se in disaccordo, il gruppo tende a non tralasciare gli interventi dei suoi membri; in questo caso diminuisce però, il numero degli interventi riusciti e soddisfatti. La conversazione è sempre molto 'verticale', caratterizzata dagli interventi di Maria in punti strategici in cui riaprire la conversazione (M4, M5). La piena collaborazione tra gli utenti è ancora più forte durante l'argomento 'genere' anche grazie alle possibilità offerte dalla *chat*. Non è necessario, per avere uno scambio

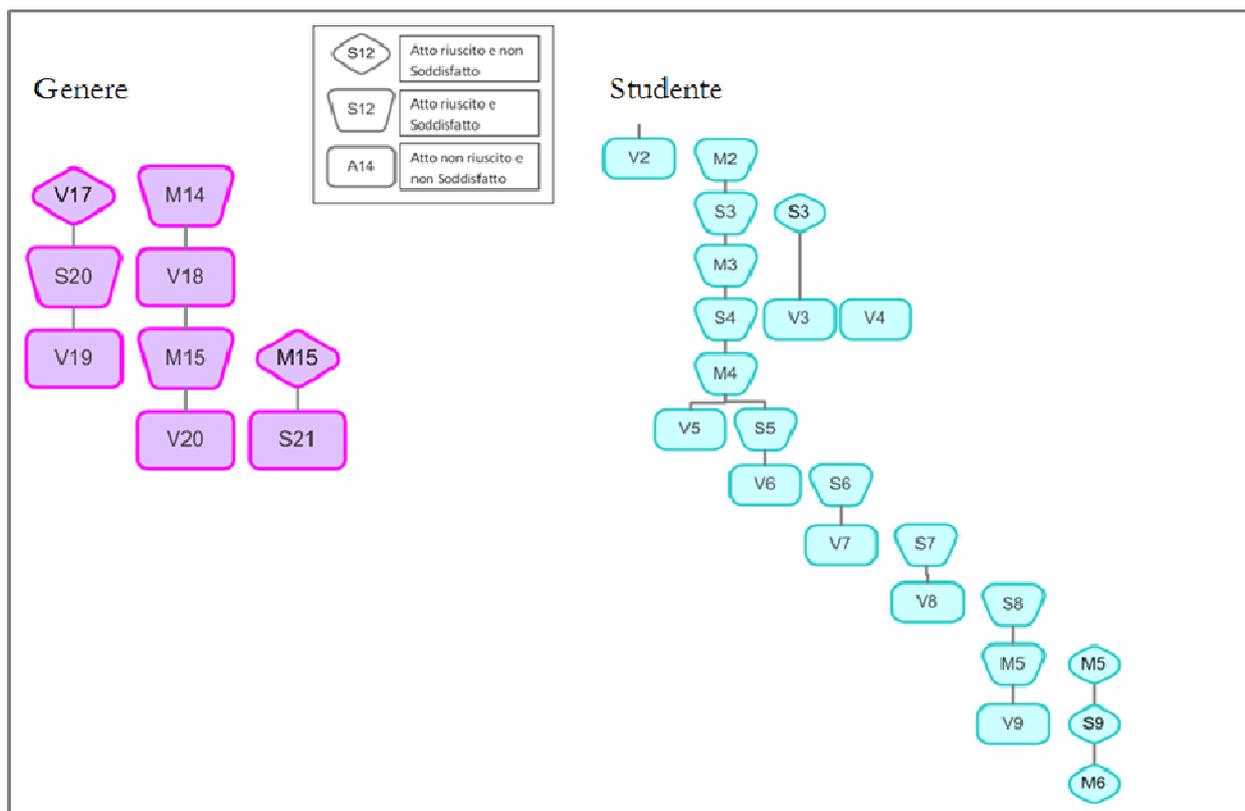


Figura 4.18 - Maria, Viola e Simone, conversazione chat

ordinato, affrontare un argomento alla volta; dato che più membri esplicitano la loro opinione, il gruppo per evitare di tralasciare qualche intervento, dà luogo a un'interazione che si sviluppa lungo due conversazioni parallele e verticali a partire dall'atto V17 e da M14. In questo caso non si tratta di una conversazione in orizzontale, bensì di due conversazioni che scorrono parallelamente e in modo autonomo. La condizione *same group* dà l'opportunità di osservare come si sviluppa e si perpetua la dimensione intersoggettiva; nello specifico queste conversazioni sono caratterizzate da una partecipazione costante ed equilibrata da parte dei tre membri del gruppo. I meccanismi conversazionali rilevati indicano che c'è una partecipazione costante ed equilibrata e una tendenza generale del gruppo a dare importanza a tutti gli interventi degli interlocutori, assicurando loro un *feedback*. L'andamento delle conversazioni è quindi quasi identico nelle due fasi (*chat* e *ftf*), ad eccezione della possibilità data dalla CMC di approfondire parallelamente due argomentazioni. È su

questo substrato conversazionale che si poggia il piano dell'Intersoggettività che prende l'avvio nella prima sessione e in modo automatico viene riproposto ed adattato al cambio di contesto.

SG: IL CASO DI ELENA, SONIA E ANNA

Il caso di Elena, Sofia e Anna è molto interessante perché mette in luce il tentativo di ristabilire nei due ambienti le stesse dinamiche, facendo però assumere alla conversazione un aspetto differente. In questo caso le Soggettività o ancora meglio l'Intersoggettività si viene a costruire all'insegna della partecipazione egualitaria e dell'ascolto di tutti i membri. Le tre interlocutrici partono sempre da posizioni diverse

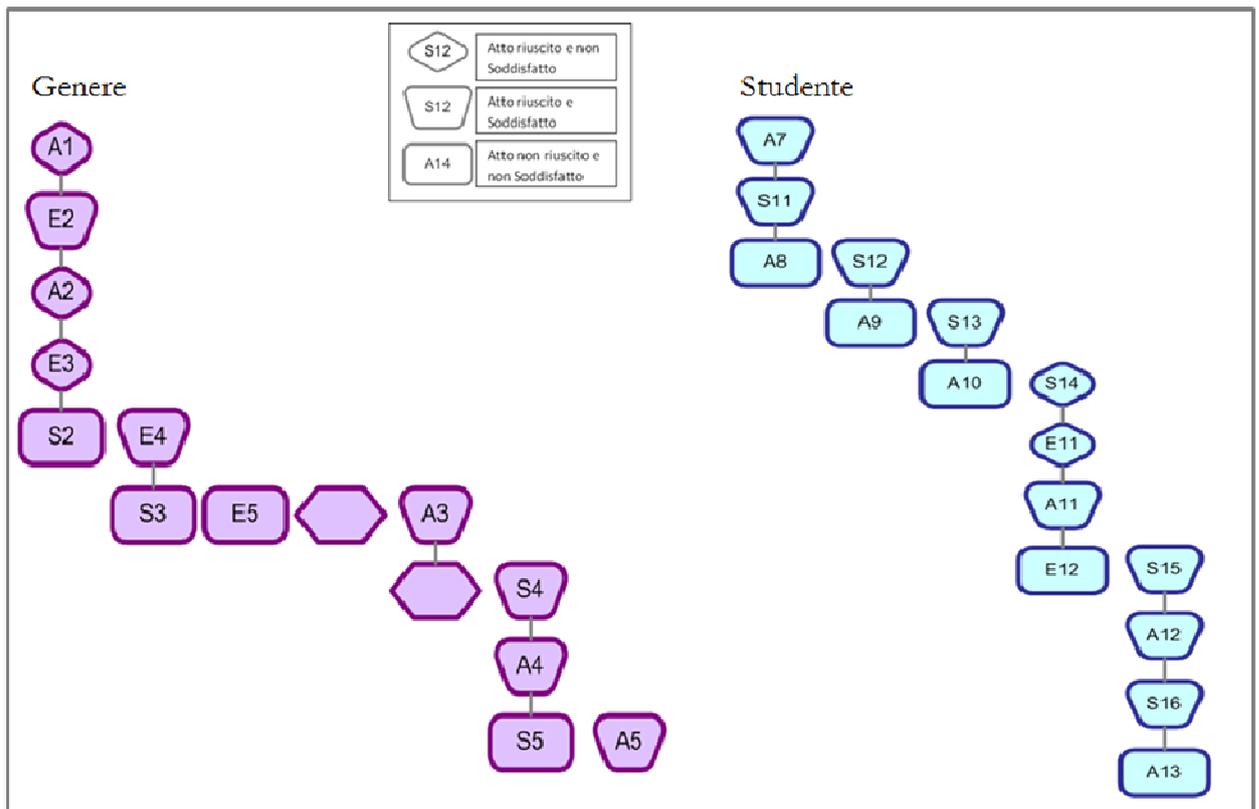


Figura 4.19 – *Elena, Sofia e Anna, conversazione ftf*

per poi cercare di convergere verso una proposta comune, dando pari ascolto alle opinioni di tutte e discutendo dei dettagli e delle argomentazioni che ciascuna apporta. Gli atti sono quasi tutti riusciti anche se non sempre soddisfatti, in entrambe le sessioni.

La sessione ftf (figura 4.19) inizia con l'argomento 'genere' attorno al quale si creano due opinioni in disaccordo: Elena e Sofia contro Anna. I toni sono sempre molto pacati e tutte hanno la possibilità di chiarire il proprio punto di vista (A1, E4, S4); gli atti vengono considerati e ne segue una breve discussione. Una volta trovato l'accordo, la conversazione assume un aspetto 'verticalizzato' con una serie di scambi riusciti e soddisfatti. In questo caso non emergono dei tentativi di emergere o differenziarsi rispetto agli altri; lo sforzo comune è quello di dare spazio eguale a tutti i membri del gruppo, sul piano dell'Intersoggettività la partecipazione è 'democratica'; viene dato uguale spazio a tutte le interlocutrici. Lo stesso andamento viene ripreso nella seconda parte della conversazione (studente); in questo caso le partecipanti partono con tre opinioni diverse. Nessuna viene tralasciata o non considerata; gli atti in cui viene presentata la propria opinione (A7, S14, S15) ricevono una risposta o un commento che non è mai negativo pur sottolineando la diversità dalla propria interpretazione. Come in precedenza la conversazione assume una forma 'a scalino': interpretazione + discussione. Nella conversazione via *chat* (figura 4.20) si ricrea la stessa strategia, ma la forma assunta dalla conversazione cambia, la dimensione intersoggettiva già negoziata si modella in base al nuovo ambiente.

Come nel caso precedente, l'interazione inizia con l'esplicitazione da parte di tutte, del proprio punto di vista. Le interpretazioni dello scenario sono differenti e vengono tutte ascoltate, ma la conversazione non presenta la forma 'a scalino'; la natura del mezzo infatti, favorisce la possibilità di esplicitare nello stesso momento più interpretazioni oppure, come si vede nella figura, dare più risposte contemporaneamente allo stesso intervento che in un caso viene soddisfatto e in un

altro no (A12, S12, E1, E3). La conversazione è resa più compatta da una doppia spinta che sembra animare le interlocutrici:

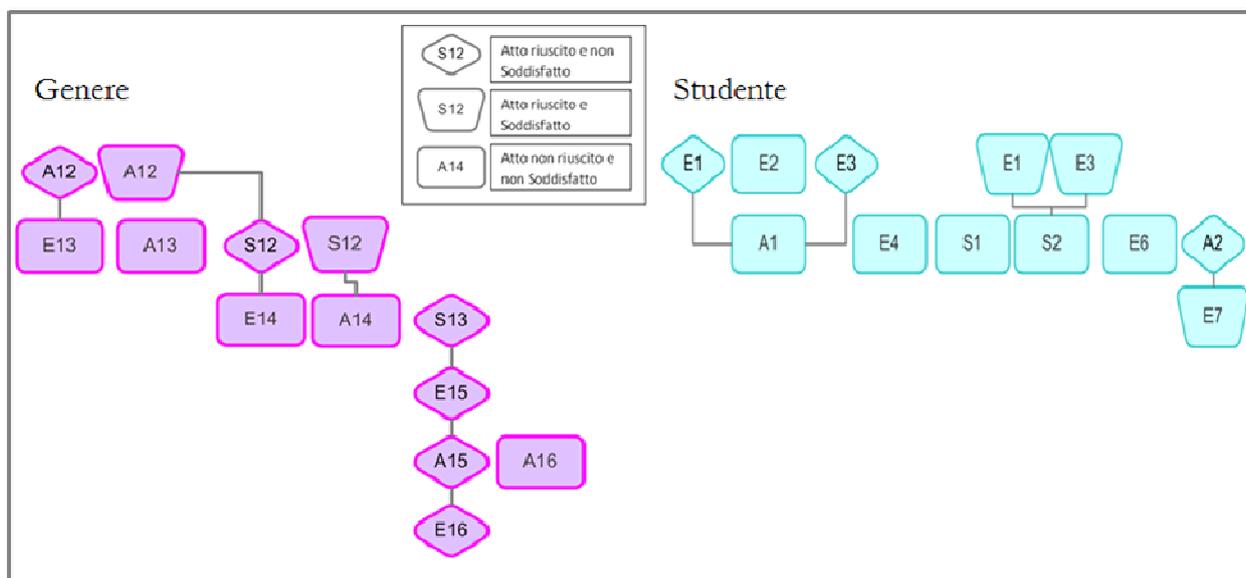


Figura 4.20 – Elena, Sofia e Anna, conversazione chat

- la spinta a comunicare il proprio punto di vista, consapevoli della disponibilità altrui, anche senza negoziare l'ordine di parola (meccanismo invece presente in molti altri gruppi);
- la spinta a non voler tralasciare un intervento, rispondendo anche simultaneamente per dare un *feedback* veloce alle altre componenti del gruppo.

Anche nella conversazione via *chat* l'impegno dei membri del gruppo è pressoché paritario; l'organizzazione dell'interazione così come è stata descritta persiste fino alla fine, con una costante sovrapposizione delle linee di conversazione che tuttavia viene ben gestita dalle utenti le quali si dicono soddisfatte dell'interazione.

Il caso di Elena, Sofia e Anna è dunque un ulteriore esempio di come le dinamiche conversazionali anche in breve tempo portino gli interlocutori a negoziare delle soggettività e delle posizioni reciproche che poi diventano la base per l'interazione successiva. Anche in questo caso ciò che interessa maggiormente è come l'istanza

intersoggettiva si sia adattata ad un diverso contesto. Le interlocutrici in ftf hanno creato un clima caratterizzato dall'ascolto; ciò si è manifestato in una conversazione ordinata in cui una alla volta esprimevano un parere per ricevere un *feedback*. In *chat* apparentemente quest'ordine non è stato ricreato, in realtà l'apertura nei confronti dell'altro si è concretizzata in una serie di interventi paralleli seguiti ciascuno da un *feedback*. I tre membri del gruppo si trovano quindi a riproporre intenzioni e aspettative caratterizzanti le proprie soggettività, coordinandosi in un nuovo ambiente, modificando solo in superficie la conversazione per perpetrare l'istanza intersoggettiva attraverso uno sforzo comune.

Discussione

Attraverso l'analisi delle conversazioni è stato possibile approfondire ed osservare il ruolo del gruppo (dell'altro in generale) nella costruzione della Soggettività e dell'Intersoggettività, mettendo in luce somiglianze e differenze. Sono stati considerati due casi dalla condizione *Same group* e due dalla condizione *Different group*; pur se quanto abbiamo detto ha richiesto l'analisi completa delle sequenze, in questa sede sono stati presentati i passaggi ritenuti più rilevanti.

I due casi DG mostrano come la Soggettività espressa da un singolo individuo possa mutare forma e rendersi più o meno efficace al variare delle persone. Nel primo caso è l'efficacia della strategia scelta che varia; il comportamento di Silvia non cambia né da sessione a sessione, né da argomento ad argomento. Il suo tentativo è quello di dare ordine all'interazione chiarendo quali sono i punti emersi e proponendo una chiusura. Questa proposta le riesce benissimo via *chat*, in quanto il gruppo approva i suoi tentativi confermando la Soggettività espressa; cosa che invece non avviene successivamente. Nella seconda sessione gli atti non vengono soddisfatti né sono riusciti; perdono così la posizione 'privilegiata' che avevano in *chat* e di conseguenza decade la Soggettività di Silvia che si propone come l'organizzatrice all'interno del gruppo. Nel secondo caso, assistiamo ad un altro tipo di cambiamento; Giulia al contrario di Silvia modifica il comportamento in relazione all'altro per portare avanti

la Soggettività espressa. Giulia sembra mostrare una forte propensione a far accettare (quasi ad imporre) la propria opinione e a presentarsi come colei che ha trovato la giusta interpretazione/soluzione del compito. Tale atteggiamento si esplica in un comportamento preciso; quando l'interlocutore appoggia da principio la sua opinione lei tende ad escluderlo completamente, lasciando inascoltati gli atti altrui e continuando semplicemente a ripetere la propria opinione senza prendere in considerazione le considerazioni che vengono aggiunte. L'atteggiamento cambia quando l'altro o il gruppo non si mostra da subito d'accordo, Giulia allora si mostra più aperta e collaborativa, al punto da cambiare velocemente idea in modo da poter prendere parola più frequentemente e ricevere consensi.

