

**Giornata Tematica della
Sezione di Psicologia Sociale dell'AIP**

**“La psicologia sociale e i processi di
interdipendenza online e offline”**

Abstract Book

14-15 SETTEMBRE 2023

Università degli Studi di Napoli Federico II

Dipartimento di Studi Umanistici

Comitato Scientifico

Caterina Arcidiacono, Marco Brambilla, Vincenza Capone, Daniela Caso, Veronica Margherita Cocco, Immacolata Di Napoli, Roberto Fasanelli, Ida Galli, Anna Rosa Donizzetti, Silvia Galdi, Francesco La Barbera, Terri Mannarini, Fortuna Procentese, Cristina Zucchermaglio

Comitato Organizzativo di Sede

Fortuna Procentese, Daniela Caso, Anna Rosa Donizzetti, Immacolata Di Napoli, Flora Gatti, Miriam Capasso, Barbara Agueli, Stefania Carnevale

14 settembre 2023

10:00 - 11:00	KEYNOTE Prof.ssa Mariek Vanden Abeele <i>Ghent University</i>	How about: Disconnect to Reconnect? Supporting Digital Well-being in a Hyperconnected Society	Chair: Procentese Fortuna
----------------------	---	---	------------------------------

**HOW ABOUT: DISCONNECT TO RECONNECT?
SUPPORTING DIGITAL WELL-BEING IN A HYPERCONNECTED SOCIETY**

Mariek Vanden Abeele
Ghent University, Belgio

Mobile media support our autonomy by connecting us to persons, contents, and services independently of time and place constraints. At the same time, however, they challenge our autonomy: We face new struggles, decisions, and pressure in relation to whether, when and where we connect and disconnect. Digital well-being is a new concept that refers to how we subjectively experience these benefits and drawbacks. In this talk, Mariek Vanden Abeele presents different theoretical perspectives on digital well-being, and addresses critical questions in relation to how and why we should digitally disconnect.

14 settembre 2023

ORA	TIPOLOGIA	TITOLO	RELATORE/TRICE
11:30 - 12:30	SIMPOSIO	GHOST IN THE MACHINE. NUOVE TECNOLOGIE PER STRUMENTI DI RICERCA E INTERVENTO IN PSICOLOGIA SOCIALE	Chair: Boffi Marco Mosca Oriana Discussant: Bonaiuto Marino
		<i>Social media e percezione del rischio: un'analisi basata sul machine learning sul funzionamento dei processi psicologici coinvolti</i>	Rizzoli Valentina Sarrica Mauro
		<i>Il metodo exp-EIA: uno strumento digitale per l'analisi delle comunità di quartiere</i>	Boffi Marco Rainisio Nicola Piga Barbara Stancato Gabriele Inghilleri Paolo
		<i>Camminiamo insieme nel quartiere attraverso Prendi I Piedi: l'uso di un gioco territoriale per la promozione di interazioni positive con il territorio</i>	Mosca Oriana Fornara Ferdinando Pia Gabriele Luigi Pinna Vanessa Manunza Andrea Nati Oliviero Salis Carla Blecic Ivan
		<i>Promuovere un cambiamento comportamentale sostenibile nelle scelte relative ai trasporti: il ruolo dell'intenzione passata e del feedback comparativo</i>	Fornara Ferdinando Mosca Oriana Manunza Andrea Lauriola Marco Manca Sara Mura Alessandro Lorenzo Piras Francesco Sottile Eleonora Tuveri Giovanni Meloni Italo
		<i>Nuove frontiere della cittadinanza digitale tra equità e processi inclusivi</i>	Carrogu Gian Pietro Gaviano Luca Berti Roberta Pili Roberto Petretto Donatella Rita

Proponenti: Marco Boffi (Università degli Studi di Milano), Oriana Mosca (Università di Cagliari)

Discussant: Marino Bonaiuto (Sapienza Università di Roma)

La diffusione di tecnologie digitali ha modificato profondamente le abitudini delle persone in diversi ambiti della quotidianità, rendendo ordinari gli scambi relazionali e di informazioni tra mondo fisico e mondo digitale e aprendo la via alla sempre maggiore diffusione di spazi di realtà estesa. Questo

simposio raccoglie casi studio volti a esplorare approcci innovativi per sfruttare le opportunità offerte da questo contesto complesso e in continua evoluzione. I contributi selezionati rappresentano l'occasione per riflettere su nuovi strumenti di indagine e di coinvolgimento della popolazione in grado di adattarsi più efficacemente al mutato contesto sociale.

Rizzoli e Sarrica presentano un modello per l'identificazione automatica tramite machine learning di processi psicologici implicati nella percezione e nella costruzione sociale del rischio (ambientale e sanitario) sui social media, offrendo una riflessione su come sia possibile utilizzarlo per implementare una efficace comunicazione del rischio. Boffi et al. presentano un metodo di analisi delle relazioni con il quartiere e la sua comunità integrato in un'applicazione mobile per valutare l'esperienza psicologica legata ai luoghi. Lo strumento offre rappresentazioni cartografiche dei costrutti selezionati integrate con variabili spaziali relative alla posizione e al comportamento di esplorazione dei partecipanti. Mosca et al. presentano un gioco territoriale con il supporto di una web app per promuovere relazioni positive tra persone e luoghi utilizzando una caccia al tesoro in mixed reality, intrecciando l'aspetto ludico del gioco con il patrimonio ambientale e storico del territorio. Fornara et al. studiano il ruolo delle norme morali e sociali nella promozione di comportamenti di viaggio sostenibili, combinando le variabili psicologiche con i dati geo-codificati per suggerire ai partecipanti alternative di spostamento. Carrogu et al. presentano uno studio cross-nazionale sull'equità di accesso nel rapporto tra ambiente fisico, virtuale e digitale, focalizzandosi sulla percezione di persone con disabilità come impossibilitate a raggiungere forme di autonomia. Lo studio consente di informare la progettazione di servizi universalmente accessibili.

COMUNICAZIONI

1. SOCIAL MEDIA E PERCEZIONE DEL RISCHIO: UN'ANALISI BASATA SUL MACHINE LEARNING SUL FUNZIONAMENTO DEI PROCESSI PSICOLOGICI COINVOLTI. Valentina Rizzoli (Sapienza Università di Roma), Mauro Sarrica (Sapienza Università di Roma).
2. IL METODO EXP-EIA: UNO STRUMENTO DIGITALE PER L'ANALISI DELLE COMUNITÀ DI QUARTIERE. Marco Boffi (Università degli Studi di Milano), Nicola Rainisio (Università degli Studi di Milano), Barbara Piga (Politecnico di Milano), Gabriele Stancato (Politecnico di Milano), Paolo Inghilleri (Università degli Studi di Milano).
3. CAMMINIAMO INSIEME NEL QUARTIERE ATTRAVERSO PRENDI I PIEDI: L'USO DI UN GIOCO TERRITORIALE PER LA PROMOZIONE DI INTERAZIONI POSITIVE CON IL TERRITORIO. Oriana Mosca (Università di Cagliari), Ferdinando Fornara (Università di Cagliari), Gabriele Luigi Pia (Università di Cagliari), Vanessa Pinna (Università di Cagliari), Andrea Manunza (Università di Cagliari), Oliviero Nati (Università di Cagliari), Carla Salis (Università di Cagliari), Ivan Blecic (Università di Cagliari).
4. PROMUOVERE UN CAMBIAMENTO COMPORTAMENTALE SOSTENIBILE NELLE SCELTE RELATIVE AI TRASPORTI: IL RUOLO DELL'INTENZIONE PASSATA E DEL FEEDBACK COMPARATIVO. Ferdinando Fornara (Università di Cagliari), Oriana Mosca (Università di Cagliari), Andrea Manunza (Università di Cagliari), Marco Lauriola (Università degli Studi di Roma "Sapienza"), Sara Manca (Università di Cagliari), Alessandro Lorenzo Mura (Università degli Studi di Roma "Sapienza"), Francesco Piras (Università di Cagliari), Eleonora Sottile (Università di Cagliari), Giovanni Tuveri (Università di Cagliari), Italo Meloni (Università di Cagliari).

5. NUOVE FRONTIERE DELLA CITTADINANZA DIGITALE TRA EQUITÀ E PROCESSI INCLUSIVI. Gian Pietro Carrogu (Università di Cagliari), Luca Gaviano (Università di Cagliari), Roberta Berti (Università degli Studi di Palermo), Roberto Pili (IERFOP (Istituto Europeo di Ricerca, Formazione ed Orientamento Professionale) Onlus, Donatella Rita Petretto (Università di Cagliari).

SOCIAL MEDIA E PERCEZIONE DEL RISCHIO: UN'ANALISI BASATA SUL MACHINE LEARNING SUL FUNZIONAMENTO DEI PROCESSI PSICOLOGICI COINVOLTI

Valentina Rizzoli¹, Mauro Sarrica¹

¹Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale, Sapienza Università di Roma

Il presente contributo presenta un avanzamento del programma di ricerca in corso sui processi psicologici implicati nella percezione e nella costruzione sociale del rischio, con particolare attenzione al ruolo svolto dalla comunicazione tramite social media.

In studi precedenti (Rizzoli et al., 2022) abbiamo proposto un modello che sistematizza alcuni dei principali processi coinvolti nella percezione del rischio (*Risk Co-De model*): consapevolezza, giustificazione, distanza psicologica e negazione. È stato implementato un sistema di categorizzazione, che ha permesso di dimostrare che tali processi sono espressi e rilevabili nel linguaggio naturale, ossia nella comunicazione tramite social media. Infine abbiamo testato la classificazione automatica dei processi ipotizzati attraverso l'uso del *machine learning*.

Il presente contributo propone un passaggio ulteriore con l'obiettivo di individuare eventuali relazioni tra l'espressione nel linguaggio naturale dei processi ipotizzati dal Risk Co-De model ed altri processi psico-sociali, anche in relazione alle tematiche di discussione ed alle fasi di gestione del rischio.

Un insieme di tweet relativi a rischi in ambito della salute (pandemia Covid-19) e ambientale (cambiamento climatico), raccolti in diverse fasi dal 2020 al 2022, è stato analizzato in primo luogo secondo il modello Co-De attraverso il training set già creato applicando diversi algoritmi di *machine learning* per la classificazione (e.g., *Support vector Machine*, *Random Forest*). Lo stesso insieme di tweet è stato quindi esaminato attraverso tecniche di *topic modeling*, e rilevando altri processi psico-sociali (e.g., *emotional tone*, *authenticity*) attraverso le misure proposte dal software LIWC (Pennebaker et al., 2001).

I risultati della ricerca saranno discussi alla luce delle loro potenziali implicazioni per la comprensione della percezione e gestione del rischio attraverso i social media, e per la costruzione di una comunicazione efficace del rischio attraverso gli stessi canali.

IL METODO EXP-EIA: UNO STRUMENTO DIGITALE PER L'ANALISI DELLE COMUNITÀ DI QUARTIERE

Marco Boffi¹, Nicola Rainisio¹, Barbara Piga², Gabriele Stancato², Paolo Inghilleri¹

¹Dipartimento di Beni Culturali e Ambientali, Università degli Studi di Milano

²Dipartimento di Architettura e Studi Urbani, Politecnico di Milano

A partire dagli anni '60 il ruolo della psicologia è stato oggetto di un crescente interesse nell'ambito della pianificazione e progettazione urbana. Il contributo offerto dalla prospettiva psicologica in termini di variabili da indagare e metodologie di analisi ha infatti consentito di comprendere in forma più articolata la relazione che intercorre tra le persone e i luoghi. La tradizionale lettura dello spazio in termini prevalentemente fisici sviluppata in ambito urbanistico ha dunque gradualmente integrato riflessioni circa gli aspetti soggettivi e psico-sociali, a partire dalle caratteristiche sensoriali e affettive dell'esperienza in un luogo. Nonostante la letteratura su tali temi presenti una ricca tradizione di ricerca, le ricadute nell'ambito educativo, professionale e istituzionale restano ancora limitate. Un ostacolo ad un'efficace integrazione è costituito anche dai singoli strumenti sia di analisi sia di intervento per il coinvolgimento delle comunità locali, dato che molti di essi sono prevalentemente focalizzati o sugli aspetti ambientali o su quelli psico-sociali. La mancanza di convenzioni codificate ha però aperto la strada a numerose sperimentazioni nell'ambito dell'ICT, portando alla creazione di strumenti finalizzati alla raccolta di dati soggettivi onsite sfruttando la diffusione di dispositivi mobili. In tale contesto, il contributo presenta il metodo Experiential Environmental Impact Assessment (exp-EIA©), che combina informazioni comportamentali e spaziali con variabili psico-sociali raccolte alla scala del quartiere e dell'edificio per offrire una rappresentazione dell'esperienza soggettiva nei luoghi. Il metodo è integrato in un'applicazione web e mobile per processi partecipativi in ambito urbano, utilizzata per una camminata in un campus universitario di Milano (46 studenti, età M=25,46, SD=2,64; 64,5% donne). I partecipanti hanno attraversato il campus seguendo un percorso con un facilitatore e hanno valutato i luoghi significativi dell'area, consentendo di indagare alla scala dell'edificio emozioni, restoration e preferenza ambientale e alla scala del quartiere place attachment e senso di comunità. I risultati mostrano l'evoluzione dell'esperienza psicologica lungo il percorso, evidenziando la corrispondenza tra due principali configurazioni psicologiche e spaziali. La prima parte del percorso, in un'area recentemente rinnovata con elementi naturali e strutture per le interazioni sociali, è caratterizzata da emozioni positive e attivanti e da valori più elevati di restoration e preferenza ambientale. La seconda parte, che passa attraverso strade congestionate, mostra una significativa diminuzione di questi valori. Il metodo fornisce una rappresentazione cartografica dei risultati, raffigurando una mappa psicologica dell'area che può supportare professionisti e cittadini nella ricerca di soluzioni che favoriscano il benessere nel contesto urbano.

Il contributo offre una riflessione sull'integrazione di tale strumento in processi partecipativi, volti non solo alla trasformazione ambientale ma anche alla progettazione di servizi locali tramite l'emersione dei bisogni della comunità. La discussione pone in evidenza la possibilità di integrare tale approccio in metodi quali il photovoice o i focus group, consentendo di progettare pratiche innovative di coinvolgimento anche grazie alla produzione in tempo reale delle analisi che possono essere integrate nel percorso partecipativo.

CAMMINIAMO INSIEME NEL QUARTIERE ATTRAVERSO PRENDI I PIEDI: L'USO DI UN GIOCO TERRITORIALE PER LA PROMOZIONE DI INTERAZIONI POSITIVE CON IL TERRITORIO

Oriana Mosca¹, Ferdinando Fornara¹, Gabriele Luigi Pia¹, Vanessa Pinna¹, Andrea Manunza¹,
Oliviero Nati¹, Carla Salis¹, Ivan Blecic²

¹Dipartimento di Pedagogia, Psicologia, Filosofia, Università di Cagliari

²Dipartimento di Ingegneria civile, ambientale e architettura, Università di Cagliari

I Serious Games (SG), una classe di giochi il cui obiettivo primario non è il mero intrattenimento, stanno suscitando un crescente interesse da parte di psicologi ambientali ed urbanisti. I SG possono promuovere la cognizione situata e sono uno strumento promettente nel campo dei beni culturali. Presentiamo qui una web app, denominata Prendi I Piedi, che è un gioco a metà strada tra una caccia al tesoro e un'avventura punta e clicca, progettato per incoraggiare la mobilità sostenibile negli spazi urbani attraverso passeggiate ludiche.