Nei casi di SG invece, i gruppi considerati tendono a negoziare un'Intersoggettività che poi viene riproposta nella seconda sessione. Nel primo gruppo le Soggettività assumono delle connotazioni specifiche; due membri del gruppo portano avanti le proprie idee, mentre la terza più che altro media e risponde alle interpretazioni altrui, gestendo il flusso dell'interazione. Nel secondo gruppo prevale un atteggiamento democratico e un forte supporto, tutte partecipano allo stesso modo e tutte ricevono sempre un *feedback*. In questo caso ciò che varia è il modo in cui viene raggiunto questo obiettivo al cambiare delle condizioni contestuali offerte dal mezzo.

Da questa breve analisi si possono ricavare delle interessanti conferme circa la natura connettiva dell'istanza intersoggettiva. La prima è che se la soggettività è patrimonio comune e viene costituirsi all'interno delle dinamiche intersoggettive, ciò vuol dire che poggia su un equilibrio che viene continuamente rinegoziato e che può essere garantito solo dall'impegno comune di tutti gli interagenti. Ciò vuol dire che la soggettività del singolo risente del tipo di interlocutore che si ha di fronte e delle intenzioni/caratteristiche che lo porteranno ad interagire secondo modalità specifiche e che cambiare l'altro porta ad un cambiamento dell'immagine presentata, come nel caso di Silvia. La seconda conseguenza è che la soggettività si deve adattare anche quando uno stesso individuo modifica la propria strategia, negando ad alcuni aspetti di

emergere a favore di altri, così come è stato per Giulia. Le strategie comunicative possono dare luogo a diversi comportamenti per ottenere i medesimi effetti con individui e interlocutori differenti, ma è altresì vero che l'apporto dell'altro è sempre necessario per affermare la propria immagine all'esterno. La Rete ha esplicitato e ha potenziato una modalità di presentazione del Sé che è stata scambiata per frammentazione: la modulazione. La soggettività viene modulata per sintonizzarsi sull'istanza intersoggettiva nel suo farsi. Le analisi sulle dinamiche dei casi *same group*, hanno mostrato che ripetendo le interazioni le soggettività si assestano sull'equilibrio raggiunto; ciò che si modifica superficialmente è il comportamento del singolo per riproporre la medesima istanza. L'analisi delle conversazioni permette di scindere e ricomporre il piano individuale (scelta strategica dell'intervento) e quello interattivo (meccanismi di *feedback*) e inoltre attraverso i meccanismi di riuscita e soddisfazione è stato possibile osservare che come le dinamiche conversazionali rispondano a logiche strategiche profonde attraverso le quali gli interlocutori cercano di raggiungere l'intercomprensione e la negoziazione di significati comuni.

CONCLUSIONE

L'obiettivo di questo secondo studio è quello di mettere in luce la natura adattabile e strategica della Soggettività al modificarsi delle condizioni contestuali entro le quali sono stati coinvolti i soggetti nello svolgimento di un compito. È stato considerato il ruolo di tre elementi tra i più importanti durante uno scambio comunicativo: il medium, l'interlocutore e l'argomento di conversazione. Le analisi sono state svolte utilizzando tecniche quantitative e qualitative, al fine di avere un quadro finale sufficientemente ampio sull'oggetto indagato.

Per quanto riguarda il medium e l'argomento di conversazione, dall'analisi quantitativa emerge che sono degli elementi contestuali importanti, in quanto al variare di queste condizioni il soggetto modifica la propria comunicazione e quindi anche l'immagine di sé che essa veicola. Questi risultati non solo testimoniano la

natura fluida e adattabile della Soggettività, ma confermano anche la posizione di confine della stessa, costretta a trovare il giusto equilibrio tra esigenze esterne ed interne (l'intenzione o l'immagine che essi desiderano manifestare). L'influenza del mezzo è risultata visibile anche attraverso l'analisi delle conversazioni, che ha messo in luce, ad esempio nella condizione *same group*, che lo spazio intersoggettivo viene riproposto e riprodotto in condizioni mediata e non mediata attraverso dei meccanismi conversazionali diverse, ma che sottendono le stesse intenzioni. In questo caso specifico, la mediazione delle NT offre dei nuovi strumenti con cui comunicare le stesse intenzioni. Anche l'argomento può imporre un cambiamento, nel senso che porta il soggetto ad esprimere uno specifico aspetto di sé; in questo caso la Soggettività cambia a partire da uno stimolo esterno (il compito), ma grazie ad un moto interno (intenzione comunicativa), ma non è possibile prevedere l'entità o la direzione dell'adattamento che dipendono dalla tipologia delle *I-position* tipiche di ciascun individuo.

Queste due prime variabili impongono al soggetto un cambiamento di strategia nel comunicare; passando a considerare il ruolo dell'interlocutore, ci si accorge che l'entità della sua influenza è di altro tipo. Dai risultati dell'analisi delle conversazioni, è emerso il ruolo attivo dell'altro nel determinare la Soggettività, cioè la sua responsabilità come co-autore dell'immagine del soggetto. L'altro non è uno strumento da adattare ai propri fini, ma è lo specchio che riflette l'immagine proposta e che non può essere usato in modo differente, al limite può essere convinto. Il soggetto adatta la propria immagine nei confronti dell'altro, nel senso che modifica il messaggio, il comportamento o la comunicazione, in modo tale da agevolare la negoziazione della propria Soggettività. Nelle conversazioni è stato possibile osservare questo ruolo attivo; si cambia quando cambia l'altro o quando il suo atteggiamento si modifica rimettendo in gioco una nuova immagine. Ad ogni modo l'interlocutore aumenta la fluidità della Soggettività, in quanto il suo apporto non è mai fisso; l'interazione tra soggetto e altro è fonte di

continue innovazioni nei due interagenti che a loro volta riversano nelle dinamiche in corso.

Questo lavoro presenta alcuni limiti che devono essere considerati per definire il significato dei risultati ottenuti. Innanzitutto è stato controllato solo se gli utenti avessero dimestichezza nell'uso del computer, ma non è stato approfondito come vivessero questa esperienza, cioè se l'uso delle NT fosse causa di ansia di scarsa percezione di autoefficacia. Una possibile valutazione negativa dell'esperienza mediata potrebbe infatti, essere causa di alcune modifiche comportamentali non riconducibili, alla strategia conversazionale. Un altro limite è di tipo statistico; a causa della Significatività del test di *Levene* non è stato possibile considerare gli effetti del gruppo a livello quantitativo, né tantomeno i possibili effetti di interazione con il contesto e l'argomento. Queste considerazioni sono state oggetto di riflessione per lo sviluppo successivo della ricerca e la messa a punto del terzo ed ultimo studio.

Da questa indagine sono emersi aspetti importanti inerenti al processo di sviluppo della Soggettività; l'ottica è stata focalizzata sulla singola Soggettività così come viene progettata dal singolo e quindi esposta poi all'altro attraverso la scelta degli strumenti. Attraverso l'analisi qualitativa è stato fatto un primo passo però, anche per la comprensione dell'Istanza Intersoggettiva e della sua natura connettiva che fa della Soggettività un prodotto comune, un significato negoziato e condiviso. Dopo aver osservato le dinamiche conversazionali attraverso cui la Soggettività viene ad essere co-costruita dagli interlocutori, è possibile andare ad indagare come queste immagini vengano percepite e comprese. L'ultimo studio presentato in questo lavoro sarà focalizzato sulla riconoscimento della Soggettività (intesa come significato negoziato al termine di un'interazione) da parte degli autori.

BIBLIOGRAFIA

Austin, J. L. (1962). *How To Do Things With Words*. London: O.U.P.

- Bonaiuto, M., Buffone, C., & Castellana, E. (2002). La struttura conversazionale della comunicazione scritta via *chatline*. In M. Bonaiuto (Ed.), *Conversazioni virtuali. Come le nuove tecnologie cambiano il nostro modo di comunicare con gli altri*. Milano: Guerini e Associati.
- Edwards, R., & Hamilton, M., A. (2004). You Need to Understand My Gender Role: An Empirical Test of Tannen's Model of Gender and Communication Sex Roles, 50(7/8).
- Galimberti, C. (1994). Dalla comunicazione alla conversazione. Percorsi di studio dell'interazione comunicativa. *Ricerche di Psicologia*(1), 113-152.
- Galimberti, C. (Ed.). (1992). *La conversazione. Prospettive sull'interazione psico-sociale*. Milano: Guerini.
- Ghiglione, R. (1988). *La comunicazione è un contratto*. Napoli: Liguori.
- Ghiglione, R., & Trognon, A. (1993). *Où va la pragmatique*. Grenoble: PUG.
- Herring, S. (1996). Two variants of an electronic message schema. In S. C. Herring (Ed.), *Computer-Mediated Communication: Linguistic, social and Cross-Cultural Perspectives* (pp. 81-108). Amsterdam: John Benjamins.
- Herring, S. (2004a). Computer-mediated discourse analysis: An approach to researching online behavior. In R. K. S. A. Barab, and J. H. Gray (Ed.), *Designing for Virtual Communities in the Service of Learning* (pp. 338-376). New York: Cambridge University Press.
- Herring, S. (2004b). Content Analysis for New Media: Rethinking the Paradigm. Paper presented at the New Research for New Media: Innovative Research *Methodologies* Symposium Working Papers and Readings.
- Jacques, F. (1985). *L'espace logique de l'interlocution*. Paris: PUF.

- Killoran, J., B. (2005, December 27-30). Internet-Mediated Research Using Surveys and Content Analyses. Paper presented at the MLA Conference, Washington, DC.
- Levinson, S. C. (1983). *La Pragmatica*. Bologna: Il Mulino.
- Mantovani, G. (1995). *Comunicazione e Identità*. Bologna: Il Mulino.
- McMillan, S. J. (2004). The microscope and the moving target: The challenge of applying content analysis to the World Wide Web. *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 77(1).
- Panyametheekul, S., & Herring, S. (2003). Gender and turn allocation in a Thai *chat room* [Electronic Version]. *Journal of Computer Mediated-Communication*, 9. Retrieved February 2004.
- Savicki, V., Lingenfelter, D., & Kelley, M. (1996). Gender Language Style in Group Composition in Internet Discussion Groups [Electronic Version]. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2. Retrieved January 2000 from <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue3/savicki.html>.
- Trognon, A. (1992). *Psicologia cognitiva e analisi delle conversazioni*. In C. Galimberti (Ed.), *La Conversazione. prospettive sull'interazione psico-sociale*. Milano: Guerini.
- Trognon, A., & Brassac, C. (1992). L'enchaînement conversationnel. *Cahiers de Linguistique Française*, 13, 76-107.
- Weare, C., & Lin, W. (2000). Content analysis of the World Wide Web: Opportunities and challenges. *Social Science Computer Review*, 18(3).

COMPRENDERSI E RICONOSCERSI IN RETE: LA DIMENSIONE INTERSOGETTIVA DELLA COMUNICAZIONE MEDIATA

INTRODUZIONE

Uno degli apporti più consistenti di un'ottica di ricerca che si focalizza sulla natura Intersoggettiva della presentazione del Sé risiede nell'enfasi posta nel ruolo dell'interlocutore. In ottica dialogica, per comprendere il comportamento di un soggetto non si può prescindere dall'altro; inoltre se la Soggettività risiede tra i significati negoziati durante l'interazione, l'altro ne è parte fondamentale. Il concetto di Intersoggettività cerca di superare la duplicità e la distanza tra gli interlocutori. La natura connettiva che permea le interazione tra soggetti si esprime in uno spazio parallelo (Intersoggettività) in cui le dinamiche conversazioni si ripercuotono sulle Soggettività espresse; tali meccanismi prescindono dal singolo a favore dell'incontro tra due o più persone da cui origina un prodotto esclusivo e unico. L'Intersoggettività è questo processo che ha inizio da più Soggettività strategicamente attive che si modellano influenzandosi reciprocamente, combinandosi in una sorta di puzzle. Già Gergen & Gergen (Gergen & Gergen, 1987) hanno sottolineato l'importanza del contesto e della relazione nella presentazione del Sé: l'individuo mostra atteggiamenti e comportamenti scegliendoli in relazione a chi ha di fronte. Ne consegue che il Sé è sempre localizzato, nel senso che può essere compreso solo all'interno di coordinate relazionali specifiche. Comprendere l'orientamento del Sé rispetto agli assi dialogici/interattivi non è solo uno strumento esterno per conoscere l'individuo, ma è anche il modo attraverso cui il soggetto arriva a conoscere se stesso: il Sé non è mai isolato, arriva a riconoscersi solo in un ambito interpersonale (Capello, 2001). Ciò è

valido sia nel caso dell'individuo che riflette su se stesso durante o dopo un'interazione, sia nel caso del dialogo interno tra le *I-Positions*.

L'altro può diventare parte del soggetto in modi diversi; dalle neuroscienze sappiamo che attraverso i neuroni *mirror*, un'azione esterna attiva i centri motori di chi osserva, incorporando così l'altro sul piano motorio (Bauer, 2005). La natura localizzata del Sé si può esprimere anche per via fisica: in questa sede ci interessa soprattutto la localizzazione rispetto all'altro che è parte integrante anche della descrizione di chi si è; esiste dunque un' “... indispensabilità dell'Altro per definire e delimitare il Soggetto: Senza il Tu e l'Io non è pensabile, narrabile. L'alterità è dunque oggetto e destinatario di discorso” (Capello, 2001).

Il Sé narrato

Il Sé è stato definito come l'insieme delle credenze che l'individuo ha di sé (Neisser, 1988); questo insieme di credenze vengono scambiate durante il dialogo interno tra le *I-Positions* e durante il dialogo esterno con gli interlocutori. L'oggetto di questi scambi è costituito da eventi, atteggiamenti, ruoli, incontri e tutto ciò che ha a che fare con il soggetto e che ne reca, direttamente o indirettamente, una sua impronta. Il dialogo quindi, ha sempre in sé una porzione di narrazione in cui si racconta qualcosa del soggetto, a volte esplicita, a volte implicita. Ogni azione o comportamento prevede una pianificazione, un'esecuzione e una valutazione dello stesso; la soggettività si manifesta attraverso queste scelte:

la dimensione soggettiva è, allora, essenziale e qualificante per l'azione che rimane strettamente relata al significato che dà ad essa l'attore, insieme alla sensazione di avere tutto sotto il suo controllo volontario (Bassa Poropat, Chicco, & Amione, 2003).

Questo Sé narrato è il risultato di un'interpretazione dell'esperienza svolta; difficilmente ha una struttura lineare, più frequentemente è il tentativo di attribuire un significato a eventi e attività in modo tale che si coniughino coerentemente tra loro. Continuamente si narrano a se stessi e agli altri, le scelte e le azioni fatte e questi

racconti hanno valore non tanto per la corrispondenza che hanno con la realtà, ma per la loro capacità di restituire al soggetto un senso di coerenza (Roesler, 2008). Questa convinzione ha guidato gli studi classici sulla narrazione che si sono focalizzati sulle forme di scrittura autobiografica. In queste ricerche si studiava il soggetto che attraverso il testo, si oggettiva, sempre in relazione a un destinatario (reale o supposto): il Sé che scrive prende le distanze da sé e si rilegge come un altro, dando nuovi significati alle sue azioni (Capello, 2001). Conferire al Sé una natura narrativa, come ritiene Roesler, vuol dire che questo possa essere parafrasato in ogni momento in un dialogo (Roesler, 2008). Non esiste solo la scrittura come modo di raccontarsi, in prospettiva dialogica ogni forma di comunicazione/dialogo diventa un momento per raccontarsi; il Sé è continuamente oggetto di narrazione e conversazione con l'altro o tra le *I-Positions*. Le narrazioni costellano le conversazioni quotidiane durante le quali trapela qualcosa del Sé; ciò che varia è la qualità delle narrazioni che dipende dalla relazione tra gli interlocutori, per cui al miglioramento dei racconti, migliora anche la relazione. Secondo alcune nuove correnti è necessario allargare il campo classico delle narrazioni considerate per interessarsi “... ai diversi modi di circolazione del senso e quindi alle valenze sociali della produzione narrativa” (Ferraro, 2007). Aderendo a questa spinta, in questa sede non è stata utilizzata la narrazione autobiografica scritta, ma attraverso opportuni stimoli è stato chiesto ai soggetti di verbalizzare le proprie scelte facendo riferimento al Sé, alla Soggettività e all'Altro, anche attraverso il racconto di eventi vissuti.

La verbalizzazione

Uno degli obiettivi della presente ricerca è quella di comprendere come l'altro entra a fare parte della Soggettività dell'individuo e che posizione/posizioni occupa; a tale scopo è stata scelta la tecnica della verbalizzazione. Ai soggetti è stato chiesto di descrivere aspetti legati all'Identità e alla Soggettività a partire da una serie di stimoli, anche attraverso la narrazione di episodi specifici. Lo scopo era di ottenere una rilettura del comportamento e comprendere il ragionamento alla base di tali

valutazioni e i significati che il soggetto attribuiva a Sé, al contesto e all'altro nell'atto di descriversi. La realtà acquisisce senso grazie a un processo di significazione che ha luogo durante operazioni di lettura di elementi esterni (Landowski, 2007), in questo senso tramite la narrazione, il soggetto si osserva dall'esterno e attribuisce senso alla propria esperienza e al proprio Sé localizzato in un'interazione e/o relazione. Se la narrazione 'classica' può essere efficacemente utilizzata per arrivare al Sé, la Soggettività necessita di un approccio più localizzato e immediato. La verbalizzazione è stata scelta come porta aperta verso il Sé e la Soggettività in quanto consente di osservare direttamente il processo attraverso cui il soggetto riordina le esperienze per raggiungere una coerenza interna.

Non tutti gli elementi hanno la stessa importanza; non solo è importante comprendere se l'altro è rilevante, ma anche che posizione occupa all'interno della narrazione.

this would mean that certain experiences and their representations are closer to the centre of the person than others, that is, more in harmony with the Self. But it would also mean that the representations of what is felt to be the one's own identity ultimately result from experiences with the outside world, with social relationships (Roesler, 2008).

Nella scelta di questa tecnica si possono intravedere dei limiti; due in particolare possono essere considerati molto importanti nel lavoro di ricerca svolto. Il primo limite riguarda la possibilità che attraverso le narrazioni/verbalizzazioni vi sia un reale riferimento al Sé. La narrazione può assolvere diverse funzioni: quella emotiva (far conoscere se stesso), quella referenziale (fornire informazioni su un aspetto della realtà esterna) o quella conativa (fornire conoscenze sull'interlocutore) (Bassa Poropat, Chicco, & Amione, 2003). A questo elenco è possibile aggiungere anche una funzione sociale, in quanto attraverso la narrazione, si utilizzano, si interpretano, si modificano e si tramandano artefatti culturali attraverso i quali presentare le realtà da narrare. Queste funzioni sono sempre compresenti, anche se in misura differente;

grazie ad una precisa consegna l'aspetto su cui ci si è focalizzati in questo lavoro è il primo, cioè fornire informazioni su di sé, anche se in rapporto agli altri significativi o alla realtà esterna. Un secondo limite connesso al primo, è legato al fatto che le verbalizzazioni siano state svolte in un ambiente di laboratorio e davanti ad uno sconosciuto; ciò potrebbe mettere in dubbio la validità delle affermazioni su di sé. Secondo Jedlowski, così come ha potuto nel corso delle sue ricerche, due sono le relazioni da cui nascono delle narrazioni sincere, relazioni molto intime o molto anonime (Jedlowski, 2007); le verbalizzazioni raccolte rientrano tutte nel secondo caso.

Lo scopo di questa ricerca è quello di approfondire e verificare la natura dei legami che sono stati ipotizzati all'interno della topica e le modalità attraverso cui si esprime la natura connettiva dell'Intersoggettività. Da un lato sono state verificate le correlazioni tra Sé e Soggettività, mentre dall'altro, al fine di indagare le caratteristiche e il patrimonio della dimensione intersoggettiva, sono stati considerati due aspetti: il riconoscimento da parte degli interlocutori del patrimonio comune negoziato durante l'interazione e le modalità di inserimento dell'altro nel Sé e nella Soggettività. Anche in questo terzo studio è stato adottato un approccio multi metodo; per rispondere al primo quesito è stata utilizzata una metodologia quantitativa, mentre il secondo obiettivo è stato perseguito attraverso un'analisi "carta & matita" delle verbalizzazioni prodotte.

INDAGINE QUANTITATIVA

Metodo

OBIETTIVI E IPOTESI

L'Intersoggettività è stata definita come l'esito dell'interazione tra uno o più soggetti a livello della gestione del sé; essa nasce dall'incontro di più Soggettività che si definiscono l'una in rapporto con le altre. La Soggettività quindi, è la dimensione localizzata e connettiva del Sé costruita all'interno dell'istanza Intersoggettiva, in

quanto non combacia con il Sé essendone una parziale espressione adattata al contesto, ed è solo una parte dell'Intersoggettività co-costruita; in quanto tale deve essere riconosciuta dall'interlocutore che ne è co-autore. L'obiettivo di questa prima indagine è quello di verificare i legami che sussistono tra Sé, Soggettività e Intersoggettività e di mettere in luce la natura co-costruita di quest'ultima, attraverso la correlazione tra profili di Sé e di Soggettività compilati a seguito di un'interazione a coppie. Sono state formulate quindi due ipotesi. La prima ipotesi offre delle indicazioni sul legame effettivo tra l'immagine che viene negoziata e che permea la dimensione intersoggettiva dell'interazione con il Sé; nello specifico si cercherà di verificare se esiste una correlazione significativa tra gli indici della Soggettività e quelli del Sé. La seconda ipotesi invece, offre un contributo sulla natura co-costruita di tali immagini; le soggettività dei membri di ciascuna coppia vengono a definirsi non solo in relazione all'altro, ma anche con il loro apporto. È logico aspettarsi quindi, che essendo definiti da entrambi, gli interlocutori debbano essere in grado di riconoscere i significati durante l'interazione. Le Ipotesi sono:

H1: Gli indici relativi alla Soggettività correlano con gli indici del Sé.

H2: Gli interlocutori mostrano un buon grado di accordo nel riconoscimento della Soggettività altrui.

CAMPIONAMENTO

Il campione è composto di 62 soggetti, 31 coppie, di età compresa tra i 18 e i 35 anni ($\mu=22,4$; $SD=3,572$); esso comprende studenti della scuola secondaria di secondo grado (30%), studenti universitari (50%) e lavoratori (20%). I soggetti, tutti con un'esperienza almeno triennale nell'uso del pc, sono stati raggruppati in modo tale che 14 coppie fossero formate da persone che si conoscessero almeno da un anno, mentre le restanti 17 erano composte da due sconosciuti. Solo dieci coppie dopo aver eseguito il compito richiesto hanno compilato i profili 'Soggettività propria', Soggettività dell'altro' e 'Sé' verbalizzando le proprie risposte.

A partire dalle considerazioni nate dalla discussione dei dati emersi nello studio precedente e in modo particolare sui possibili effetti di un cattivo rapporto con il computer sulla modalità di espressione della propria Soggettività, sono stati utilizzati due strumenti per controllare i livelli dell'autoefficacia percepita e l'ansia legate alle prestazioni al computer, nonostante tutti i soggetti abbiano dichiarato di utilizzare il computer regolarmente. Per valutare l'autoefficacia percepita in relazione all'uso del computer è stato utilizzato un questionario sviluppato e validato da Caprara (Caprara, 2001); nello specifico si tratta della versione relativa "a situazioni che possono essere difficili da affrontare" la cui consegna è stata resa più specifica: "situazioni che possono essere difficili da affrontare quando lavori al computer". La validità di questa versione modificata è stata verificata in uno studio precedente (Brivio & Cilento Ibarra, 2008). Per quanto riguarda l'ansia da computer è stata utilizzata una traduzione del CARS - Computer Anxiety Rating Scale (Barbeite & Weiss, 2004). La scala è stata tradotta dall'inglese all'italiano e quindi nuovamente tradotta in inglese da un madrelingua; questa versione mostra una buona coerenza interna, ma è in attesa di essere validata per un campione italiano.

Per determinare il profilo del Sé e della Soggettività è stato utilizzato il Differenziale Semantico sviluppato da Di Maria e Di Nuovo per la valutazione del Sé (Di Maria & Di Nuovo, 1988). Il Differenziale viene considerato uno strumento di valutazione del Sé, anche perché è stato utilizzato in molti studi con soggetti in età evolutiva, soggetti patologici e come strumento di auto-valutazione (Di Nuovo & Licciardello, 1997). In questo studio è stato utilizzato un differenziale creato appositamente da Di Maria e Di Nuovo per la valutazione del Sé, composto di 36 scale visibili nella figura 5.1 e validato per la popolazione italiana (Di Maria & Di Nuovo, 1988). La consegna è incentrata sulla valutazione di sé stessi; i soggetti devono attribuire un punteggio lungo la scala di valutazione l'aggettivo pensando a come si è effettivamente.

Valuta TE STESSO (come realmente sei)

Per ciascuna coppia di aggettivi opposti, scegli quello e più indicato per descrivere te stesso. Indica poi su l'agge scelto il descrittore Molto, Abbastanza o Poco, mettendo un crocetta nella apposita casella. Usa la casella centrale quando né l'uno né l'altro dei due aggettivi ti descrivono come effettivamente sei.

	Molto	Abbast.	Poco		Poco	Abbast.	Molto	
1 FORTE	--	--	--	--	--	--	--	DEBOLE
2 INDIPENDENTE	--	--	--	--	--	--	--	DIPENDENTE
3 AGGRESSIVO	--	--	--	--	--	--	--	PACIFICO
4 PROFONDO	--	--	--	--	--	--	--	SUPERFICIALE
5 FREDDO	--	--	--	--	--	--	--	CALDO
6 RIFLESSIVO	--	--	--	--	--	--	--	IMPULSIVO
7 INDESIDERABILE	--	--	--	--	--	--	--	DESIDERABILE
8 ESPANSIVO	--	--	--	--	--	--	--	CHIUSO
9 PESSIMISTA	--	--	--	--	--	--	--	OTTIMISTA
10 CALMO	--	--	--	--	--	--	--	AGITATO
11 IMMATURO	--	--	--	--	--	--	--	MATURO
12 FRAGILE	--	--	--	--	--	--	--	RESISTENTE
13 DISTESO	--	--	--	--	--	--	--	TESO
14 INSIGNIFICANTE	--	--	--	--	--	--	--	IMPORTANTE
15 ATTIVO	--	--	--	--	--	--	--	PASSIVO
16 INSECURO	--	--	--	--	--	--	--	SICURO
17 GUSTOSO	--	--	--	--	--	--	--	DISGUSTOSO
18 INSTABILE	--	--	--	--	--	--	--	STABILE
19 SEMPLICE	--	--	--	--	--	--	--	COMPLICATO
20 TENERO	--	--	--	--	--	--	--	DURO
21 DIFFIDENTE	--	--	--	--	--	--	--	FIDUCIOSO
22 VELOCE	--	--	--	--	--	--	--	LENTO
23 TOLLERANTE	--	--	--	--	--	--	--	INTOLLERANTE
24 IDEALISTA	--	--	--	--	--	--	--	REALISTICO
25 VIVACE	--	--	--	--	--	--	--	APATICO
26 ANSIOSO	--	--	--	--	--	--	--	TRANQUILLO
27 COERENTE	--	--	--	--	--	--	--	INCOERENTE
28 EGOCISTA	--	--	--	--	--	--	--	ALTRUISTA
29 CAPACE	--	--	--	--	--	--	--	INCAPACE
30 DISORDINATO	--	--	--	--	--	--	--	ORDINATO
31 EFFICIENTE	--	--	--	--	--	--	--	INEFFICIENTE
32 CONSERVATORE	--	--	--	--	--	--	--	PROGRESSISTA
33 INDECISO	--	--	--	--	--	--	--	DECISO
34 SINCERO	--	--	--	--	--	--	--	INSINCERO
35 SODDISFATTO	--	--	--	--	--	--	--	INSODDISFATTO
36 INGIUSTO	--	--	--	--	--	--	--	GIUSTO

Figura 5.1 – *Differenziale Semantico (Di Maria & Di Nuovo, 1988)*

Durante l'esperimento sono state consegnate tre versioni del differenziale in cui variavano le consegne: una aveva la consegna originale, un'altra richiedeva di compilare lo strumento pensando a se stessi durante l'interazione in laboratorio, mentre l'ultima copia era incentrata sull'altro durante lo svolgimento del compito⁵. I punteggi delle risposte sono stati elaborati attraverso un software specifico, messo a punto sempre dagli stessi autori, in modo tale da ricavare per ciascun soggetto, gli indici sintetici relativi alle tre sottoscale di cui è costituito lo strumento:

⁵ Le tre versioni del differenziale semantico utilizzate si trovano in Appendice.

1.Energia/Dinamicità: attivo, espansivo, vivace, capace, forte, gustoso, importante, veloce, deciso, desiderabile, sicuro, efficiente.

2.Affettività Positiva: tenero, altruista, semplice, tollerante, pacifico, caldo, sincero.

3.Stabilità Emotiva: stabile, tranquillo, calmo, disteso, ordinato e riflessivo.

L'esperimento è stato condotto in laboratorio; i soggetti lavoravano in due stanze differenti, senza incontrarsi ftf, ma utilizzando la *chat*. Anche in questo caso è stato utilizzato il servizio *Msn Messenger*, fornendo ai partecipanti *nickname* e *password* creati ad hoc.

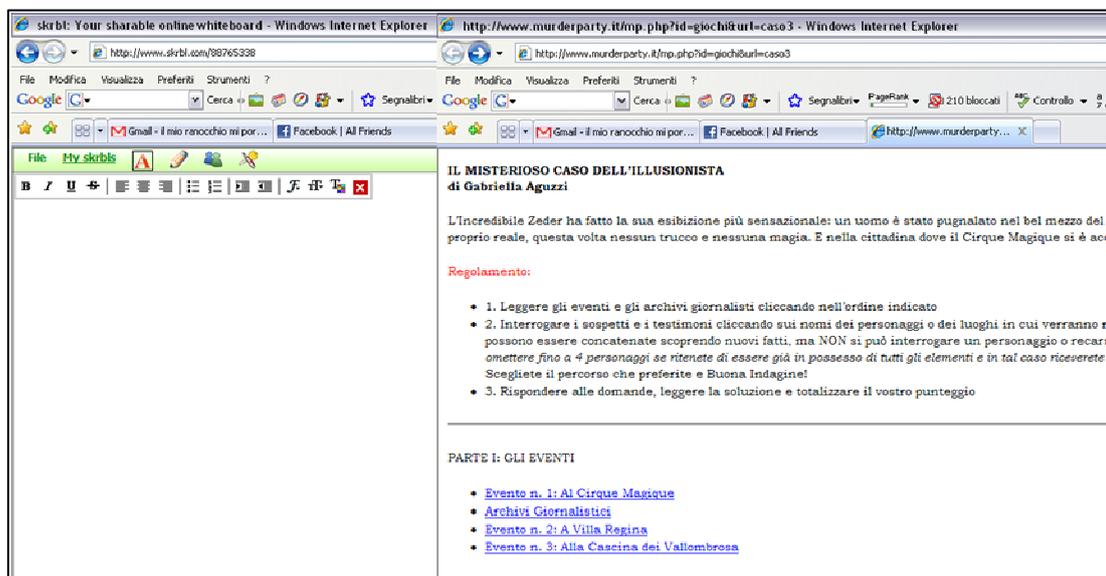


Figura 5.2 – Lavagna condivisa e Blog

Ai soggetti è stato chiesto di accedere a un *blog* in cui veniva presentato un gioco basato sulla risoluzione di un caso di omicidio inventato; il gioco è fruibile gratuitamente su Internet. Il nome del caso utilizzato al fine dell'indagine è: "Il Misterioso caso dell'Illusionista" di Gabriella Aguzzi (<http://www.murderparty.it/mp.php?id=giochi&url=caso3>), scelto all'interno di un sito specializzato in giochi di ruolo investigativi. Il *blog* (figura 5.2) è organizzato in una

serie di link attraverso cui accedere a diverse sezioni: interrogatori, luoghi da visitare, archivi giornalistici e il regolamento. Oltre agli indizi forniti dal *blog* e alla *chat*, i partecipanti potevano utilizzare una lavagna condivisa (www.skrbl.com) in cui segnarsi appunti, intuizioni o elementi importanti per la risoluzione del caso. Le conversazioni via *chat* line, sono state salvate in un formato digitale.

DISEGNO SPERIMENTALE, PROCEDURA E ANALISI DEI DATI

L'esperimento ha un disegno 2x2:

VERBALIZZAZIONE – i soggetti verbalizzano o non verbalizzano durante la compilazione del differenziale semantico.

CONOSCENZA – i soggetti conoscono o non conoscono l'altro componente della coppia.