Abbiamo sviluppato una metodologia che opera a due livelli, da una può essere utilizzata dagli operatori dei beni culturali e dai progettisti digitali per fornire feedback utili sulla creazione di prodotti digitali innovativi di esplorazione dell'ambiente, dall'altra può essere utile per evidenziare quali variabili psico-ambientali sono più efficaci nel promuovere una relazione positiva con i diversi luoghi in cui si svolge la vita quotidiana. Per testare l'efficacia della nostra metodologia abbiamo organizzato passeggiate urbane condotte da due membri del team di ricerca con piccoli gruppi (n = 6) equilibrati nella composizione di genere. I partecipanti (circa 100, la raccolta dati è in corso) hanno compilato un questionario prima, dopo e dopo 3 mesi dall'esperienza condivisa. La relazione con il luogo fisico è stata indagata concentrandosi sull'attaccamento al luogo, sulla memoria del luogo, sulla percezione di rigeneratività ambientale e sulle emozioni evocate durante il gioco. L'esperienza digitale è stata analizzata attraverso l'attenzione all'engagement ed alla serendipità dei partecipanti in relazione alla valutazione degli ambienti digitali. Oltre al questionario, abbiamo sviluppato anche una griglia di osservazione organizzata in tre dimensioni, ovvero dinamiche di gruppo, esperienza con il gioco territoriale ed esperienza nel quartiere. Questa metodologia ha la potenzialità di ispirare nuovi modi di co-creare avventure urbane percorribili, piacevoli e connesse, per promuovere sia cambiamenti comportamentali più sani e una mobilità dolce nelle aree urbane, sia una maggiore consapevolezza e partecipazione civica nella cura degli spazi pubblici.

PROMUOVERE UN CAMBIAMENTO COMPORTAMENTALE SOSTENIBILE NELLE SCELTE RELATIVE AI TRASPORTI: IL RUOLO DELL'INTENZIONE PASSATA E DEL FEEDBACK COMPARATIVO

Ferdinando Fornara¹, Oriana Mosca¹, Andrea Manunza¹, Marco Lauriola², Sara Manca¹,
Alessandro Lorenzo Mura², Francesco Piras³, Eleonora Sottile³, Giovanni Tuveri³, Italo Meloni³

¹Dipartimento di Pedagogia, Psicologia, Filosofia, Università di Cagliari

²Dipartimento di Psicologia dei Processi di Sviluppo e Socializzazione, Università degli Studi di Roma
"Sapienza"

³Dipartimento di Ingegneria civile, ambientale e architettura, Università di Cagliari

Nell'Unione Europea, il settore dei trasporti è responsabile del 25% delle emissioni totali di gas serra legate all'energia (EEA, 2019) e il trasporto su strada è responsabile del 72% delle emissioni totali di gas serra derivanti dai trasporti (EUROSTAT, 2018). Di conseguenza, sono necessarie strategie per promuovere un cambiamento comportamentale verso scelte di viaggio sostenibili. Le dimensioni sociopsicologiche che hanno dimostrato di avere un peso su queste scelte includono le norme morali, che derivano da motivazioni basate sui valori, e le norme sociali, legate ai meccanismi di influenza sociale. Vanno considerate anche le motivazioni di utilità legate ai vantaggi individuali (tempo, denaro, salute).

Questo studio fa parte di un progetto di ricerca sullo sviluppo di un'applicazione che dovrebbe fornire informazioni personalizzate sulle scelte di trasporto, per promuovere scelte di viaggio sostenibili. I partecipanti (N=398) hanno compilato un questionario online (T1), che comprendeva misure (relative alle scelte di trasporto sostenibile) di intenzione, atteggiamento, controllo comportamentale percepito, norme morali e sociali, attribuzione di responsabilità e consapevolezza delle conseguenze. Dopo tre mesi (T2), sono stati forniti dati comparativi (attraverso la geo-codifica) tra gli spostamenti in auto e un'alternativa di viaggio suggerita (ad esempio, trasporto pubblico, bicicletta o camminata) che massimizzava i guadagni in termini di tempo, costi, emissioni di CO2 e calorie bruciate. È stato poi presentato un item dicotomico sulla scelta di trasporto (auto/alternativa suggerita).

I risultati confermano il ruolo della norma morale e delle norme sociali (attraverso il controllo comportamentale percepito) sull'intenzione di utilizzare modalità di trasporto sostenibili al T1 ed il peso di tale intenzione sulla scelta alternativa sostenibile espressa al T2. I guadagni suggeriti dall'alternativa di trasporto sostenibile (rispetto all'uso dell'auto) in termini di tempo impiegato e calorie bruciate sono ulteriori elementi significativi che orientano le scelte di viaggio sostenibili.

NUOVE FRONTIERE DELLA CITTADINANZA DIGITALE TRA EQUITÀ E PROCESSI INCLUSIVI

Gian Pietro Carrogu¹, Luca Gaviano¹, Roberta Berti², Roberto Pili³, Donatella Rita Petretto¹

¹Dipartimento di Pedagogia, Psicologia, Filosofia, Università di Cagliari

²Università degli Studi di Palermo

³IERFOP (Istituto Europeo di Ricerca, Formazione ed Orientamento Professionale) Onlus

La digitalizzazione dei servizi offerti dalle pubbliche amministrazioni, servizi sanitari e società terze è una realtà che si sta sempre più facendo largo nei programmi nazionali e sovranazionali. Questa prospettiva deve però confrontarsi, per certi aspetti adeguarsi, con alcuni importanti aspetti relativi ai principi di pari opportunità e non discriminazione. È necessario favorire la comprensione dei processi inclusivi e dell'accessibilità nell'ambito della cittadinanza digitale per garantire questi diritti a tutte le persone in qualsiasi condizione di salute e di età in accordo con la "Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità" del 13 dicembre 2006 (CRPD), con la Strategia europea 2021-2030, con la L. 4/2004 e con il D.M. del 9 febbraio 2022 "direttiva alle amministrazioni titolari di progetti, riforme e misure in materia di disabilità". L'erogazione di prestazioni offerte nell'ambito della cittadinanza digitale non avviene ancora in modalità universalmente accessibile, spesso gli applicativi e i siti dedicati lo sono solamente parzialmente e frequentemente con un'attenzione esclusivamente rivolta all'accessibilità concepita come finalità senza attenzionare anche la fruibilità e adottarne le sue implicazioni relative al raggiungimento pieno della persona. I servizi, siti web e applicativi sono così adattati alle situazioni di eccezionalità previsti dalla norma, invece che progettati a monte per essere capaci di soddisfare la totalità dei possibili fruitori (Choi et al., 2017). Queste implicazioni portano inevitabilmente al sostenimento di costi molto più alti di quelli che sarebbero stati utili a garantire questi due importanti assunti della società contemporanea. Al contempo la migrazione dei servizi offerti dalle pubbliche amministrazioni verso i canali telematici solleva problematiche relative al campo delle pari opportunità e delle libertà fondamentali, in particolare a quelle inerenti ai diritti di tutti i cittadini in tutte le condizioni di salute e in tutte le fasce d'età (Vasilenko & Mikhailova, 2020). Il nostro gruppo di ricerca studia le problematiche di accessibilità di equità di accesso nel rapporto tra ambiente fisico, virtuale e digitale. Sulla base degli attuali studi sull'aspettativa valore (Bouck et al., 2020) e sull'effetto pigmalione (Thornton et al., 2022) sta attualmente indagando questo campo di ricerca su più livelli attraverso uno studio cross-nazionale, al fine di superare da un lato le credenze "sottrattive", nei confronti delle persone con disabilità che vedono queste come impossibilitate a raggiungere un qualsiasi livello di autonomia e pertanto sia necessariamente previsto un supporto esterno, estromettendole da qualsiasi possibilità di incidere attivamente nei processi relativi alla cittadinanza digitale; dall'altro sulla costruzione di modelli di servizi, applicativi, piattaforme universalmente accessibili attraverso modalità fruibili universalmente (Edyburn, 2021).