I soggetti sono stati convocati in laboratorio e condotti in due stanze separate senza mai incontrarsi. A coloro che rientravano nella condizione 'conoscenza', è stato comunicato il nome e l'identità dell'interlocutore, mentre agli altri non è stato specificato nulla. Prima di accedere alla *chat*, sono stati compilati il test sull'ansia da computer e sull'autoefficacia; successivamente è stato presentato il compito, leggendo insieme il regolamento del caso dell'illusionista e mostrando la lavagna condivisa. A ciascuna coppia è stato chiesto di accordarsi su come procedere nella risoluzione del caso, cercare gli indizi e dare il nome di un indiziato dopo 30 minuti. Al termine della conversazione sono state compilate le tre versioni del differenziale semantico; l'ordine di presentazione è stato variato ciclicamente in modo tale da evitare effetti di ordine e di sequenza. A coloro che rientravano nella condizione 'verbalizzazione' è stato chiesto di ragionare ad alta voce durante la compilazione, facendo riferimento anche a esempi o eventi che potessero giustificare la loro risposta.

Le analisi in questa prima fase sono state effettuate sui soli dati numerici provenienti dalle risposte al differenziale; per ogni coppia sono stati compilati sei profili:

1. Sé_{sogg1}
2. Soggettività_{sogg1}
3. Soggettività del sogg2 descritta dal sogg1
4. Sé_{sogg2}
5. Soggettività_{sogg2}
6. Soggettività del sogg1 descritta dal sogg2

Le risposte (punteggi da 1 a 7) sono state inserite nel software per ottenere gli indici del differenziale utilizzati per calcolare il grado di correlazione tra i Sé, Soggettività, verificando come i due costrutti siano legati tra di loro. In un momento successivi punteggi sono stati ricodificati in tre classi e con il K *Cohen*, sono stati incrociati, per ciascun soggetto, il profilo della propria Soggettività (autodescritta) con quello compilato dall'interlocutore. Infine, è stato verificato l'effetto della conoscenza e della verbalizzazione sull'accordo o meno tra i profili grazie alla tecnica del χ^2 .

Risultati

La prima analisi condotta è stata la verifica della normalità; i valori degli indici di Simmetria e Curtosi rientrano nei limiti.

Per verificare la coerenza interna delle tre versioni del differenziale semantico utilizzate è stato calcolato α di *Cronbach*; tutte e tre le versioni presentano un buon grado di coerenza interna:

- Versione 'Sé': $\alpha = 0,675$
- Versione 'Soggettività': $\alpha = 0,940$
- Versione 'Altro': $\alpha = 0,684$

Alla luce di questi risultati, è possibile affermare che nonostante il cambio della consegna, le versioni del differenziale semantico hanno conservato una buona struttura.

Successivamente è stata eseguita una correlazione (r di *Pearson*) tra i parametri delle versioni utilizzate, per verificare aldilà di quanto accade nella singola coppia, la relazione che sussiste tra il Sé, la Soggettività autodescritta e la Soggettività descritta dall'Altro.

	Energia_Sogg	Affettività_Sogg	Stabilità_Sogg
Energia_Sè	0,376**		0,299*
Affettività_Sè	0,256*		0,262*
Stabilità_Sé		0,611**	0,621**
Energia_Altro			
Affettività_Altro		0,306*	0,613**
Stabilità_Altro		0,300*	0,453**

Tabella 5.1 – Correlazioni tra Sé, Soggettività e Altro

Dai risultati emergono delle correlazioni (tabella 5.1), non sempre molto forti, tra Sé e Soggettività. Non è stato possibile prevedere la direzione di queste correlazioni, né la loro entità, in quanto la scelta di cosa esprimere e quindi di che soggettività mostrare è sempre il frutto di una strategia localizzata. Ciò che è interessante osservare è l'esistenza di un legame tra gli indici del Sé e quelli della Soggettività. Dalla tabella si osserva che energia e stabilità nelle due versioni sono correlate, mentre l'affettività_sogg si lega alla stabilità_sè. Le due versioni si mostrano ben legate tra di loro; anche se la correlazione non è mai altissima. Sono state calcolate anche la correlazione tra Soggettività e Altro e tra Sé e Soggettività. Nel primo caso, è possibile

osservare che tutti i parametri, tranne energia correlano tra di loro; mentre non ci sono relazioni significative tra Sé e Altro. Aldilà della forza, le correlazioni sussistono solo tra le versioni Sé e Soggettività e tra Soggettività e Altro.

GRADO DI ACCORDO TRA I PROFILI

Le singole risposte date dai partecipanti durante la compilazione del differenziale semantico, sono stati considerati dei dati nominali, il risultato di una sorta di codifica eseguita dai partecipanti su tre

	Conoscenti		Soggetto	Sconosciuti	
	Value (K)	Approx. Sig		Value (K)	Approx. Sig
Soggetto					
1-a	0,537	p<0,001	2-b	0,415	p<0,001
4-a	0,301	p<0,01	3-b	0,596	p<0,001
6-a	0,560	p<0,001	5-a	0,297	p<0,05
6-b	0,622	p<0,001	11-a	0,344	p<0,001
5-a	0,458	p<0,001	11-b	0,333	p<0,01
18-a	0,408	p<0,001	12-b	0,461	p<0,001
18-b	0,488	p<0,001	14-a	0,476	p<0,001
20-b	0,356	p<0,05	14-b	0,741	p<0,001
21-a	0,565	p<0,001	15-b	0,534	p<0,001
24-a	0,33	p<0,05	16-b	0,504	p<0,001
25-b	0,431	p<0,001	17-a	0,534	p<0,001
28-a	0,324	p<0,05	19-a	0,334	p<0,05
28-b	0,359	p<0,05	22-a	0,348	p<0,05
			22-b	0,348	p<0,01
			26-b	0,507	p<0,001
			27-a	0,481	p<0,001
			27-b	0,333	p<0,05
			29-b	0,463	p<0,001
			30-a	0,698	p<0,001

Tabella5.2 – Risultati del K di Cohen

oggetti diversi. In questa sede quindi, il differenziale è stato utilizzato come una griglia di lettura e i soggetti come dei giudici indipendenti. Attraverso il *K Cohen* è stato verificato l'accordo intergiudice sui profili compilati dai membri di ciascuna coppia tra il profilo 'Soggettività' e il corrispettivo profilo 'Altro'. Dato che i soggetti non sono stati istruiti come dei giudici e che la scala di valutazione era a 7 punti, si è cercato di rendere più visibile l'accordo ricodificando le risposte in tre categorie:

1= punteggi da 1 a 3,

2 = punteggio 4,

3 = punteggi da 5 a 7.

Dai risultati (tabella 5.2) emerge che in 34 casi (n=62) viene raggiunto un accordo intergiudice significativo; 14 tra questi profili provengono dalla stessa coppia; ciò significa che 14 soggetti hanno riconosciuto e sono stati riconosciuti correttamente dall'altro. Nella maggior parte dei casi (20 coppie) c'è stato accordo solo per il profilo di uno dei due membri; in quattro coppie non si è verificato nessun riconoscimento; il grado di accordo raggiunto mediamente è $K=0,415$.

Il passaggio successivo è stato quello di controllare l'eventuale incidenza sul riconoscimento (K significativo) delle due variabili considerate: verbalizzazione e conoscenza. Sono state conteggiate le frequenze di K significativo in relazione ai sottogruppi 'verbalizzazione', 'non_verbalizzazione', 'conoscenti' e 'sconosciuti' (tabella 5.3).

L'effetto della verbalizzazione e della conoscenza sulla possibilità di riconoscere correttamente la soggettività dell'altro è stato verificato attraverso la tecnica del χ^2 . Dai risultati emerge che la verbalizzazione non è significativa [$\chi^2=3,00$; $df=2$]; $p=0,223$], mentre la conoscenza ha un effetto sulla distribuzione di frequenze dei *K Cohen* significativi [$\chi^2=8,27$; $df=2$]; $p<0,01$]. Nello specifico, le coppie formate da utenti che non si conoscono presentano un numero maggiore di riconoscimenti.

Verbalizzazione			Conoscenza		Tot
			'conoscenti'	'sconosciuti'	
'verbalizzazione'	K_Cohen	K_significativo	2	6	8
		K_non_significativo	8	4	12
	tot		10	10	20
'non verbalizzazione'	K_Cohen	K_significativo	8	19	
		K_non_significativo	10	5	
	tot		18	24	42

Tabella 5.3 – *Frequenze K Significativi*

AUTOEFFICACIA E CARS

I questionari di Autoefficacia e CARS, sono stati utilizzati per verificare l'eventuale incidenza dell'Autoefficacia e dell'ansia legate alle prestazioni al computer, sui risultati ottenuti. I punteggi sono stati utilizzati solo per un confronto interno al campione; una volta verificata la normalità, attraverso i quartili sono stati creati quattro livelli di autoefficacia percepita e quattro livelli di ansia.

	F	Df	Sig.		F	Df	Sig.
Autoefficacia				CARS			
Energia_Sé	0,346	3,1	p=0,792	Energia_Sé	0,773	3,1	p=0,515
Affettività_Sè	0,251	3,1	p=0,860	Affettività_Sè	0,268	3,1	p=0,848
Stabilità_Sé	0,444	3,1	p=0,722	Stabilità_Sé	2,425	3,1	p=0,078
Energia_Sogg	1,748	3,1	p=0,171	Energia_Sogg	0,468	3,1	p=0,706
Affettività_Sogg	0,638	3,1	p=0,595	Affettività_Sogg	0,597	3,1	p=0,620
Stabilità_Sogg	1,419	3,1	p=0,250	Stabilità_Sogg	1,996	3,1	p=0,128
Energia_Altro	1,231	3,1	p=0,309	Energia_Altro	0,496	3,1	p=0,687
Affettività_Altro	1,178	3,1	p=0,329	Affettività_Altro	0,448	3,1	p=0,720
Stabilità_Altro	1,539	3,1	p=0,217	Stabilità_Altro	2,709	3,1	p=0,660

Tabella 5.4 – *Risultati Anova*

La prima verifica è stata effettuata con una serie di anova fattoriali sui tre parametri di Sé e Soggettività per verificare l'incidenza delle variabili sul modo in cui le persone si sono descritte. Non sono emerse differenze significative tra i sottogruppi (tabella 5.4).

Successivamente è stato verificato se tali livelli abbiano influito sulla capacità di riconoscere l'altro o di essere riconosciuti attraverso il χ^2 (tabella 5.5). Anche in questo caso non emergono significatività, quindi la prestazione dei soggetti non risente del loro livello di autoefficacia e ansia generate dal pc.

	χ^2	df	Sig.
Autoefficacia X 'ha riconosciuto'	0,679	3	p=0,078
CARS X 'ha riconosciuto'	5,798	3	p=0,122
Autoefficacia X 'è stato riconosciuto'	2,076	3	p=0,557
CARS X 'è stato riconosciuto'	1,179	3	P=0,758

Tabella 5.5 – Risultati χ^2

Discussione

I risultati emersi dall'indagine quantitativa forniscono un buon supporto alla *topica*, sia alla posizione strategica della Soggettività, a cavallo tra 'interno' ed 'esterno', sia per quanto riguarda la natura connettiva dell'Intersoggettività, intesa come prodotto co-costruito relativo alla sfera del Sé.

In merito al primo punto, è stato possibile osservare che gli indici relativi alla Soggettività correlano sia con il Sé, sia con la Soggettività descritta dall'interlocutore. In entrambi i casi la correlazione si aggira tra i valori 0,3 e 0,6. Da questi risultati si possono evincere due importanti conclusioni. La prima fa riferimento alla funzione della Soggettività che è quella di fare da ponte tra il Sé e l'esterno. Ciò che vede l'altro e che dipende dalla strategia del soggetto e dalle condizioni di compimento all'esterno,

non combacia mai con il Sé interno, ma solo con l'immagine che io cerco di presentare. I Soggetti, a partire dal loro Sé, hanno presentato una determinata Soggettività che in parte è legata al Sé, senza mai coincidere totalmente con esso, e che in parte correla con la descrizione data dall'interlocutore che, in quanto co-autore del suo compimento, è in grado di riconoscerla. Per quanto riguarda il secondo aspetto, anche da queste correlazioni è stata ottenuta una conferma in merito al ruolo attivo dell'interlocutore; i valori *r* di *Pearson*, sono infatti più elevati tra i due profili della Soggettività e non tra Sé e Soggettività. In effetti, la Soggettività pur nascendo dal Sé, può discostarsi da esso durante l'interazione, mentre è chiaro che, in quanto significato condiviso, deve essere sempre legato all'immagine del soggetto percepita dall'altro.

Un'ulteriore conferma della natura connettiva dell'Intersoggettività proviene dall'analisi sul grado di accordo tra i profili compilati utilizzando il differenziale semantico. Dall'accoppiamento dei profili è stato possibile osservare che in buona parte gli interlocutori sono stati in grado di riconoscersi, grazie a delle descrizioni 'strutturate'. Come fossero dei giudici indipendenti, la maggior parte dei profili ha ottenuto un buon livello di riconoscimento. Il grado di accordo medio non è altissimo ($K=0,4$), ma ciò può essere dovuto al fatto che la stesura del profilo si basasse su uno strumento a 360° e che non lasciava libertà ai soggetti. Ciò ha permesso di avere dei dati confrontabili, ma ha limitato la possibilità di descrizione; inoltre alcuni aggettivi sono stati ritenuti troppo vaghi e interpretati in modi molto diversi tra loro, così come è emerso dalle verbalizzazioni. Un altro dato interessante è l'effetto della conoscenza; gli 'sconosciuti' hanno ottenuto un maggior numero di riconoscimenti in modo significativo. È possibile pensare che persone con una relazione pregressa, basino le loro risposte su tutto ciò che conoscono dell'interlocutore, cioè sull'Intersoggettività (non il loro Sé), così come è stato costruito nel corso della relazione. Ciò può avere influito nella descrizione dell'Intersoggettività espressa durante l'interazione; anche in questo caso dalle verbalizzazioni emerge che soprattutto in caso di dubbio i soggetti

hanno preferito rispondere sulla base di quanto conoscevano già dell'interlocutore. Le coppie formate da soggetti che non si conoscevano, potevano basare le risposte, esclusivamente su quanto accaduto durante la sessione sperimentale, senza che risentissero di 'contaminazioni' relazionali. La verbalizzazione non ha invece, apportato nessun effetto sulla possibilità di riconoscere o meno l'altro, questa analisi è stata effettuata per controllare che la scelta di utilizzare tale tecnica per l'analisi qualitativa delle verbalizzazioni non incidesse negativamente sui risultati quantitativi.

Al fine di comprendere, quali elementi vengono utilizzati per valutare, il Sé, la Soggettività o l'altro, sono state trascritte ed analizzate le verbalizzazioni di 10 coppie.

INDAGINE QUALITATIVA

Metodo

OBIETTIVI

La domanda di ricerca alla base dell'indagine qualitativa è comprendere le modalità di incorporazione dell'altro nel Sé e nella Soggettività. Attraverso un'analisi dei contenuti delle verbalizzazioni prodotte durante la compilazione delle tre versioni del differenziale semantico si è cercato di avere alcune indicazioni sugli elementi considerati quando si ragiona sul Sé, sulla Soggettività e sull'altro.

CAMPIONAMENTO

Per l'analisi del contenuto sono state utilizzate le trascrizioni delle verbalizzazioni ottenute durante l'esperimento 'dell'illusionista'. Solo 10 coppie hanno verbalizzato, per un totale di 60 testi (tre per ciascun soggetto); il numero è stato scelto in accordo con gli obiettivi dell'indagine quantitativa, al fine di evitare che l'attività di verbalizzazione potesse eventualmente influenzare in modo eccessivo i risultati.

STRUMENTI E PROCEDURA

Gli strumenti utilizzati in questa fase sono stati:

- differenziale semantico (stimolo)
- registratore digitale
- software per l'analisi del contenuto in vivo: Nvivo.

Il software Nvivo permette di analizzare il testo creando i codici in itinere o avendo già un set di categorie. I nodi o codici vengono creati 'in vivo' selezionando il testo e utilizzando le parole usate dai soggetti; in un secondo tempo possono essere modificati, eliminati o fusi in accordo con le ipotesi o le intuizioni dello sperimentatore (Gibbs, 2002).

Ai soggetti è stato chiesto di ragionare ad alta voce durante la compilazione del differenziale e raccontare eventuali episodi sulla base dei quali basavano le loro risposte. Le verbalizzazioni sono state registrate e quindi trascritte; i file sono stati inseriti nel software per la codifica in vivo. I codici nel corso dell'analisi, sono stati modificati e in ultimo sono stati creati dei grafici in cui visualizzare le relazioni tra i vari nodi.

Risultati

Durante l'analisi delle verbalizzazioni sono state individuate tre macroaree, ciascuna fa riferimento a una modalità di risposta; le aree non sono necessariamente escludentensi:

1. Grado di certezza
2. Qui&ora/Là&Allora
3. Contesto/Soggetto/Altro

Questa analisi non mira a trovare differenze tra le tre versioni, ma solo ad evidenziare le modalità attraverso cui i soggetti riflettono su loro stessi e sull'altro.

GRADO DI CERTEZZA DELLA RISPOSTA

Un primo elemento da considerare riguarda il grado di certezza con cui sono state date le risposte. Una parte di queste è stata caratterizzata da una forte convinzione; altre sono caute in quanto la valutazione non è netta bensì attenuata, poi ci sono osservazioni che fanno riferimento più a un sé desiderato o sperato e infine ci sono state delle non risposte (figura 5.3).

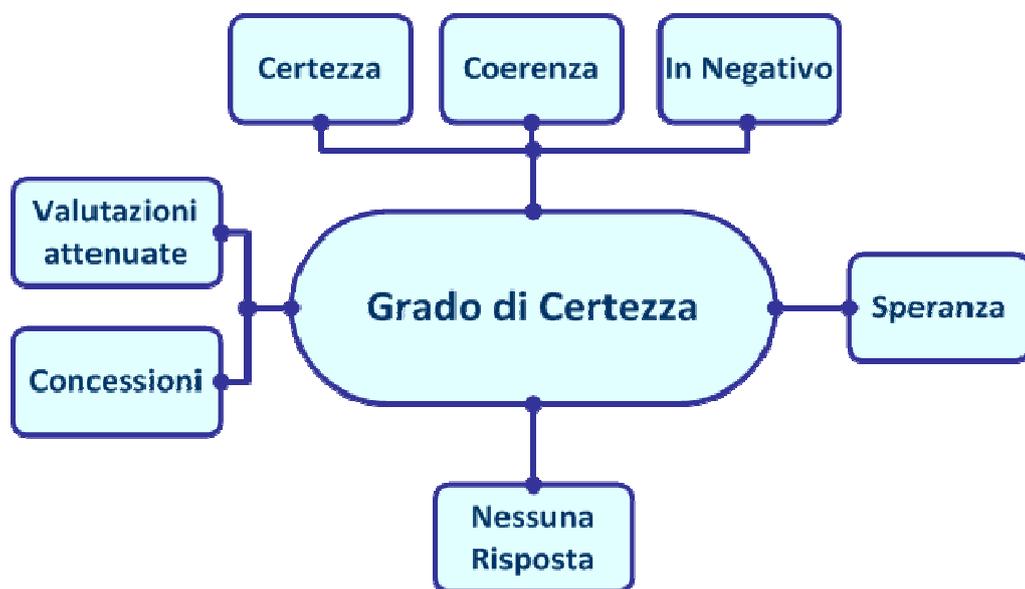


Figura 5.3-Grado di certezza delle risposte

Le risposte che lasciano trasparire un alto grado di certezza sono quelle in cui sono presenti:

- **superlativi:** “RIFLESSIVO IMPULSIVO? Impulsivissimo.”; “ESPANSIVO CHIUSO? Espansivissimo.”
- **rafforzativi:** “EGOISTA parecchio.”; “DISTESO TESO. No, teso, sempre.”
- **estensione della portata del comportamento:** “Molto INDECISA, un po’ in tutto, dalla cosa più banale alla cosa più importante.”

Altre risposte traggono la loro certezza e forza, non dalla convinzione del soggetto, bensì dalla necessità di essere coerente:

- con le **risposte precedenti su di sé**: “FRAGILE RESISTENTE. Io, vabbè, ho scritto comunque dominante, quindi scrivo anche resistente” – “Ancora ho messo
- indeciso uno, per le motivazioni che ho detto prima, ci metto tanto a prendere le decisioni.”
- con **risposte precedenti sull'altro**: “CONSERVATORE PROGRESSISTA. Anche lui ha cambiato diverse volte idea, quindi mettiamo progressista.”

Le risposte certe hanno assunto anche la forma **'in negativo'**; i soggetti in alcuni casi hanno risposto in quanto consapevoli di non essere in un certo modo: “Oddio, disgustoso no! Proprio far venir l'acquolina in bocca, nemmeno, dico 1 gustoso (ride)”; “2 sincero, non ho avuto motivo di non esserlo”; “perché non è stato antipatico”.

In molti casi i soggetti hanno risposto con dei commenti poco sicuri, o meglio hanno cercato di attenuare la loro valutazione, sia di se stessi, sia dell'interlocutore, in vari modi:

- inserendo il **condizionale**: “Metterei tenero”; “Metterei REALISTA”;
- sottolineando il fatto che si tratta solo di un'**impressione personale**: “A me sembra di essere stato FORTE”; “mi ha dato questa idea finale, ma un'impressione che anche lei non fosse convinta realmente della scelta.”;
- oppure che si tratta di una **sensazione**: “Mi sento abbastanza FORTE” “mi son sentita attiva” “Io l'ho sentita più distesa che tesa.”
- utilizzando **avverbi e/o forme che attenuano** la forza del commento: “Sono un po' complessa eheh...” – “ESPANSIVO, non tantissimo”;

In altri casi i soggetti hanno agito al contrario, non hanno smorzato la loro valutazione, bensì hanno fornito una risposta più favorevole, sia a sé stessi, sia all'altro, sottoforma di:

- **concessione**: “Vabbè, espansivo”;

- **cortesìa**: “sì, dai”; “Tanto dai, poverina” ;

- condivisione della responsabilità della risposta (**co-responsabilità**) utilizzando verbi alla 1ª persona plurale (“Mettiamo quasi stabile, anche se ho i miei momenti.”) o rispondendo in forma interrogativa quasi ad aspettare la conferma della propria intuizione (“capace, nel senso che, cioè ha lavorato in modo efficace, no?”).

I soggetti hanno risposto in alcuni casi senza fare riferimento alla situazione attuale, ma piuttosto a come si vorrebbe essere:

- sottoforma di **speranza**: “Spero di essere più coerente”;

- focalizzando la risposta sull' **intenzione**: “Uno mira all'efficienza!”; “ci provo ad essere coerente il più possibile”;

- sottolineando che si tratta di un **desiderio**: “vorrei essere più stabile, però, alla fine, tutto stò stress”.

In ultimo, ci sono le non risposte; cioè quei casi in cui il soggetto non riesce a rispondere; in questi casi la maggioranza ha successivamente scelto l'opzione intermedia. La difficoltà nel rispondere è stata accompagnata da commenti su:

- **incoerenza tra stimolo e situazione**: “INDESIDERABILE DESIDERABILE.

Non so cosa c'entri, quindi.”

- **incapacità di prendere una decisione**: “Bhò, non lo so, quindi metto zero.”

Una seconda area riscontrata fa riferimento agli elementi che vengono considerati ed esaminati nel dare le risposte al differenziale: questi elementi possono afferire alla situazione attuale (Qui&Ora) oppure ad un quadro più ampio sia in termini temporali, sia in termini spaziali (Là&Allora) (figura 5.4).

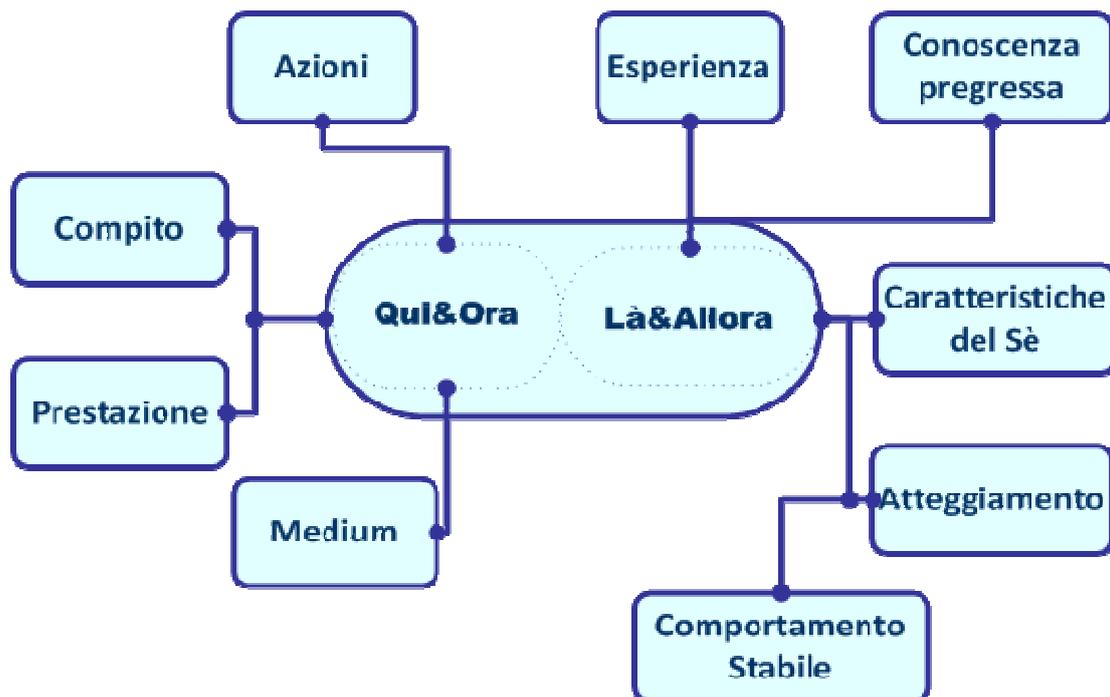


Figura 5.4 – *Qui&Ora/Là&Allora*

Per quanto riguarda il contesto sperimentale e quindi tutto ciò che è accaduto durante la risoluzione del compito, i soggetti hanno considerato: il compito, la prestazione, il medium e le azioni eseguite.

Il compito è stato considerato sotto due vesti:

1.tipologia di compito, in modo particolare i soggetti hanno sottolineato che l'argomento o il tempo hanno contribuito a connotare se stesso o l'altro: "costretta ad agire per impulso"- "non l'avrei detto di nessuno capacissimo in questo contesto";

“metterei più resistente, perché vedendo la miriade di elementi che avevamo, non mi sono affatto abbattuto”;

2. effetti del compito sul gruppo, cioè i soggetti hanno messo in evidenza che la presenza stessa di un compito ha portato a comportarsi in un certo modo con l'interlocutore: “Dovendo collaborare e non conoscendosi, si cerca di dare fiducia all'altro”; “L'ho sentito comunque **IMPORTANTE** perché tra l'altro è una cosa da fare in due”.

Per quanto riguarda invece la prestazione del soggetto o dell'interlocutore, essa è stata considerata come fonte di valutazione nei suoi vari aspetti:

- **strategia**: “Anche qua freddo, cioè potrei anche essere risultata parecchio antipatica, ma, perché comunque ho cercato di privilegiare l'efficacia”;
- **prestazione** totale: “abbastanza capace, perché comunque, il giallo più o meno, l'abbiamo risolto tra noi”; “Si vede dalle mie risposte”
- **risultato**: “Visto il risultato finale...inefficiente!” – “sì dai, la risposta l'abbiamo data sperando che sia giusta”

Il medium è stato considerato sia come **computer** (“Io mi son sentita lenta per il computer”), sia come **chat/internet** (“perché sulla *chat* non è che ci si sente, diciamo”; “proprio per quello che permette sempre Internet”).

Infine i soggetti hanno fatto riferimento alle azioni e ai comportamenti eseguiti durante l'esecuzione del compito, distinguendo:

- **azioni comuni**, cioè che abbiamo fatto insieme: “No dipendente, perché abbiamo deciso assieme” – “abbiamo condiviso tutte le informazioni” – “abbiamo seguito un ordine abbastanza logico”

- **azione del soggetto**, ciò che ho fatto io: “Forte perché alla fine ho deciso io chi era l’assassino” – “No, vivace, perché scrivevo, ho scritto tanto, tutto.”
- **confronto**: “Sono stata ATTIVA. Ero io sempre a scrivere all’altra persona.”
- **azione dell’altro**, ciò che ha fatto l’altro: ”Coerente alla fine non ha cambiato idea.”
 - “Un pizzico DIFFIDENTE nei suoi confronti perché, comunque, lui non sapeva niente”

Nel Là&Allora, invece, sono stati raggruppati i riferimenti alla propria esperienza passata, alla relazione con l’interlocutore (per le coppie di persone che si conoscevano), agli atteggiamenti, ad aspetti del Sé e a comportamenti tipici del soggetto. Mancano del tutto dei riferimenti a condizioni contestuali più stabili nel tempo che potrebbero avere un ruolo nel Sé dell’individuo.

- **Esperienza** passata: “ho imparato a non esserlo più, quindi poco fiducioso.”; “mi reputo abbastanza FORTE, per una serie di esperienze vissute”;
- **Conoscenza pregressa** dell’interlocutore: “ci conosciamo, sempre i soliti discorsi.”
 - “Molto ESPANSIVO, perché, vabbè, ci conosciamo da una vita ormai.”
- **Caratteristiche del Sé**, convinzioni su se stesso che non sono supportate da elementi esterni o da racconti: “FORTE. Sicuramente, non sono uno che si fa mettere i piedi in testa.” – “l’essere in tensione mi aiuta anche a lavorare meglio”; “Sono altruista”
- **Atteggiamento**: “Efficiente 2, direi, perché mi piace molto organizzarmi”; “SINCERO, non mi piacciono tanto le bugie.”; “REALISTICO, assolutamente, l’idealismo mi rode”

- **Comportamento stabile:** “magari tendo ad agire per impulso”; “faccio anche un po’ tutto velocemente, soprattutto cose quotidiane, tipo mangiarmi e vestire, mangiare e vestirmi”.

CONTESTO/SOGGETTO/ALTRO

In ultimo l’attenzione è stata focalizzata su quali elementi di sé, dell’altro e del contesto sono stati considerati nel rispondere alle domande. È molto interessante notare come tali aree si sovrappongano tra di loro a testimonianza del fatto che per descrivere il soggetto si può fare riferimento al contesto e all’altro (figura 5.5).

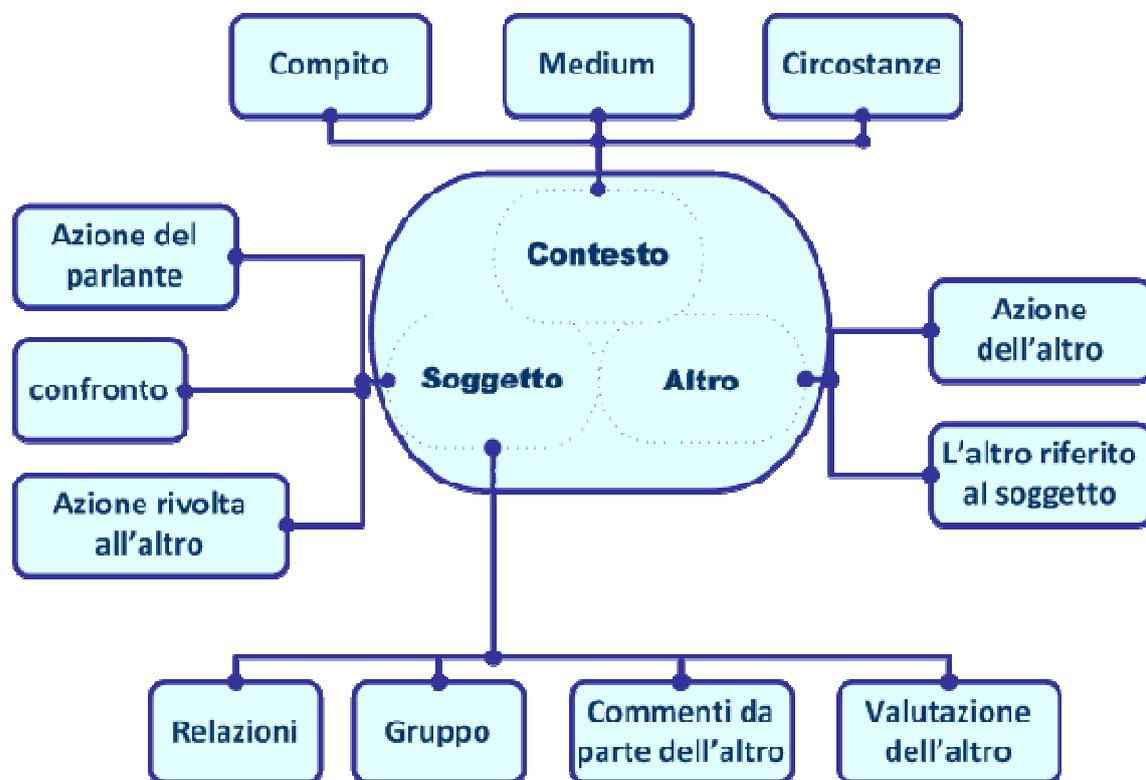


Figura 5.5 -*Contesto/Soggetto/Altro*

Per quanto riguarda il contesto, ad esso si fa riferimento in relazione al **compito** e al **medium**, come precedentemente descritto, in più molti soggetti sottolineano l’importanza delle **circostanze** nel determinare chi si è (“INDIPENDENTE, lo sono di più ma non sempre.”; “qualche incertezze soprattutto nei momenti di ansia,

eccetera ce l'ho”; “Dipende dalle situazioni, no più calmo.”; “FRAGILE nelle piccole cose.”).