14 settembre 2023

ORA	TIPOLOGIA	TITOLO	RELATORE/TRICE
11:30 - 12:30	SIMPOSIO	IL RUOLO DEL CONTATTO ONLINE NEL PROMUOVERE RELAZIONI INTERGRUPPI POSITIVE	Chair: Cocco Veronica Margherita Imperato Chiara Discussant: Vezzali Loris
		<i>Condizioni di Allport nel contatto intergruppi online: uno studio sperimentale</i>	Faccini Martina Shamloo Soraya E. Esmailikolahdooz Mahshid Jasinskaja-Lahti Inga Trifiletti Elena
		<i>Contatto online sincrono e asincrono e riduzione del pregiudizio</i>	Cocco Veronica Margherita Shamloo Soraya E. Faccini Martina Trifiletti Elena White Fiona Vezzali Loris
		<i>I processi di intersoggettività nel contesto delle relazioni intergruppi online: perché il contatto intergruppi online funziona?</i>	Imperato Chiara Mancini Tiziana
		<i>Il progetto "Quasi Amici 2.0": contatto positivo online, senso di comunità, e pregiudizio verso le persone con disabilità</i>	Lucarini Alice Cocco Veronica Margherita White Fiona Vezzali Loris

Proponente: Veronica Margherita Cocco (Dipartimento di Discipline Umanistiche, Sociali e delle Imprese Culturali, Università di Parma), Chiara Imperato (Dipartimento di Discipline Umanistiche, Sociali e delle Imprese Culturali, Università di Parma)

Discussant: Loris Vezzali (Università di Modena e Reggio Emilia)

Le interazioni online, giorno dopo giorno, diventano sempre più preponderanti, caratterizzando la vita sociale in modo esponenziale. In questo scenario, comprendere le dinamiche intergruppi che caratterizzano l'ambiente online costituisce un importante passo che i ricercatori devono compiere al fine di sfruttarne le potenzialità nella risoluzione dei conflitti tra i gruppi. Il presente simposio si pone l'obiettivo di esplorare se, come e quando il contatto online abbia effetti benefici sulle relazioni intergruppi. Faccini e collaboratori, mediante l'impiego di un approccio sperimentale, testano per la prima volta il ruolo delle condizioni ottimali di contatto proposte da Allport (1954) nella promozione di atteggiamenti favorevoli verso l'outgroup nel contesto online. Cocco e collaboratori, forniscono un'evidenza preliminare della possibile distinzione tra diverse forme di contatto online, considerando

campioni sia di maggioranza che minoranza. A tal proposito, esplorano l'associazione tra contatto online sincrono e asincrono e pregiudizio, portando alla luce possibili meccanismi sottostanti che possano spiegarne il funzionamento. Imperato e collaboratori, presentano un programma di ricerca esteso che si pone l'obiettivo di offrire una panoramica dei processi intersoggettivi e identitari che caratterizzano l'interazione intergruppi online, discutendone gli effetti in termini di riduzione del pregiudizio. Infine, Lucarini e collaboratori scendono sul campo e testano, nell'ambito di un programma sociale no-profit rivolto a giovani con e senza disabilità, il ruolo del contatto online positivo e negativo nel promuovere relazioni intergruppi positive.

COMUNICAZIONI

1. CONDIZIONI DI ALLPORT NEL CONTATTO INTERGRUPPI ONLINE: UNO STUDIO SPERIMENTALE. Martina Faccini (Università di Verona), Soraya E. Shamloo (Università di Modena e Reggio Emilia), Mahshid Esmaeilikolahdooz (Università di Verona), Inga Jasinskaja-Lahti (University of Helsinki), Elena Trifiletti (Università di Verona).
2. CONTATTO ONLINE SINCRONO E ASINCRONO E RIDUZIONE DEL PREGIUDIZIO. Veronica Margherita Cocco (Università di Parma), Soraya E. Shamloo (Università di Modena e Reggio Emilia), Martina Faccini (Università di Verona), Elena Trifiletti (Università di Verona), Fiona White (The University of Sydney), Loris Vezzali (Università di Modena e Reggio Emilia).
3. I PROCESSI DI INTERSOGETTIVITÀ NEL CONTESTO DELLE RELAZIONI INTERGRUPPI ONLINE: PERCHÉ IL CONTATTO INTERGRUPPI ONLINE FUNZIONA? Chiara Imperato (Università di Parma), Tiziana Mancini (Università di Parma).
4. IL PROGETTO "QUASI AMICI 2.0": CONTATTO POSITIVO ONLINE, SENSO DI COMUNITÀ, E PREGIUDIZIO VERSO LE PERSONE CON DISABILITÀ. Alice Lucarini (Università di Modena e Reggio Emilia), Veronica Margherita Cocco (Università di Parma), Fiona White (The University of Sydney), Loris Vezzali (Università di Modena e Reggio Emilia).

CONDIZIONI DI ALLPORT NEL CONTATTO INTERGRUPPI ONLINE: UNO STUDIO SPERIMENTALE

Martina Faccini¹, Soraya E. Shamloo², Mahshid Esmaeilikolahdooz¹, Inga Jasinskaja-Lahti³,
Elena Trifiletti¹

¹Dipartimento di Scienze Umane, Università di Verona, Italia

²Facoltà di Medicina, Università di Modena e Reggio Emilia, Italia

³Faculty of Social Sciences, University of Helsinki, Finland

Il contatto intergruppi online ha dimostrato di essere una strategia efficace per migliorare le relazioni tra diversi gruppi sociali. Basandosi sulle evidenze relative al contatto intergruppi faccia a faccia, molti studi sul contatto online hanno sviluppato i loro interventi costruendo l'interazione sulle condizioni proposte da Allport per un contatto intergruppi ottimale: parità di status, cooperazione, obiettivi comuni e supporto dell'autorità. Tuttavia, nessuno studio ha esaminato se queste condizioni siano efficaci quando l'interazione si sposta online. Nel presente studio, (N = 142) partecipanti maschi eterosessuali italiani hanno preso parte ad un'interazione via chat online strutturata, interagendo con un uomo gay, in tre diverse condizioni sperimentali: interazione con le condizioni di Allport, interazione senza le condizioni di Allport e nessuna interazione (controllo). Dopo l'interazione, sono stati misurati gli atteggiamenti, l'ansia e l'empatia nei confronti di uomini omosessuali nonché la self-disclosure nei loro confronti. I risultati hanno mostrato che i partecipanti che hanno interagito in presenza delle condizioni ottimali di Allport hanno dimostrato atteggiamenti significativamente più positivi nei confronti dell'outgroup rispetto a coloro che hanno interagito senza queste condizioni e al gruppo di controllo. Non ci sono differenze significative tra le diverse condizioni per quanto riguarda l'ansia intergruppi, l'empatia intergruppi e la self-disclosure. Questi risultati forniscono un'indicazione importante per le persone interessate a sviluppare interventi volti a migliorare le relazioni tra i diversi gruppi sociali che si verificano nell'ambiente online.

CONTATTO ONLINE SINCRONO E ASINCRONO E RIDUZIONE DEL PREGIUDIZIO

Veronica Margherita Cocco¹, Soraya E. Shamloo², Martina Faccini³, Elena Trifiletti³, Fiona White⁴,
Loris Vezzali²

¹ Dipartimento di Discipline Umanistiche, Sociali e delle Imprese Culturali, Università di Parma, Italia

² Facoltà di Medicina, Università di Modena e Reggio Emilia, Italia

³ Dipartimento di Scienze Umane, Università di Verona, Italia

⁴ School of Psychology, The University of Sydney, Australia

Il contatto rappresenta una delle strategie più efficaci nel promuovere relazioni intergruppi positive e data la crescente pervasività degli ambienti sociali online risulta importante investigarne gli effetti anche in tale contesto. Infatti, il contatto online, grazie alla sua facile applicabilità e ai molteplici mezzi di comunicazione che lo costituiscono (principalmente differenziabili in strumenti di comunicazione sincrona e asincrona), potrebbe superare alcuni limiti del contatto offline, incrementando le possibilità di interazione tra gruppi diversi. A tal proposito, il presente studio correlazionale si pone l'obiettivo di esplorare la relazione tra contatto online e pregiudizio fornendo, per la prima volta, un'indagine preliminare rispetto alle possibili distinzioni tra il contatto online sincrono e asincrono nel sortire il loro effetto nella riduzione del pregiudizio. Il presente studio si pone anche l'obiettivo di portare alla luce possibili meccanismi sottostanti, testando potenziali mediatori (cognitivi e affettivi) che possano rivelarne il funzionamento. Nel fare questo, verranno considerati sia gruppi di maggioranza che di minoranza nell'ambito di una relazione intergruppi di natura etnica.

I PROCESSI DI INTERSOGGETTIVITÀ NEL CONTESTO DELLE RELAZIONI INTERGRUPPI ONLINE: PERCHÉ IL CONTATTO INTERGRUPPI ONLINE FUNZIONA?