Per quanto riguarda il Sé e l'altro è difficile fare una netta distinzione, anche se nelle verbalizzazioni ci sono dei riferimenti chiaramente attribuibili all'uno o all'altro, in molti casi il soggetto ‘sfrutta’ l'altro per parlare di sé e viceversa. Le modalità di ragionamento che hanno portato i soggetti a rispondere nei tre profili spesso sono gli stessi anche se con un focus diverso; per evitare ripetizioni sono stati ordinati in un continuum che va da un focus sul soggetto a un focus sull'altro.

L'azione svolta dal parlante, così come descritta in precedenza, rientra negli elementi che fanno riferimento al soggetto.

Spesso è stato utilizzato il **confronto** come modalità di valutazione (per descrivere il soggetto o l'altro), o tra gli interlocutori o con l'altro in generale:

- con l'**interlocutore**: “Ottimista, perché faceva più lui le battute.”- “Ma, 1 ottimista, sicuramente lo è stato più di me, lo è stata più di me” – “**IMPORTANTE**, perché tra i due sono stato l'unico che ha portato diciamo nuovi elementi e cose del genere.”;

- come **tutti**: “Giustamente, relativamente importante, come tutti”.

L'azione del soggetto rivolta all'altro è stata la base per formulare giudizi positivi e negativi:

- **positivo**: “Altruista, perché ho lasciato decidere a lui.” – “ho cercato di non prevalere sull'altro”

- **negativo**: “non faccio affidamento su nessuno” – “Penso forte, perché comunque, cioè, non è che mi lascio mettere poi i piedi in testa.”

La **valutazione dell'altro** da parte del soggetto è stata basata spesso sottolineando il fatto che si tratta di un'impressione personale e quindi fortemente legata alla natura del parlante, ma anche tale valutazione nasce da come l'altro si è posto nei suoi confronti:

- **impressione personale**: “mi ha dato questa idea finale” – “Dal mio punto di vista, per come mi è servito a me”;

- **interazione con il soggetto**: “dipendeva da me” – “è stato sempre GIUSTO, perché mi ha sempre ascoltato” – È stato EFFICIENTE, sì, comunque mi ha aiutato anche abbastanza. “Attiva, sicuramente, non è che ha lasciato il lavoro tutto a me!”.

Spesso i soggetti hanno trovato difficile descriversi in quanto avvertivano la necessità di **specificare** chi fosse **l'altro**: “specie con chi conosco bene”.

Un altro modo di considerare l'altro è il pensare alle **relazioni** per poter rispondere (“mi viene qui da pensare alle relazioni con gli altri, pretendo molto”; “nei rapporti che non sono così intimi, insomma, non mi affido completamente”), ai **commenti** che gli **altri** hanno fatto in passato (“A detta degli altri estremamente complicata”; “mi sembra più una cosa che devono dirmi gli altri.”; “Mia madre, secondo, per mia madre sarei qui, invece io mi sento abbastanza nella norma”) o all'appartenenza a un **gruppo specifico** (“SEMPLICE COMPLICATA. Bhè, ovvio, le donne sono tutte complicate”; “per me stesso, per la mia famiglia e spero anche per le persone che ho vicino a me”).

Nel descrivere l'altro invece, molti sono stati i riferimenti alle **azioni svolte dall'interlocutore** (così come descritte sopra) e la descrizione **dell'altro in riferimento al soggetto** (“Fiducioso perché si è fidato di me”; “No dipendente, perché lì era lui che mi diceva cosa fare”).

Discussione

Dall'analisi delle verbalizzazioni sono emerse tre macroaree facenti riferimento alla modalità (1) e ai contenuti della risposta (2).

Per quanto riguarda la modalità, i soggetti hanno fornito delle risposte con un differente grado di sicurezza espresse attraverso opportune scelte verbali, ma che risultano interessanti soprattutto perché frutto di determinati meccanismi di ragionamento. Le risposte 'certe' sono quelle in cui il soggetto mostra un elevato grado di consapevolezza, probabilmente legata al fatto che lo stimolo a cui risponde combacia con una forte credenza del soggetto (o su di sé o sull'altro). Un'altra possibilità è che la risposta venga formulata attraverso un ragionamento che è volto alla ricerca della coerenza; cioè il fatto di aver dato una valutazione precedente di un certo tipo, determina una risposta successiva. Ciò permette o di dare una descrizione ordinata di sé, della soggettività e/o dell'altro, ma anche di presentarsi come una persona coerente durante l'interazione con lo sperimentatore; ciò è stato fatto anche attraverso delle risposte negative basate sulla consapevolezza di non riconoscersi in un atteggiamento o tratto. Per quanto riguarda invece, le valutazioni non certe, le forme lievi o comunque attenuate hanno accompagnato le risposte associate a un aggettivo indesiderato, la constatazione di non essere esattamente come si vorrebbe o come si dovrebbe. Interessante è la scelta a volte di rispondere in base a una valutazione, ma piuttosto su come si vorrebbe essere o su come si spera di apparire all'esterno. Diverse concessioni sono state fatte sia a se stessi, sia all'interlocutore. Alla base di questi ragionamenti sembra esserci sempre il tentativo di far trasparire un'immagine coerente in cui confluiscono anche aspetti desiderati e punti oscuri. È molto interessante osservare la presenza di risposte in cui i soggetti hanno sottolineato la speranza di apparire in un modo o hanno puntato sull'intenzione alla base del loro comportamento, lasciando sottintendere che non sempre emerge. È in questi punti che emerge maggiormente lo scollamento tra Soggettività e Sé; forse sono dei punti di

riflessioni attraverso i quali la Soggettività mette in moto dei cambiamenti nell'individuo.

Per quanto riguarda i riferimenti spaziali e temporali, gli stimoli adottati spingevano il soggetto a riflettere su quanto accaduto nel setting sperimentale, ma alcuni hanno anche adottato una prospettiva più ampia. Nel 'Qui&Ora' sono stati considerati sia elementi esterni relativi al compito e all'interlocutore, sia considerazioni relative al soggetto e a come ha interagito. Nel caso del 'Là&Allora', sono stati considerati aspetti più stabili del Sé (comportamenti, atteggiamenti e caratteristiche), e le credenze circa il rapporto con gli altri (riferimenti alle relazioni, a gruppi, ecc...). Non sono mai stati menzionati invece, esempi legati a esperienze simili precedenti o in termini di interazioni mediate o in termini di lavoro congiunto ecc.. .

Per quanto riguarda gli elementi considerati nell'elaborazione delle risposte, i soggetti nel valutare Sé, Soggettività e Altro hanno ragionato combinando tra loro elementi contestuali e relazione sé/altro e soggetto/interlocutore. In modo particolare, a sostegno della natura connettiva della Soggettività è emerso un continuo rimando tra gli interagenti sia nel descrivere l'altro, sia nel descrivere l'altro che prende forme differenti:

- confronto,
- fonte di informazione,
- limiti della risposta.

In sintesi, dall'analisi delle verbalizzazioni emergono due indicazioni molto interessanti e in linea con i concetti di Soggettività e Intersoggettività. Il primo è che i soggetti cercano di ricreare un'immagine coerente di se stessi, a volte agganciandosi a delle caratteristiche generali, a volte circoscrivendo la propria risposta a persone o contesti particolari oppure stabilendo dei legami tra le risposte date in precedenza. L'altra considerazione è inerente alla natura connettiva dell'Intersoggettività, sebbene

anche nel descrivere il Sé ci siano dei riferimenti all'altro è nella descrizione di quanto è accaduto durante l'interazione sperimentale che diventa più frequente il continuo rimando all'interlocutore e alle sue azioni. Dalle parole dei soggetti risulta quindi chiara la consapevolezza e la necessità, per comprendere appieno la propria Soggettività occorre considerare l'Interlocutore e il Contesto che costituiscono non tanto dei confini quanto delle coordinate entro cui essa viene ad essere localizzata e supportata.

CONCLUSIONI

Obiettivo di questo terzo studio era focalizzare l'attenzione sulla natura connettiva dell'Intersoggettività; attraverso i dati è stato però possibile allargare la riflessione all'intera topica e alla sua struttura (pag 37). A partire dai dati dei primi due studi, è stato possibile osservare come la strategia individuale a livello di presentazione di Sé e della soggettività si adatta cercando un equilibrio tra intenzioni e condizioni esterne. Con questa indagine sono stati approfonditi i meccanismi interindividuali alla base della dimensione intersoggettiva da tre diverse prospettive: struttura della topica, significati socialmente condivisi e meta riflessione individuale.

Per quanto riguarda il primo aspetto, i valori ottenuti dalle correlazioni costituiscono una prima conferma sulle posizioni reciproche di Sé, Soggettività e Altro e in modo particolare, del ruolo 'ponte' della Soggettività. Si è ancora lontani da una conferma piena della topica come modello, ma i dati in nostro possesso danno delle indicazioni positive in merito.

Per quanto riguarda il ruolo che l'altro ha nella gestione e nella definizione della Soggettività, intesa come significato co-costruito e negoziato, risultati importanti sono emersi, sia dall'indagine quantitativa, sia da quella qualitativa. Attraverso l'analisi dei profili prodotti in laboratorio e soprattutto con la valutazione del grado di accordo interno alla coppia è emerso che gli interagenti sono stati in grado di descriversi e di riconoscersi all'interno della relazione; in molti casi il riconoscimento è stato

reciproco, anche se nella maggior parte dei casi ciò è avvenuto solo per uno dei due interlocutori. Analizzando le verbalizzazioni è emerso che alcune scale sono state avvertite lontane dal compito e quindi hanno posto delle difficoltà a chi rispondeva; in altri casi invece, gli aggettivi sono stati interpretati in modi diversi. A partire da queste osservazioni si comprende il grado di accordo medio ($k=0,40$) è un buon risultato date le difficoltà; sarebbe interessante verificare se, a partire da domande aperte, sia possibile osservare un ulteriore avvicinamento. Il grado di accordo espresso dal K di *Cohen* è segno che gli interlocutori sono in grado di riconoscere correttamente la soggettività dell'altro; resta da comprendere cosa possa incidere sulla qualità del riconoscimento, avendo già escluso variabili che hanno a che fare con il rapporto con il medium (Autoefficacia e ansia).

A prescindere dalla consapevolezza dell'individuo quindi, l'altro figura come co-autore e non solo come recettore della Soggettività e dell'Intersoggettività. L'analisi qualitativa è stata basata sulle meta riflessioni dei soggetti durante la compilazione dei profili; i partecipanti nel verbalizzare le proprie risposte, fanno continuo riferimento all'altro. Il ruolo attivo che l'altro ha avuto durante l'interazione, nel fare emergere determinati aspetti di Sé è chiaramente compreso dal Soggetto stesso che 'usa' l'interlocutore e l'altro in generale, come elemento di confronto, utile per definirsi e valutarsi. L'altro appare come elemento fondamentale, sia a livello relazionale, sia a livello dell'interazione; in generale i soggetti sono passati sul piano relazionale, cioè riferimenti a persone che conoscono bene (anche se non presenti) quando quanto accaduto durante l'esperimento non bastava a spiegare la loro valutazione. Ciò è emerso più chiaramente quando gli interlocutori si conoscevano; in questo caso le verbalizzazioni sono state ricche di riferimenti inerenti la relazione d'amicizia più che di commenti su quanto è avvenuto nell'esperimento. In linea con questi risultati ci sono le analisi quantitative che mostrano come gli sconosciuti si riconoscano maggiormente, probabilmente perché il piano relazionale comune non entra in conflitto con il riconoscimento della Soggettività. Questi risultati sono un'ulteriore

testimonianza del rapporto tra Soggettività e Sé; come espressione parziale del Sé, la Soggettività non copre l'intera rappresentazione del soggetto e così, durante l'esperimento, in caso di difficoltà, i soggetti hanno trovato più utile fare riferimento a come sono normalmente piuttosto che spiegare i propri comportamenti sulla base di elementi contestuali.

Da questo insieme di dati e osservazioni è possibile ricavare un quadro assai complesso in relazione a come viene gestita la Soggettività all'esterno e all'interno del Soggetto. L'individuo sembra continuamente oscillare su piani differenti che si sviluppano lungo assi ai cui estremi troviamo 'individuale/collettivo' o 'contestuale/costante'. La dimensione Intersoggettiva non è da considerarsi un prodotto collocabile in un punto preciso di queste sfere, piuttosto è il movimento di incontro tra i piani di soggetti diversi che devono sovrapporsi o per un certo periodo (contribuendo alla definizione della Soggettività durante l'interazione) o per una determinata porzione (apportando un contributo a parti più stabili del Sé che fanno riferimento a una relazione). Il concetto di sovrapposizione ben si coniuga con i risultati ottenuti che evidenziano la natura connettiva della Soggettività e il suo riconoscimento da parte degli autori. La diversa prospettiva da cui si può osservare il contenuto comune, unita al processo di negoziazione tra gli interlocutori che porta ad un progressivo, ma mai definitivo, avvicinamento nella reciproca comprensione, è alla base di un riconoscimento parziale e non totale dell'altro. L'intersoggettività è la base di un processo in continuo movimento, un assestamento tra zolle soggettive in cerca di un incastro perfetto.

BIBLIOGRAFIA

Barbeite, F., G., & Weiss, E., M. (2004). Computer self-efficacy and anxiety scales for an Internet sample: testing measurement equivalence of existing measures and development of new scales. *Computers in Human Behavior*, 20, 1-15.

- Bassa Poropat, M. T., Chicco, L., & Amione, F. (2003). *Narrazione e ascolto. L'autobiografia come strategia di intervento nella relazione di aiuto*: Carocci Faber.
- Bauer, J. (2005). *Warum ich fühle, was du fühlst: Intuitive Kommunikation und das Geheimnis der Spiegelneurone*. Hamburg: Hoffmann und Campe.
- Brivio, E., & Cilento Ibarra, F. (2008). *Nuove Tecnologie e Autoefficacia Percepita: Una via per Comprendere il Gender Digital Divide.*: Submitted.
- Capello, C. (2001). *Il Sè e l'Altro nella scrittura autobiografica*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Caprara, G. (2001). *La valutazione dell'autoefficacia: costrutti e strumenti*. Trento: Erickson.
- Di Maria, F., & Di Nuovo, S. (1988). *Identità e dogmatismo. Sull'origine della 'mentalità chiusa'*. Milano: Angeli.
- Di Nuovo, S., & Licciardello, O. (1997). *La Rappresentazione del Sé in gruppi di diversa età e status sociale*. In O. Licciardello (Ed.), *Relazioni fra gruppi e Identità sociale. Contributi di ricerca in occasione del meeting internazionale 'Intergroup Relations: current work and future perspectives'*. Catania, 26-29 Settembre 1996. Catania: CUECM.
- Ellison, N., Heino, R., & Gibbs, J. (2006). *Managing impressions online: Self-presentation processes in the online dating environment*. [Electronic Version]. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11. Retrieved January 2006 from <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue2/ellison.html>.
- Ferraro, G. (2007). *Nuovi modelli. proposte per una teoria attanziale ripensata in prospettiva sociosemiotica*. In G. Marrone, N. Dusi & G. Lo Feudo (Eds.),

Narrare ed esperienza. Intorno a una semiotica della vita quotidiana. Roma: Meltemi editore.

Gergen, K.J. & Gergen, M.M. (1987). The Self in temporal perspective. In R.P. Abeles (Ed.) *Life-span Perspectives and Social Psychology*. London: Erlbaum.

Gibbs, G. R. (2002). *Qualitative Data Analysis. Explorations with NVivo*: McGraw Hill Education.

Jedlowski, P. (2007). L'importanza del destinatario. In G. Marrone, N. Dusi & G. Lo Feudo (Eds.), *Narrazione ed Esperienza. Intorno a una semiotica della vita quotidiana*. Roma: Meltemi editore.

Landowski, E. (2007). Unità del senso, pluralità di regimi. In G. Marrone, N. Dusi & G. Lo Feudo (Eds.), *Narrazione ed esperienza. Intorno a una semiotica della vita quotidiana*. Roma: Meltemi Editore.

Neisser, U. (1988). Five kinds of self-knowledge. *Philosophical Psychology*, 1, 35-59

Roesler, C. (2008). The Self in cyberspace. identity formation in postmodern societies and Jung's Self as an objective psyche. *Journal of Analytical Psychology*, 53, 421-436.

CONCLUSIONE

L'obiettivo di questo lavoro di tesi è composto da una duplice sfida: ripensare ai tradizionali concetti di Sé e Identità e inserendo questa riflessione nell'ambito delle interazioni online. Questi due filoni hanno consentito di ridimensionare l'allarme sociale che in alcuni casi viene fatto esplodere sui supposti risvolti patologici della Rete. Sebbene il focus non fosse assolutamente rivolto alle sindromi legate ad un cattivo utilizzo delle Nuove Tecnologie, la riflessione che è stata condotta permette di escludere da queste il semplice possesso di più profili parziali nei vari ambienti di Internet. Dall'indagine emerge, infatti, che ciò che viene presentato in uno scambio non è il Sé o l'Identità, bensì un'immagine limitata e localizzata di sé che a partire da un'intenzione individuale si realizza nello spazio intersoggettivo, adattandosi alle condizioni contestuali e grazie al contributo dell'interlocutore. La presentazione della Soggettività è stata analizzata attraverso lo stile comunicativo del soggetto; questo è stato analizzato sotto il profilo sintattico, semantico e pragmatico al fine di avere una prospettiva sufficientemente ampia. L'adattabilità della soggettività è stata testata variando alcune condizioni; nello specifico si trattava di tre elementi fondamentali durante uno scambio comunicativo: il medium, l'interlocutore e l'argomento di conversazione. L'adattabilità si è espressa in modi diversi:

- nel caso del medium e l'argomento è stato possibile osservare che i soggetti sceglievano strumenti specifici per veicolare nel modo migliore la propria intenzione comunicativa;
- il gruppo come co-autore della soggettività ha sostenuto la permanenza dello stesso equilibrio a livello intersoggettivo nel caso del *'same group'* mentre ha imposto un cambiamento di strategia nel caso del *'different group'*.

L'importanza dell'altro, sia durante l'interazione, sia nella fase di rielaborazione dell'esperienza al fine di integrare quanto accaduto nel Sé, è l'ultimo forte contributo del presente lavoro. I risultati del terzo studio hanno messo in luce la centralità della prospettiva dialogica nello studio dell'espressione del Sé; l'interazione sembra essere una delle possibili piattaforme che sostengono in movimento la coerenza interna del Sé e che garantiscono l'intercomprensione all'esterno. L'altro è sempre presente, sia in veste di co-autore nel qui & ora, sia come riferimento o fonte di informazione quando il soggetto cerca di ricostruire determinati aspetti di Sé.

L'insieme di questi risultati costituiscono un buon supporto alla topica così come è stata ideata e danno un apporto al dibattito attuale su 'identità' e Nuove Tecnologie offrendo da un lato delle risposte e dall'altro dei nuovi spunti. In primo luogo, è importante sottolineare che Sé e immagine online (la Soggettività) sono due costrutti correlati, ma che non combaciano; ciò vuol dire che in Rete non si moltiplicano gli 'Io', ma le presentazioni di Sé adattate e localizzate sulla base del contesto. La moltiplicazione dei profili corrisponde alla moltiplicazione che avviene anche in *Real Life* dell'immagine che ogni soggetto propone di sé a seconda dell'ambiente, del ruolo e dell'interlocutore e non è quindi espressione di un comportamento insano, ma è l'ennesima forma di adattamento dell'essere umano. Come per tutti gli artefatti, le Nuove Tecnologie non sono buone o cattive: tutto dipende dall'uso, dalle rappresentazioni e dall'evoluzione che esse subiscono e contribuiscono a creare all'interno di un sistema sociale. Un altro elemento importante è dato dal ruolo forte che l'altro ha nel co-definire la Soggettività durante l'interazione; questi risultati sono in linea con le prospettive di studio che vedono nel *Cyberplace* un ambiente socialmente ricco, ma con la consapevolezza che questa socialità risiede intimamente nei bisogni dell'uomo che vuole essere compreso (interazione) e che vuole comprendersi (metariflessione). La *topica* così come è stata presentata però, non è solo funzionale allo studio delle interazioni online, anche se nasce nell'ambito dello studio del Cyberspazio, ma ha una portata estendibile a tutte le interazioni mediate e non

mediate e allo sviluppo del Sé. Rimanendo nell'ambito di partenza, a questo punto una delle possibili prosecuzioni risiede in una nuova domanda: se la frammentazione, quando sussiste realmente portando alcuni utenti a sviluppare uno stato patologico, non è insita nel *Cyberplace*, dove risiede? Per rispondere a questo interrogativo è necessario approfondire la riflessione sulla topica e in modo particolare, su come venga costruito questo delicato equilibrio tra Soggettività e Sé, tra Adattabilità e Coerenza e tra Stabilità e Movimento.

APPENDICE

Silvia – conversazione via chat/genere

F10:poi mi sa che farei una lunga pausa prima di proferir parola...

F10:per far passar lo spavento

S14:io avrei il respiro un pò corto, per lo spavento

ST16:penso che il "sei pazzo" mi verrebbe istintivo

F11:sì, pausa dopo la prima esclamazione

S15:riassumo, saremmo tutti: irritati e spaventati.

ST17:ok

F12:sì

Silvia – conversazione via chat/studente

S6:cmq, di base sarei un pò irritata anche io all'inizio. poi però la reazione successiva dipende da come lui/lei pone le critiche

ST7:quindi direi: ascolto, discussione e poi rimando all'incontro plenario

ST8:che dite?

S7: per me ok: -ascolto, valuto e al massimo mi vendico. oppure trovo negli altri 2 degli alleati

F6:sì, considerare quello che dice senza ributtare le critiche solo per l'irritazione

S8:la reazione iniziale? siamo irritati tutti?

F7:sì

ST9:mah si un po' si

Silvia – conversazione ftf/genere

S18: ...la stupida della situazione...

P25: Vado a farmi un giro anch'io.

P25: E poi alla sera tornando si riposano, fanno pace il giorno dopo...

M19:E imbiancano! Così litigano un'altra volta...

S19: No, dai, però il giorno dopo sono più tranquilli...

P26:Siiiiii...

S20: ...perchè ognuno...ha scaricato...

P27:Si sono sfogati con gli amici...chissà cosa si son detti dietro con gli amici, tutto passato xxxx

S21:Si, secondo me ci puo' stare...

P28:E si puo' imbiancare.

S22: Si puo' fare, daI Va bene dai. D'accordo.

Silvia – conversazione ftf/studente

S47: Mi piace come soluzione!

P55: Sì se *lo immagina*

S48: No *va bene ok!* Io sarei un po' stizzita all'inizio proprio perché... per quello *che dicevamo...*, lei prima: xxxx che caspita! Xxxx pranzo Xxxx Pallino... xxx e lei...

M42:mi racconti le domande e cosa hai risposto così magari, prendi le distanze....
Dici... no tesoro... *((ride))*

S49: *Ma come* sei messa

P56: Scusate... ci sono quelli che si ricordano *tutte le domande*

M43: Sì sì Xxxx ma soprattutto te lo raccontano e tu dici: ma perché??? Cosa ho *fatto di male*?

S50: No infatti....

S51: Ok...

P57: Ok, siamo d'accordo!

Giulia – conversazione via chat/genere

G20:cosa mi mette davanti al volto?!?!?

M20:mi arrabbierei molto perchè cmq non ha dimostrato fiducia in me

G21:sì ma non è solo una mancanza di fiducia...

M20:e poi è proprio pericoloso

G21:è anche un atto di protezione se lo vedi dal suo punto di vista...

M22:insomma se nn si fida guidasse lui

M23:si è ovvio che lo ha fatto istintivamente

G22:lo fa d'istinto secondo me temendo che mi possa spappolare la testa eheh

M24:però ha messo a repentaglio la nostra incolumità

G23:sì certo..

M25:cmq io gli direi di darsi una calmata

G24:però secondo me il silenzio di lui già fa capire che si è pentito di ciò che ha fatto....

M26:che la patente ce l'ho pure io per quanto sia un pochino più imbranata

G25:almeno secondo me si è reso conto che ha fatto una cavolata...

G25:altrimenti avrebbe detto qcs....

M27:eh infatti se chiede scusa..tutto apposto

G26:anche secondo me dovrebbe chiedere scusa...

G26:però non mi incavolerei + di tanto...

M28:però lo deve dire sennò..sennò che scuse sono?..

G26:perchè in fondo capisco che l'ha fatto a fin di bene anche se è stato un po' ingenuo....

G27:sìsì deve chiedere scusa dopo..e poi per me è tutto ok!

Giulia – conversazione via chat/studente

M1:Cerco di mostrare indifferenza..perchè è chiaro che ha mancato di delicatezza parlando in questo modo dell'esame se effettivamente è a conoscenza di come è andato a me

G1:Io credo che la bombarderei di domande sull'esame...le chiederei consigli su come riuscire a superarlo!

G2:ma non è detto che noi l'abbiamo dato...nè che ci è andato male...

M2:ah è vero..

G3:il testo dice che noi riteniamo l'esame difficilissimo e avevamo esposto tale parere davanti ad altre persone...

G4:ehh

M3:allora dipende perchè noi ne abbiamo parlato male

G5:se l'esame è tosto tanto vale chiedere consigli a una ragazza cui è andato bene.

M4:bhe se ancora dobbiamo darlo allora si

M4:effettivamente conviene cheidere

G6:Magari sembra un esame ultra difficile ma solo perchè occorre studiarlo in modo approfondito!

M6:e ma lei ci ha messo pochi giorni

G7:tanto vale farci suggerire quali sono gli argomenti che chiedono + spesso i prof

G7:e domandarle come si fa ad ottimizzare il tempo...

M6:si potrebbe servire...

Giulia – conversazione ftf/genere

G41: *di debolezza è quello*

G42: è quello

S34: cioè è un po' il crollo dell'eroe

G43: infatti è la stessa cosa che dico *io*

S35: *cioè*

V27: non so a me stanno venendo dei dubbi invece leggendo tutto -----che in realtà lui sia un martire per la casa

G44: ((ride))

((ridono))

G45: poi è sempre così qualunque discorso facciamo *noi*

S36: *può* può essere ----no però riprende la moglie

G46: ma secondo me guarda, secondo me questi due vanno anche d'accordo perché la decisio cioè son due persone che hanno parlato e preso una han detto abbiamo dei problemi al posto di chiamare *una persona esterna*

S37: *vanno d'accordo anche *secondo me

G47: cerchiamo di farlo da soli, capito? G48-Magari hanno pure detto magari ci divertiamo che ne so imbianchiamo la casa, cioè pensa se lo stessimo facendo noi col ragazzo magari ci viene in mente di fare una cosa

S38: si però *poi*

Giulia – conversazione ftf/studente

S70: bene

G97: bene

S71: eh

G98: si si

S72:esatto

G99: nemmeno a chiedere le domande perché cioè cioè questa capito? 111-**secondo me è una **

V59: **nel caso non aveste dato l'esame questo * nel caso non l'aveste dato o l'aveste dato e vi fosse andato male*

G100: Anche nel caso in cui mi fosse andato bene cioè a questo punto in qualunque dei tre casi questa viene ti ha poi è una che secondo me è anche una che qualunque cosa tu le dici neanche ti sta a sentire

S73:** è lanciata**

G101: è tutta concentrata su se stessa che gliene frega di quello che le vai a dire tu ti dice ah va bene

S74:infatti

G101: perché non è di quelle finte vittime che ti dice no l'esame era difficilissimo anch'io ho dovuto studiare un sacco però alla fine mi è andato bene no viene là già facendosi "ahh sai " da come sta scritto qua da quello che sta **scritto**

S75: cioè* cosa le vuoi dire no non

G101: cioè questa dal niente comunque

((ridono))

Maria, Viola e Simone – conversazione via chat/genere

V17: io mi incazzo

M14: Magari sul momento me la prenderei un po', perché le sue mani mi hanno impedito di guardare. Però, poi mi renderei conto che l'ha fatto pensando alla mia incolumità e lo intenderei come un gesto d'affetto.

S20: perchè t'incazzi?

V18: si, sono d'accordo

V19: perchè mi ha messo le mani davanti

V19: questo però in un primo momento

V19: poi dopo ragionandoci un pò lo ringrazio

M15: Quindi mi sembra che questa volta ci siamo accordati subito...

V20: si

S21: mah ribadisco a me sembra un gesto istintivo, quindi no problem

Maria, Viola e Simone – conversazione via chat/studente

V2: si sono d'accordo con te

M2:Tu, S?

S3:dipende dalla "bilancia" tra quello che hai fatto tu singolarmente e quello che hanno fatto gli altri

S3:magari tu hai fatto la cosa per bene ma gli altri hanno fatto il doppio del lavoro, cose così

M3:per bilancia quindi intendi la quantità?

S4:anche

S4:cioè, sia qualità che quantità

V3:non occorre vedere solo la quantità, ma soprattutto la qualità

V4:S scusa vedo solo ora quello che hai scritto

M4:Ok. In ogni caso, con questo membro del gruppo si può parlare, discutere, ecc...Poi, però, l'ultima parola ce l'avrà il gruppo al completo...

V5:ok

S5:si, gli si fa capire con delicatezza che è un work in progress, ovvio

S5:ma dovrebbe essere sottinteso

V6:sono d'accordo

S6:dovrebbe.

V7:non sempre è così

S7:quindi bisogna anche capire se per lui è sottinteso o no

S7: ☺

V8:certo

S8:cioè, è anche possibile che per lui si debba arrivare alla riunione con 4 lavori diversi e finiti da appicciare insieme

M5:Qk. Quindi si potrebbe concludere che è importante l'approccio con l'altro, in questo primo approccio casuale, facendogli però capire che si tratta di un work in progress e che una decisione verrà presa solo in seguito anche con gli altri. Siete d'accordo?

V9:si

S9: guarda, ribadisco, lui può avere anche l'atteggiamento che ho citato sopra

S9: bisogna capire se è più incline alla collaborazione o a lavori singoli da mettere insieme solo alla fine

S9: il livello di collaborazione cambia...

M6: Ma se per lui andasse bene arrivare con 4 lavori diversi, da appiccicare insieme, perché contesterebbe il lavoro dell'amico?

Maria, Viola e Simone – conversazione ftf/genere

M4: se fossi il marito chiameresti una terza persona?

V9: se fossi la moglie

M5: qua però dice al posto del marito

V10: al posto del marito ((tossisce)) lascerei perdere

M6: mmm anche io perchè comunque avrei un po' i sensi di colpa, nel senso che dopo tutto quello che ho combinato eeee rip, magari sul momento no, sul momento direi qualcosa, però poi ripensandoci penserei ma tutto il pasticcio che ho combinato lei non mi ha detto niente e adesso, insomma, ho combinato la cosa più grossa, quello la goccia che ha fatto traboccare il vaso e lei ha espresso il suo giudizio solo adesso e quindi poi ritornerei sui miei passi *comunque lei*

S5: *potrei* potrei anche dire che i pas pasticci vengono fatti da tutti e due, uno in un modo e uno nell'altro, quindi le possibilità sono, o andiamo avanti facendo pasticci oppure risolviamo la situazione chiamando qualcun altro oppure per esempio dividendoci le parti da fare in modo che uno non entra in contatto con l'altro, la soluzione estrema.

V11: cioè lui comunque si rende conto alla fine di aver sbagliato e quindi cede

SPERIMENTATORE: volendo dare una risposta alla moglie?