Chiara Imperato¹, Tiziana Mancini¹

¹Dipartimento di Discipline Umanistiche, Sociali e delle Imprese Culturali, Università di Parma

Data la difficoltà nel far interagire faccia-a-faccia persone appartenenti a gruppi differenti e la crescente pervasività di Internet, la Teoria del Contatto (Allport, 1954) è stata recentemente applicata con successo anche ai contesti online (Imperato et al., 2021). La letteratura ha evidenziato come i contesti online possano essere, infatti, particolarmente adatti ad applicare l'ipotesi del contatto sia perché parzialmente protettivi poiché meno legati all'ansia intergruppi e sia perché essi rappresentano spazi di sperimentazione identitaria. Essendo il pregiudizio legato a dinamiche di identificazione sociale, abbiamo ipotizzato che la possibilità di sperimentare online identità diverse da quelle legate alle proprie appartenenze offline o di quelle attivate dal contatto indotto sperimentalmente, potesse costituire un fattore particolarmente rilevante nella riduzione del pregiudizio. Partendo da questo presupposto, abbiamo sviluppato un programma di ricerca in cui abbiamo testato se il contatto intergruppi online – sia spontaneo che indotto sperimentalmente – fosse in grado di attivare forme di intersoggettività in grado di “sfidare” e “rinnovare” le identità implicate nel contatto con l'altro e quindi di favorire la riduzione del pregiudizio e indurre relazioni intergruppi meno conflittuali e più armoniose.

Con questo scopo, il presente contributo intende fornire una panoramica dei processi intersoggettivi e identitari che hanno luogo durante il contatto intergruppi online e degli esiti in termini di riduzione del pregiudizio e discriminazione, analizzando trasversalmente i risultati di alcuni degli studi che abbiamo condotto sul tema. Nello specifico, verrà preso in esame il ruolo di variabili intersoggettive come la percezione di presenza sociale, l'empatia e il dialogismo, e di variabili identitarie come l'inclusione dell'altro nel sé, l'esplorazione identitaria e il senso di appartenenza a comunità online. Dall'analisi, verrà messo in luce come entrare in contatto con membri dell'outgroup, favorendo l'esplorazione identitaria, renda gli utenti sensibili al riconoscimento della discriminazione nei contesti online (Studio 1). Verrà sottolineata l'importanza, nel contesto del contatto intergruppi online, del dialogismo come forma di flessibilità nel posizionamento sé-altri in grado di ridurre il pregiudizio verso l'outgroup (Studio 2). Verrà considerato come il modo di “riconoscere” il membro dell'outgroup con cui si interagisce online in termini di presenza sociale e di inclusione dell'altro nel sé (Studio 3) e di empatia (Studio 4) rafforzi l'effetto che il contatto ha sulla riduzione del pregiudizio. In ultimo, per alcuni degli studi i processi intersoggettivo-identitari verranno analizzati sia nelle maggioranze che nelle minoranze.

IL PROGETTO “QUASI AMICI 2.0”: CONTATTO POSITIVO ONLINE, SENSO DI COMUNITÀ, E PREGIUDIZIO VERSO LE PERSONE CON DISABILITÀ

Alice Lucarini¹, Veronica Margherita Cocco², Fiona White³, Loris Vezzali¹

¹Facoltà di Medicina, Università di Modena e Reggio Emilia, Italia

²Dipartimento di Discipline Umanistiche, Sociali e delle Imprese Culturali, Università di Parma, Italia

³School of Psychology, The University of Sydney, Australia

Ad oggi, data la loro progressiva diffusione, gli ambienti virtuali online sono diventati veri e propri contesti sociali in cui individui e gruppi interagiscono e si incontrano. Partendo dal presupposto che il contatto diretto offline può – in certe condizioni – migliorare le relazioni intergruppi, il presente studio correlazionale si propone di esplorare la relazione tra contatto online (positivo e negativo) e pregiudizio verso le persone con disabilità. Nel fare questo, si è voluto testare se il senso di comunità, inteso come una forma di identità comune che include persone con e senza disabilità, possa qualificarsi come mediatore nell’associazione tra il contatto online e il pregiudizio verso le persone con disabilità. I/le partecipanti, 107 studenti e studentesse universitari/e, hanno partecipato al programma sociale “Quasi Amici 2.0”. Il programma, della durata di tre mesi, è finalizzato a promuovere l’inclusione sociale degli individui con disabilità e si serve di una piattaforma web creata ad hoc in cui sono favorite interazioni diadiche e di gruppo con persone con disabilità. I risultati hanno dimostrato come, al termine del programma, sia emersa un’associazione indiretta del contatto online positivo con una ridotta distanza sociale dagli individui con disabilità e migliori valutazioni nei loro confronti, passando per un aumentato senso di comunità. Il presente studio ha importanti implicazioni sia al livello pratico che teorico. A livello teorico, lo studio ha dimostrato, per la prima volta, che il senso di comunità media la relazione tra il contatto positivo online e il pregiudizio verso un outgroup stigmatizzato. A livello pratico, lo studio dimostra come gli ambienti virtuali online possano essere sfruttati per promuovere lo sviluppo di relazioni positive con gruppi stigmatizzati.

14 settembre 2023

ORA	TIPOLOGIA	TITOLO	RELATORE/TRICE
12:30 - 13:30	SESSIONE TEMATICA	SOCIAL MEDIA E COMUNITÀ	Chair: Procentese Fortuna
		<i>Promuovere resilienza di comunità: il ruolo dei social media di quartiere per favorire relazioni di vicinato e impegno civico</i>	<i>Gatti Flora Procentese Fortuna</i>
		<i>L'importanza dell'online: presentazione di una scala atta a misurare il bisogno percepito di feedback sociali online</i>	<i>Duradoni Mirko Spadoni Veronica Gursesli Mustafa Can</i>
		<i>Azione collettiva e restrizioni pandemiche: La partecipazione sociale online e offline in Italia e Australia</i>	<i>Pistoni Carlo Ellena Adriano Mauro Marzana Daniela Pozzi Maura</i>
		<i>Prevenire il pregiudizio etnico associato alle Bufale Razziali in adolescenza: una proposta d'intervento mediante un media conversazionale</i>	<i>D'Errico Francesca Cicirelli Paolo Corbelli Giuseppe Paciello Marinella</i>
		<i>Quale prossimità? Strategie e tecnologia per favorire l'inclusione sociale a partire dagli impatti della pandemia sul mondo delle disabilità</i>	<i>Camussi Elisabetta Annovazzi Chiara Meneghetti Daria Sbarra Marialuisa Barillà Francesca Sassi Cinzia</i>

PROMUOVERE RESILIENZA DI COMUNITÀ: IL RUOLO DEI SOCIAL MEDIA DI QUARTIERE PER FAVORIRE RELAZIONI DI VICINATO E IMPEGNO CIVICO

Flora Gatti¹, Fortuna Procentese¹

¹Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Napoli Federico II

Le modalità attraverso cui i cittadini possono fare esperienza delle loro comunità locali di appartenenza (città, quartieri) sono diventate gradualmente più complesse con la diffusione dei social media, che ha generato un confine meno marcato tra i contesti sociali online e offline. I cambiamenti che ne derivano hanno generato ecosistemi sociali locali più complessi, in relazione all'intersezione tra i contesti e le interazioni sociali online e offline. Il presente contributo approfondisce nello specifico il ruolo dei social media e delle loro funzionalità strettamente legati all'esperienza di quartiere (es., Nextdoor, gruppi Whatsapp di quartiere, gruppi Facebook di quartiere), per comprenderne l'impatto sui comportamenti individuali nel quartiere, sul legame con esso e sulla percezione che tale sia comunità sia resiliente. A tal fine è stato somministrato un questionario a 965 cittadini italiani (69.9% donne, età: $M = 22.8$, $DS = 4.88$) ed è stato testato un modello di mediazioni multiple utilizzando i Modelli di Equazioni Strutturali (SEM). Quanto emerso ha mostrato come utilizzare i social media in riferimento al proprio quartiere, per rimanere in contatto con i vicini ed essere informati su quanto accade, si associa ad una maggiore frequenza di comportamenti di vicinato e assunzione di attitudini e comportamenti di impegno civico in riferimento ad esso. Inoltre, attraverso un maggiore impegno civico, l'uso di questi social si associa anche ad un più forte Senso di Comunità e ad uno stile di convivenza più improntato all'assunzione di responsabilità per il bene comune in riferimento al quartiere. In ultimo, attraverso l'assunzione di uno stile di convivenza più responsabile, tale uso di questo tipo di social sostiene anche la percezione dei cittadini che la comunità che abita il loro quartiere sia resiliente, ovvero in grado di far fronte alle avversità preservando un buon funzionamento e con esiti positivi. Questi risultati suggeriscono che l'uso di social media in riferimento al quartiere non soltanto permette di rafforzare il tessuto sociale, come suggerito già da altri studi, ma può rappresentare anche un volano per lo sviluppo di comunità più coese, partecipative, responsabili e, in ultima analisi, resilienti. A partire da ciò, verranno discusse e dettagliate le implicazioni teoriche e pratiche che derivano dalle nuove e più complesse modalità di fare esperienza della propria comunità locale di appartenenza.

L'IMPORTANZA DELL'ONLINE: PRESENTAZIONE DI UNA SCALA ATTA A MISURARE IL BISOGNO PERCEPITO DI FEEDBACK SOCIALI ONLINE

Mirko Duradoni¹, Veronica Spadoni¹, Mustafa Can Gursesli¹

¹Università degli Studi di Firenze, Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia, Firenze, Italia

È noto come le persone siano influenzate dalle informazioni sociali e questo accade sia online che offline. Sebbene l'effetto dei "Mi piace" sulla psiche e sul comportamento delle persone sia stato ampiamente studiato dal 2004, è importante riconoscere che i "Mi piace" sono solo una delle possibili forme di feedback sociale tra molte altre all'interno dei social media. Inoltre, l'influenza che i "Mi piace", così come altre forme di feedback sociale (e.g., ricondivisione contenuti, commenti), possono avere sulle persone non è legata dal loro bisogno percepito di validazione. Tale differenza individuale dovrebbe perciò essere considerata nella modellizzazione degli effetti dei feedback sociali sulla psiche e il comportamento umano.

Questo studio mira a sviluppare e validare una scala che catturi il bisogno percepito delle persone di feedback sociali online (NfOSF) applicabile alla maggior parte delle piattaforme di social media. Lo studio ha utilizzato i dati di 1403 partecipanti italiani e ha applicato analisi fattoriali esplorative e di conferma, che hanno supportato una struttura a due fattori per la scala NfOSF. In termini di attendibilità la scala NfOSF ha dimostrato un'affidabilità ottimale. Inoltre, la correlazione di Pearson ha confermato le attese relazioni positive dei fattori NfOSF con il narcisismo, il bisogno di appartenenza, la "Fear of Missing Out" (FOMO) e la percezione della propria reputazione dei social media. Alla fine, la relazione che la scala NfOSF aveva con le misure di well-being è stata esplorata. È emersa una relazione complessa in cui state osservate correlazioni negative negative tra le scale del benessere e la scala NfOSF, ma solo per coloro che percepivano la propria reputazione come del tutto insoddisfacente o soddisfacente.

AZIONE COLLETTIVA E RESTRIZIONI PANDEMICHE: LA PARTECIPAZIONE SOCIALE ONLINE E OFFLINE IN ITALIA E AUSTRALIA

Carlo Pistoni^{1,2}, Adriano Mauro Ellena^{1,2}, Daniela Marzana^{1,2}, Maura Pozzi^{1,2}

¹Dipartimento di Psicologia, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano

²Centro di Ricerca sullo Sviluppo di Comunità e la Convivenza Organizzativa (CERISVICO), Università Cattolica del Sacro Cuore, Brescia

Le restrizioni per la salute pubblica durante l'emergenza pandemica di Covid-19 hanno posto dei limiti agli assembramenti che inevitabilmente hanno limitato le modalità attraverso le quali le persone potevano esprimere il loro dissenso. Diverse proteste hanno avuto come obiettivo anche le limitazioni stesse, poste dai governi, al diritto di mettere in campo manifestazioni pubbliche di massa. Nonostante i limiti fisici alle proteste in piazza, in questo contesto è aumentato l'uso di metodi online per promuovere il sostegno alla protesta. Le persone si sono rivolte a metodi online (petizioni, confronti e discussioni) e si sono impegnate in altre forme di azione per esprimere le loro opinioni su come dovrebbe essere il mondo. Queste osservazioni richiedono un esame più approfondito della natura mutevole dell'azione collettiva durante la pandemia.

L'obiettivo del presente lavoro è stato studiare la relazione tra il tipo di azione collettiva (offline vs. online) e il processo di mobilitazione per il cambiamento sociale durante la pandemia di Covid-19, in Italia e Australia. Sono stati testati due modelli integrati: Il Social Identity Model of Collective Action (SIMCA) e l'Encapsulation Model of the Social Identity in Collective Action (EMSICA). Hanno partecipato 157 attivisti italiani e 620 attivisti australiani, i quali hanno indicato di essersi impegnati in almeno una forma di azione per il cambiamento sociale (e.g., manifestazioni in piazza, petizioni). Ai partecipanti è stato chiesto di compilare un questionario che misurava gli antecedenti dell'impegno nell'azione collettiva: l'identificazione sociale con altre persone che sostengono la causa, l'indignazione, l'efficacia di gruppo e le convinzioni morali. È stato inoltre misurato il comportamento passato e le intenzioni future di impegnarsi in azioni collettive online e offline (ad esempio, se avevano già firmato o intendevano firmare petizioni online e offline, partecipare a manifestazioni pubbliche, scrivere o condividere un post, partecipare a uno sciopero). I dati raccolti sono stati analizzati attraverso l'ANOVA per valutare le differenze tra impegno online e offline e attraverso modelli di Path Analysis per il test di SIMCA ed EMSICA.

I risultati hanno mostrato che l'azione collettiva online è una modalità di impegno che può aumentare in futuro, grazie alla sua "semplicità", accessibilità e immediatezza nel far sentire la propria voce quando i diritti e le libertà di tutti sembrano essere messi in discussione.

PREVENIRE IL PREGIUDIZIO ETNICO ASSOCIATO ALLE BUFALÉ RAZZIALI IN ADOLESCENZA: UNA PROPOSTA D'INTERVENTO MEDIANTE UN MEDIA CONVERSAZIONALE

Francesca D'Errico¹, Paolo Cicirelli¹, Giuseppe Corbelli², Marinella Paciello²

¹Dipartimento di Formazione, Psicologia, Comunicazione, Università di Bari 'Aldo Moro'

²Facoltà di Psicologia, Università Uninettuno

Il presente studio si focalizza sul fenomeno delle cosiddette bufale razziali, notizie fuorvianti o false in cui l'evento è descritto negativamente in relazione all'appartenenza etnica del protagonista. Tali notizie utilizzano strategie linguistiche fallaci, come il discredito, l'appello alle emozioni, spiegazioni unilaterali, fortemente valutative e sono associate ad un aumento del pregiudizio etnico (Wright, 2021; D'Errico et al., 2022). Le attuali tecniche di prebunking, vale a dire di prevenzione della misinformation cercano di inoculare le tecniche di argomentazione fallace, tipica delle fake news (Van der Linden et al., 2021), senza però soffermarsi sulla dimensione etnica dei processi di discriminazione, insite nelle bufale razziali. A questo proposito, il presente studio mira a testare una web-app conversazionale chiamata "Giramenti", progettata per promuovere la consapevolezza degli adolescenti sui rischi delle bufale razziali. La procedura di intervento è stata creata partendo dalla consolidata letteratura incentrata sulla riflessione e l'attivazione del ragionamento analitico dei media biases (Paul & Elder, 2004), integrata con gli studi sul "contatto intergruppo mediato" (Mutz & Goldman, 2010) dove l'interazione, il punto di vista della persona appartenente all'outgroup è cruciale per la riduzione del pregiudizio. L'intervento in questione ha coinvolto 184 adolescenti (età media= 13,75) ed evidenzia come l'intenzione di contatto aumenti significativamente dopo l'intervento con la web-app conversazionale. In particolare, i risultati della path analysis mostrano che all'aumentare della propensione individuale ad impegnarsi nel ragionamento analitico aumenti significativamente la riscrittura delle notizie prive di stereotipi e di media biases, e che in relazione al suo miglioramento, aumenti anche l'intenzione di contatto con membri dell'outgroup, al termine dell'intervento socioanalitico.