V12: ok cara scusa hai ragione cerchiamo di trovare un'altra soluzione intanto puliamo

M7: ((ride))

S7: intanto puliamo sì

V13: ((ride))

M8: cioè ne hanno dette due per adesso, un po' diverse ehm.....magari direi hai ragione ma entrambi, cioè anche tu dovresti fare più attenzione, perché lei dice dovresti fare più attenzione tu, quindi mettendo che devono fare più attenzione *entrambi*

S8: *certo* sottintendendo che la devo fare anche *io*

Maria, Viola e Simone – conversazione ftf/studente

V16: ((bisbigliando)) mi è capitata una cosa così

V17: non lo so io direi che da noi succedono spesso queste cose che molte persone dicono di preparare degli esami in pochissimi giorni, degli esami assurdi eeee non è vero secondo me e ((ride))

M12: o sono così *fortunati*

V18: *o sono* così fortunati perché quando dicono una cosa del genere io mi sento, sì mi sento un po' deficiente tra parentesi però mi giustifico anche il fatto che faccio altro, non solo studio e quindi mi sollevo un po'. Però quando dicono queste cose, dico beata te, vuol dire che sei sei un genio non lo so

S10:però magari il fatto di non conoscere molto bene la persona può cambiare il diciamo la *reazione*

V19: *certo*

S11: perché comunque se fosse una persona che conosco bene , potrebbe essere cioè potrei avere una reazione più precisa cioè siccome questa persona in sostanza è un estraneo mmm in qualche modo cioè non mi colpisce particolarmente posso farle i complimenti e comunque non se è una persona che ha il mio modo di studiare che ha il mio approccio verso le cose. Se fosse invece una persona che conosco potrei direi ehhh anche è più intelligente di me e meno intelligente di me, studia diversamente cioè è discriminante cioè il fatto di non avere una conoscenza approfondita della persona

M13: poi anche qua dice “l’esame per me è difficilissimo e avevo parlato in gruppo anche in sua presenza”, però se non lo conosco bene, magari non si ricorda nemmeno che *c’ero*

V20: *certo*

S12: *infatti*

V21: non lo fa con cattiveria

M14: può anche darsi che lo faccia così per ..per raccontare una cosa bella che le è successo ma per come sono fatta io, perché qui c’è scritto come reagiresti tu..io non non direi nulla nel senso di farei*i complimenti*

S13: *farei i* complimenti

M15: i complimenti e dentro di me penserei tutte le cose che avete detto “e come fa in così poco tempo a preparare un esame così difficile ?” e però non glielo direi in faccia conoscendomi lo penserei dentro di me

S14: si

V22: ripensandoci, si anch'io, direi "si brava complimenti" mi farei dare dei consigli
"come hai fatto?"

S15: si anche io

Elena, Sofia e Anna – conversazione via chat/genere

A12: mi arrabbierei un sacco

E13: con chi?

A13: gli mangerei la

A13: faccia

S12: anche a me

S12: capisco che l'ha fatto per salvaguardarmi ma sul momento mi darebbe mooolto fastidio!

E14: io no completamente il contrario

A14: ma si! mi impedisce di vederel

S13: io credo mi arrabbierei e dopo qualche minuto lo ringrazierei..

E15: contrario!!!!

E15: mi arrabbio dopo, quando la paura è passata

A15: a te eleonora farebbe piacere?

A16: ah ok

E16: non piacere ma al momento lo shock sarebbe troppo

Elena, Sofia e Anna – conversazione via chat/studente

E1: eh

E1: diplomazia

E1: direi che mi irriterei un pochino

E2: o, sorry, typos

E3: perchè si era deciso di riunirsi in un sec mom

A1: x me i consigli sono ben accetti visto che le tesine x me sono un casino!

A1: anzi! direi grazie per l'aiuto

E4: e lui/lei commenta ora mentre sto lavorando?

S1: io ascolterei i suoi consigli e eventualmente cercherei di difendere la mia parte di lavoro se sono convinta di averla fatta bene!

S2: anche a me cmq darebbe un pochetto fastidio

E6: lol

A2: e comunque cercherei di capire cosa c sarebbe da sistemare. insieme si fa meglio che da soli. se poi deve essere un lavoro d team accetterei anche consigli esterni

E7: non è che i consigli nn siano ben accetti...

E7: ... ma lo si può fare nel mom appropriato

Elena, Sofia e Anna – conversazione ftf/genere

A1: allora, secondo me eeee cioè leggendo mi sono messa nei panni della donna eee e quindi mi darebbe fastidio vedere magari appunto mio marito che miiii mi dice mi dà degli ordini a seconda di come le cose devono essere fatte quindi diciamo che lui ha la parola e io dovrei fare mi troverei a fare l'azione eee il “dovrei fare” il “dovresti fare più attenzione” eee la insomma me la immagino con una voce abbastanza *irritata*

E2: *lei?*

A2: si. “dovresti fare più attenzione”. Eee quindi però vista la situazione cioè vedendo magari il marito anche lui insomma un pòòò bacchettone cioè nel senso e è lui a dare un po' gli ordini mi immagino una reazione del tipo “vabbè senti puliamo dopo però vediamo di spiacciarci “però

E3: STrano perché tutte e due avete fatto avete riferito il “dovresti fare più attenzione” alle alle gocce di pittura che sono sul *parquet*

S2: *no io* in generale

E4: invece invece io l'ho inteso il fatto che lui lui *ha* inciampato sulla scala

S3: *eh* anch'io

E5: cioè non lo so io più che altro si seccata anche per tutta la situazione ma più che altro preoccupata perché se uno cade dalla scala anche nonostante la situazione è sempre sgradevole

((ridacchiano))

A3: Secondo me lui potrebbe dire rimettiti a imbiancare, non rompere

((ridono))

S4: una cosa del genere verrebbe spontanea vedendo la reazione del marito com'era
“si vabbè sorvoliamo sul fatto che ho inciampato ora continuiamo a imbiancare”

A4: si anch'io vedo una cosa del genere cioè nel senso “finiamo”

S5: eh infatti

A5:muoviamoci

Elena, Sofia e Anna – conversazione ftf/studente

A7: siiii, si magari mmmm darebbe un po' fastidio sentire sminuita una propria difficoltà e quindi ii vabbè ok, cioè “sono contenta per te se è stato così semplice” però cioè magari invece di ingrandirti tu troppo cerca di dare una mano a me anche visto che comunque viviamo una stessa situazione di università di esami e si crea si creano comunque dei legami di amicizia più o meno forti a seconda, però nel momento in cui si parla di una cosa del genere, si sono contenta però magari cioè aiutami un pochino visto che per te è così così banale.

S11:Si io mi sentirei un po' risentita comunque cioè essendo lei davvero consapevole della cosa forse avrebbe potuto comportarsi diversamente però cioè mettiamoci una croce sopra

A8: si si

S12: va bene finiamo di mangiare e basta cioè anche perché una persona che si comporta così sembra che non abbia voglia comunque di stringere rapporti amichevoli

A9: Si

S13: anzi non gli interessa proprio e la cosa che gli interessa più è eventualmente diciamo manifestare la sua bravura e tutto il resto comunque

A10: eh si esatto

S14: non penso.....cioè non ci rimarrei male, non gli direi nulla....tranquilla proprio

E11: a me verrebbe l'irritazione comunque rimarrebbe un pochettino invidiosa anche basta e poi *spierei sul progetto*

A11: *ma io non * saprei nemmeno se crederci tra l'altro perché comunque cioè se io ho trovato così tante difficoltà cioè capire come lei abbia potuto studiare in pochi giorni e addirittura prendere un voto alto e addirittura partecipare al progetto mi sembrerebbe eccessivo, cioè non ci crederei neanche forse non è vero che ha studiato pochi giorni oppure non è vero che il professore le chiedo di partecipare al progetto boh non non lo somi suonerebbe strano

E12: in effetti, però vabbè arrivare così a dire non ci credo non lo so, però comunque la primeee cioè vedrei su altro, tipo il progetto non lo so, sentiamo che cosa ti ha proposto di fare, che cosa almeno una cosa che è stata penosa per me che è un esame difficile che non è andato benissimo che questo l'ho detto io perché non è che l'ha detto nel testo però comunque cioè facciamo una cosa che può interessare a tutte e a tutti e vediamo come andare avanti insomma almeno anche lì laaa il fatto di essere irritato si *xxxx*

S15: *ma comunque* non ho capito, l'esame, io cioè per come è scritto nel testo io ho letto che è un esame difficile ma io l'ho dato oppure non l'ho ancora dato e devo darlo

A12: c'è solo quello (il testo)

S16: ah ok

A13: esatto

Differenziale Semantico: Versione 'Sè'

Per ciascuna coppia di aggettivi opposti, scegli l'opzione che descrive meglio te stesso. Più l'opzione è vicina a uno degli estremi, meglio questa ti descrive. Usa la casella centrale solo quando né l'uno né l'altro dei due aggettivi ti descrivono come effettivamente sei. Ricorda che non esistono risposte giuste o sbagliate, cerca solo di considerare la prima opzione che ti viene in mente.

1	FORTE	—	—	—	—	—	—	—	DEBOLE
2	INDIPENDENTE	—	—	—	—	—	—	—	DIPENDENTE
3	AGGRESSIVO	—	—	—	—	—	—	—	PACIFICO
4	PROFONDO	—	—	—	—	—	—	—	SUPERFICIALE
5	FREDDO	—	—	—	—	—	—	—	CALDO
6	RIFLESSIVO	—	—	—	—	—	—	—	IMPULSIVO
7	INDESIDERABILE	—	—	—	—	—	—	—	DESIDERABILE
8	ESPANSIVO	—	—	—	—	—	—	—	CHIUSO
9	PESSIMISTA	—	—	—	—	—	—	—	OTTIMISTA
10	CALMO	—	—	—	—	—	—	—	AGITATO
11	IMMATURO	—	—	—	—	—	—	—	MATURO
12	FRAGILE	—	—	—	—	—	—	—	RESISTENTE
13	DISTESO	—	—	—	—	—	—	—	TESO
14	INSIGNIFICANTE	—	—	—	—	—	—	—	IMPORTANTE
15	ATTIVO	—	—	—	—	—	—	—	PASSIVO
16	INSICURO	—	—	—	—	—	—	—	SICURO
17	GUSTOSO	—	—	—	—	—	—	—	DISGUSTOSO
18	INSTABILE	—	—	—	—	—	—	—	STABILE
19	SEMPLICE	—	—	—	—	—	—	—	COMPLICATO
20	TENERO	—	—	—	—	—	—	—	DURO
21	DIFFIDENTE	—	—	—	—	—	—	—	FIDUCIOSO

22	VELOCE	—	—	—	—	—	—	—	LENTO
23	TOLLERANTE	—	—	—	—	—	—	—	INTOLLERANTE
24	IDEALISTA	—	—	—	—	—	—	—	REALISTICO
25	VIVACE	—	—	—	—	—	—	—	APATICO
26	ANSIOSO	—	—	—	—	—	—	—	TRANQUILLO
27	COERENTE	—	—	—	—	—	—	—	INCOERENTE
28	EGOISTA	—	—	—	—	—	—	—	ALTRUISTA
29	CAPACE	—	—	—	—	—	—	—	INCAPACE
30	DISORDINATO	—	—	—	—	—	—	—	ORDINATO
31	EFFICIENTE	—	—	—	—	—	—	—	INEFFICIENTE
32	CONSERVATORE	—	—	—	—	—	—	—	PROGRESSISTA
33	INDECISO	—	—	—	—	—	—	—	DECISO
34	SINCERO	—	—	—	—	—	—	—	INSINCERO
35	SODDISFATTO	—	—	—	—	—	—	—	INSODDISFATTO
36	INGIUSTO	—	—	—	—	—	—	—	GIUSTO

Differenziale Semantico: Versione ‘Soggettività’

Per ciascuna coppia di aggettivi opposti, scegli l'opzione che descrive meglio te stesso durante l'interazione online. Più l'opzione è vicina a uno degli estremi, meglio questa ti descrive. Usa la casella centrale solo quando né l'uno né l'altro dei due aggettivi ti descrivono come effettivamente sei stato. Ricorda che non esistono risposte giuste o sbagliate, cerca solo di considerare la prima opzione che ti viene in mente.

1	FORTE	—	—	—	—	—	—	—	DEBOLE
2	INDIPENDENTE	—	—	—	—	—	—	—	DIPENDENTE
3	AGGRESSIVO	—	—	—	—	—	—	—	PACIFICO
4	PROFONDO	—	—	—	—	—	—	—	SUPERFICIALE
5	FREDDO	—	—	—	—	—	—	—	CALDO
6	RIFLESSIVO	—	—	—	—	—	—	—	IMPULSIVO
7	INDESIDERABILE	—	—	—	—	—	—	—	DESIDERABILE
8	ESPANSIVO	—	—	—	—	—	—	—	CHIUSO
9	PESSIMISTA	—	—	—	—	—	—	—	OTTIMISTA
10	CALMO	—	—	—	—	—	—	—	AGITATO
11	IMMATURO	—	—	—	—	—	—	—	MATURO
12	FRAGILE	—	—	—	—	—	—	—	RESISTENTE
13	DISTESO	—	—	—	—	—	—	—	TESO
14	INSIGNIFICANTE	—	—	—	—	—	—	—	IMPORTANTE
15	ATTIVO	—	—	—	—	—	—	—	PASSIVO
16	INSICURO	—	—	—	—	—	—	—	SICURO
17	GUSTOSO	—	—	—	—	—	—	—	DISGUSTOSO
18	INSTABILE	—	—	—	—	—	—	—	STABILE
19	SEMPLICE	—	—	—	—	—	—	—	COMPLICATO
20	TENERO	—	—	—	—	—	—	—	DURO
21	DIFFIDENTE	—	—	—	—	—	—	—	FIDUCIOSO

22	VELOCE	—	—	—	—	—	—	—	LENTO
23	TOLLERANTE	—	—	—	—	—	—	—	INTOLLERANTE
24	IDEALISTA	—	—	—	—	—	—	—	REALISTICO
25	VIVACE	—	—	—	—	—	—	—	APATICO
26	ANSIOSO	—	—	—	—	—	—	—	TRANQUILLO
27	COERENTE	—	—	—	—	—	—	—	INCOERENTE
28	EGOISTA	—	—	—	—	—	—	—	ALTRUISTA
29	CAPACE	—	—	—	—	—	—	—	INCAPACE
30	DISORDINATO	—	—	—	—	—	—	—	ORDINATO
31	EFFICIENTE	—	—	—	—	—	—	—	INEFFICIENTE
32	CONSERVATORE	—	—	—	—	—	—	—	PROGRESSISTA
33	INDECISO	—	—	—	—	—	—	—	DECISO
34	SINCERO	—	—	—	—	—	—	—	INSINCERO
35	SODDISFATTO	—	—	—	—	—	—	—	INSODDISFATTO
36	INGIUSTO	—	—	—	—	—	—	—	GIUSTO

Differenziale Semantico: Versione 'Altro'

Per ciascuna coppia di aggettivi opposti, scegli l'opzione che descrive meglio il tuo interlocutore. Più l'opzione è vicina a uno degli estremi, meglio questa lo descrive. Usa la casella centrale solo quando né l'uno né l'altro dei due aggettivi descrivono come effettivamente è stato. Ricorda che non esistono risposte giuste o sbagliate, cerca solo di considerare la prima opzione che ti viene in mente.

1	FORTE	—	—	—	—	—	—	DEBOLE
2	INDIPENDENTE	—	—	—	—	—	—	DIPENDENTE
3	AGGRESSIVO	—	—	—	—	—	—	PACIFICO
4	PROFONDO	—	—	—	—	—	—	SUPERFICIALE
5	FREDDO	—	—	—	—	—	—	CALDO
6	RIFLESSIVO	—	—	—	—	—	—	IMPULSIVO
7	INDESIDERABILE	—	—	—	—	—	—	DESIDERABILE
8	ESPANSIVO	—	—	—	—	—	—	CHIUSO
9	PESSIMISTA	—	—	—	—	—	—	OTTIMISTA
10	CALMO	—	—	—	—	—	—	AGITATO
11	IMMATURO	—	—	—	—	—	—	MATURO
12	FRAGILE	—	—	—	—	—	—	RESISTENTE
13	DISTESO	—	—	—	—	—	—	TESO
14	INSIGNIFICANTE	—	—	—	—	—	—	IMPORTANTE
15	ATTIVO	—	—	—	—	—	—	PASSIVO
16	INSICURO	—	—	—	—	—	—	SICURO
17	GUSTOSO	—	—	—	—	—	—	DISGUSTOSO
18	INSTABILE	—	—	—	—	—	—	STABILE
19	SEMPLICE	—	—	—	—	—	—	COMPLICATO
20	TENERO	—	—	—	—	—	—	DURO
21	DIFFIDENTE	—	—	—	—	—	—	FIDUCIOSO
22	VELOCE	—	—	—	—	—	—	LENTO

23	TOLLERANTE	—	—	—	—	—	—	—	INTOLLERANTE
24	IDEALISTA	—	—	—	—	—	—	—	REALISTICO
25	VIVACE	—	—	—	—	—	—	—	APATICO
26	ANSIOSO	—	—	—	—	—	—	—	TRANQUILLO
27	COERENTE	—	—	—	—	—	—	—	INCOERENTE
28	EGOISTA	—	—	—	—	—	—	—	ALTRUISTA
29	CAPACE	—	—	—	—	—	—	—	INCAPACE
30	DISORDINATO	—	—	—	—	—	—	—	ORDINATO
31	EFFICIENTE	—	—	—	—	—	—	—	INEFFICIENTE
32	CONSERVATORE	—	—	—	—	—	—	—	PROGRESSISTA
33	INDECISO	—	—	—	—	—	—	—	DECISO
34	SINCERO	—	—	—	—	—	—	—	INSINCERO
35	SODDISFATTO	—	—	—	—	—	—	—	INSODDISFATTO
36	INGIUSTO	—	—	—	—	—	—	—	GIUSTO