Complessivamente, questi risultati attestano come la promozione dei processi socio-cognitivi, assieme all'impostazione conversazionale di 'Giramenti', sia possibile immaginare un uso civico dei media contrastando comportamenti discriminatori, potenzialmente associati alla disinformazione razziale.

QUALE PROSSIMITÀ? STRATEGIE E TECNOLOGIA PER FAVORIRE L'INCLUSIONE SOCIALE A PARTIRE DAGLI IMPATTI DELLA PANDEMIA SUL MONDO DELLE DISABILITÀ

Elisabetta Camussi¹, Chiara Annovazzi^{1,2}, Daria Meneghetti¹, Marialuisa Sbarra¹,
Francesca Barillà¹, Cinzia Sassi¹

¹Università di Milano Bicocca, Dipartimento di Psicologia

²Università della Valle D'Aosta, Dipartimento di Scienze Umane e Sociali

Come noto, lo shock pandemico globale ha comportato ripercussioni significative su tutti cittadini e in particolare sulle persone con vulnerabilità, disabilità e in condizioni di fragilità. In Italia sono più di 3,1 milioni le persone che convivono con diverse barriere che limitano la piena ed effettiva partecipazione alla società. Se a questo numero si somma quello delle persone che dichiarano di avere disabilità non gravi, si raggiunge la cifra dei 12,9 milioni. Sebbene l'emergenza sanitaria abbia aggravato e amplificato questi problemi e le loro conseguenze, si rileva una carenza di ricerche e studi scientifici che abbiano indagato, a seguito della pandemia, l'incidenza di disagio psicologico e delle sofferenze complessive nelle persone con disabilità, nelle loro famiglie e nelle reti sociali ad esse associate. A partire dunque dalla necessità di comprendere gli impatti della pandemia su questo gruppo sociale, per poter costruire interventi di sostegno e prevenzione adeguati, l'Ufficio Disabilità presso la Presidenza del Consiglio dei Ministri ha affidato ad un gruppo di ricerca del Dipartimento di Psicologia dell'Università di Milano-Bicocca il progetto DISCOVID. La ricerca, attraverso strumenti quantitativi e qualitativi, aveva l'obiettivo di: 1) incrementare la conoscenza degli impatti del Covid-19 sulle criticità - presenti e future - e sulle risorse delle persone con disabilità; 2) dare voce alle persone con disabilità ed alle loro famiglie e reti di riferimento, aumentando il loro accesso ad occasioni di confronto e di scambio; 3) a partire dalle analisi dei dati, identificare soluzioni di policy, strumenti e interventi che possano favorire al meglio un welfare inclusivo e territoriale di prossimità, per un sostegno più efficace alle persone con disabilità, promuovendo così coesione sociale, costruzione di relazioni, benessere e qualità di vita. Dai risultati emerge infatti come le risorse personali (quali la prospettiva temporale, la resilienza, la career adaptability ecc.) siano da considerare i principali fattori di protezione, sui quali occorre intervenire nella prospettiva dell'incremento, anche in considerazione del fatto che le risorse sul territorio – servizi socioassistenziali, associazioni, enti ecc. - sono state spesso percepite come assenti, non sufficienti e non adeguate. Nella prospettiva del welfare di prossimità, il contributo presenta i principali risultati quantitativi e qualitativi della ricerca che ha coinvolto circa 1500 persone sul territorio nazionale- tra persone con disabilità, caregiver e stakeholders –, e discute la potenziale utilità di un intervento che integri le risorse territoriali con servizi online (resi accessibili) articolati in tre direzioni reciprocamente integrate: (1) cicli di podcast dedicati alla sensibilizzazione e alla divulgazione di contenuti legati al benessere psico-sociale, alla resilienza psicologica, allo sviluppo di competenze (con particolare riferimento alle soft skills); (2) open space virtuali (collegati ai podcast) sullo sviluppo di resilienza e sulla formazione delle soft skills, in ottica di prevenzione ed intercettazione precoce del disagio; (3) stanze virtuali (a bassa soglia) focalizzate sulla presa in carico di situazioni specifiche già riconosciute come critiche.

14 settembre 2023

ORA	TIPOLOGIA	TITOLO	RELATORE/TRICE
12:30 - 13:30	SESSIONE TEMATICA	ANALISI DEI MATERIALI ONLINE E SUPPORTO SOCIALE	Chair: Donizzetti Anna Rosa
		<i>#potevoessereio: Online social disclosure nella condizione di neo-maternità</i>	Scardigno Rosa Lops Angelica D'Errico Francesca
		<i>Studiare il sostegno sociale attraverso WhatsApp: primi passi di una nuova metodologia</i>	La Barbera Francesco Riverso Roberta Altamura Carmela
		<i>Vivere le relazioni attraverso interazioni online e offline: il caso degli anziani nelle strutture residenziali durante la pandemia da Covid-19</i>	Donizzetti Anna Rosa Curcio Cristina
		<i>Trasformare le narrative: Internet e i social media come spazi imprescindibili di informazione, affermazione e attivismo per le persone transgender</i>	Compare Christian Lorusso Maric Martin Albanesi Cinzia
		<i>Safer: Un'applicazione mobile innovativa basata sulla Terapia Dialettico-Comportamentale per il supporto alla regolazione emotiva – Uno studio di fattibilità e usabilità</i>	Diano Federico Ponticorvo Michela Sica Luigia Simona
		<i>Il supporto sociale del gruppo classe come strategia di protezione del cyberbullismo in studenti vulnerabili: uno studio su studenti della scuola secondaria di secondo grado</i>	Parisse Chiara Marini Mara Prislei Laura Scarci Federica Cecalupo Alessandra Livi Stefano

#POTEVOESSEREIO: ONLINE SOCIAL DISCLOSURE NELLA CONDIZIONE DI NEO-MATERNITÀ

Rosa Scardigno¹, Angelica Lops¹, Francesca D'Errico¹

¹Università degli Studi di Bari "A. Moro", Scienze della Formazione, Psicologia, Comunicazione

Tra le molteplici motivazioni legate all'utilizzo dei social media, viene riconosciuto sempre più il potenziale di supporto sociale, che vede specificare e differenziare il proprio raggio di azione rispetto alle forme più tradizionali di supporto sociale per una serie di aspetti, legati tra gli altri alla immediatezza nella fruizione, alla scarsa presenza di barriere di accesso alle piattaforme online ingresso e alla creazione di possibili vissuti di fiducia riconducibili ad esperienze condivise, seppure a distanza. Nella varietà degli scenari delle esperienze umane condivisibili, si ritrova una delle condizioni più sfidanti per il mondo femminile: la transizione alla maternità. La condivisione di percezioni, emozioni e racconti relativi a tali percorsi è sempre più diffusa: dalla pubblicazione delle foto di test di gravidanza fino allo sharenting, si tratta di un fenomeno eterogeneo e in espansione. Il presente studio intende intrecciare tali nuove tendenze con i fenomeni legati all'attivismo online generati "dal basso": si tratta di movimenti spontanei, che talvolta emergono in seguito ad episodi di cronaca particolarmente salienti, la cui funzione generale è di promuovere forme di consapevolezza e denuncia sociale nei confronti di varie problematiche, dalla lotta al razzismo (#blackliversmatter) al contrasto alla violenza di genere (#MeToo). In particolare, si intende analizzare un recente caso che ha suscitato grande scalpore presso l'opinione pubblica: in seguito ad un episodio di cronaca in cui un neonato ha perso la vita in un ospedale durante l'allattamento, si è assistito alla nascita del movimento spontaneo (riconoscibile nell'hashtag #potevoessereio e in altri affini), nell'ambito del quale il mondo della neo-maternità viene raccontato in chiaroscuro, alternando cioè vissuti di estrema gioia e altrettanta fatica fisica e mentale, aggravata dalle restrizioni dovute alla pandemia. Sono stati selezionati 400 post provenienti da Facebook e Instagram e sono stati analizzati mediante analisi del contenuto, lessicometrica ed analisi del discorso. La narrazione di esperienze di difficoltà personale, la partecipazione al dolore per la mamma protagonista dell'episodio, la denuncia sociale per le condizioni della neo-maternità sostengono un più generale processo di rinnovamento dello scenario collettivo rispetto ai temi in discussione, esibendo un passaggio da una visione idealizzata ed "intensiva" della maternità, racchiusa nell'immagine della "buona mamma", ad una più realistica condivisione delle molteplici difficoltà e dei rischi connessi alla nuova ed imprevedibile condizione.

STUDIARE IL SOSTEGNO SOCIALE ATTRAVERSO WHATSAPP: PRIMI PASSI DI UNA NUOVA METODOLOGIA

Francesco La Barbera¹, Roberta Rivero¹, Carmela Altamura¹

¹Università degli Studi di Napoli Federico II, Dipartimento di Scienze Politiche

Negli ultimi anni, le tecnologie della comunicazione hanno rivoluzionato il modo in cui le persone accedono alle informazioni, cercano aiuto e soddisfano i loro bisogni interpersonale (Defede et al., 2021). La diffusione dei social media ha indotto i ricercatori a chiedersi se le reti online possano fornire sostegno sociale. Contrariamente alle prime ricerche, che sottolineavano come l'uso intensivo dei social media causasse depressione e solitudine (Kraut et al., 1998), diminuisse la qualità delle relazioni familiari (Sanders et al., 2000) e aumentasse l'isolamento sociale (Nie, 2001), gli studi più recenti hanno evidenziato alcuni benefici dell'ambiente online e le teorie del sostegno sociale sono state estese (Doty & Dworkin, 2014). Diversi studi hanno documentato una relazione significativa tra social network apps e sostegno sociale (Lu & Hampton, 2017; Liu, Wright & Hu 2018).

Questa relazione sembra riguardare anche WhatsApp (Al-Kandari & Al-Sejari, 2021; Chan, 2018), una delle applicazioni di messaggistica istantanea più utilizzate al mondo (Silver et al. 2019), in diversi ambiti relazionali significativi (Church & De Oliveira, 2013; Ahad & Lim, 2014; Aharony & Gazit 2016). L'interesse degli psicologi si è concentrato soprattutto sulle conseguenze dell'utilizzo di WhatsApp sulla vita dei suoi utenti. È stato esplorato il suo impatto sulla life satisfaction (Raza et al., 2020), sul capitale sociale e sul benessere personale (Aharony, 2015; Bano, et al., 2019; Ostic et al. 2021). Notevole attenzione è stata rivolta anche a disturbi e dipendenze collegati al suo utilizzo (Naryoso, & Lailiyah, 2020; Rozgonjuk et al., 2020, 2021; Sampath et al., 2017; Sha et al., 2019; Sultan 2014).

In questo contributo presentiamo una nuova metodologia che consiste nel porre un set di domande standard sulle conversazioni WhatsApp, così come esse si presentano sui device degli intervistati al momento dell'intervista, nell'ipotesi che questo possa favorire la comprensione di caratteristiche rilevanti delle reti sociali e del sostegno sociale degli intervistati stessi; inoltre, abbiamo ipotizzato che alcune caratteristiche di tali reti sociali, così come desumibili da tale metodologia, possano essere predittive di variabili cruciali, quali la life satisfaction. Nel primo studio, attraverso 14 interviste in profondità, abbiamo esplorato alcuni aspetti particolarmente significativi in relazione alle domande di ricerca. Tra i risultati emersi, il numero contenuto delle conversazioni necessarie a fornire una rappresentazione adeguata della rete supportiva dei partecipanti, oltre a una differenziazione in termini funzionali tra conversazioni diadiche e di gruppo. Nel secondo studio, un questionario è stato somministrato a un piccolo campione di convenienza (N = 87) per testare alcune misure quantitative basate sull'utilizzo di domande standard rispetto alle prime 10 conversazioni WhatsApp dei partecipanti. I risultati forniscono una prima stima incoraggiante della validità nomologica di tali misure. Il terzo studio è stato condotto mediante una survey con un campione rappresentativo della popolazione italiana (N = 719). Le prime analisi mostrano che il modello è promettente e forniscono ulteriore supporto alla validità di costruito delle misure; alcune di esse—quali l'importanza percepita, la proporzione conversazioni diadiche/di gruppo, la frequenza di incontro offline—sono, inoltre, significativamente predittive rispetto alla life satisfaction.

VIVERE LE RELAZIONI ATTRAVERSO INTERAZIONI ONLINE E OFFLINE: IL CASO DEGLI ANZIANI NELLE STRUTTURE RESIDENZIALI DURANTE LA PANDEMIA DA COVID-19

Anna Rosa Donizzetti¹, Cristina Curcio¹

¹Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Napoli Federico II

Per oltre due anni, le popolazioni di tutto il mondo hanno vissuto in una condizione di precarietà e di incertezza a causa della pandemia Covid-19. Il segmento di popolazione più colpito dal virus è stato quello degli anziani, a causa degli alti tassi di morbilità e mortalità. Inoltre, gli anziani sono stati anche i più colpiti dalle restrizioni, infatti, un messaggio che è stato costantemente trasmesso, in Italia e in altri Paesi, nei comunicati dei capi di governo e dai media in generale, è stata la raccomandazione agli anziani di evitare di uscire di casa se non in casi strettamente necessari e di evitare di frequentare luoghi affollati dove non fosse possibile mantenere una distanza fisica di almeno un metro. Ancor più critica è stata la situazione di coloro che vivevano in strutture residenziali per anziani che da subito hanno vietato gli accessi per tutelare la già fragile condizione di salute dei residenti. Tali scelte seppur dettate dall'esigenza di salvaguardare la salute fisica delle persone anziane hanno accentuando l'isolamento sociale, con un forte impatto sul loro benessere mentale. Diverse sono state le strategie adottate per preservare le relazioni sociali significative i cui effetti positivi sul benessere soggettivo delle persone anziane sono ben noti in letteratura. Da un lato sono state favorite le relazioni on line attraverso l'uso della tecnologia e dall'altro si è cercato di preservare le relazioni in presenza attraverso le cosiddette "stanze degli abbracci".

È stato condotto uno studio che ha coinvolto anziani in strutture residenziali, anziani soli ed anziani che vivevano in famiglia con altre persone (N=80). Attraverso uno studio quali-quantitativo sono stati indagati i vissuti degli anziani durante il lockdown, il senso di solitudine e l'isolamento sociale, al fine di esplorare gli effetti delle relazioni online e offline sul benessere degli anziani. È stata eseguita un'analisi del contenuto della produzione testuale, nonché analisi descrittive e della varianza. I risultati ottenuti saranno discussi evidenziano l'importanza di potenziare l'uso della tecnologia soprattutto nelle situazioni in cui non vi sono le condizioni per favorire relazioni dirette.

TRASFORMARE LE NARRATIVE: INTERNET E I SOCIAL MEDIA COME SPAZI IMPRESCINDIBILI DI INFORMAZIONE, AFFERMAZIONE E ATTIVISMO PER LE PERSONE TRANSGENDER

Christian Compare¹, Maric Martin Lorusso¹, Cinzia Albanesi¹

¹Dipartimento di Psicologia "Renzo Canestrari", Università di Bologna

Negli ultimi anni, le persone adolescenti e giovani adulte si avvicinano all'età adulta in un'epoca di rapidi cambiamenti delle norme sociali riguardanti il genere e la sessualità (Cover, 2019; Risman, 2018). Le concezioni di genere come qualcosa di binario (maschio o femmina), fissato alla nascita e prescrittivo di ruoli sociali e intimi sono state significativamente messe in discussione da persone transgender (Bradford et al., 2019), dalle nuove generazioni (es. generazione Y e Z; Risman, 2018) e, sempre più, da professionisti nel campo della psicologia e degli studi di genere (es. Hyde et al., 2019). Questo cambiamento culturale è sostenuto e promosso da un numero sempre crescente di persone che si identificano come membri della comunità LGBTQIA+ a livello mondiale (Ipsos, 2021). I social media, e Internet in generale, hanno permesso alle persone transgender (persone il cui genere differisce da quello assegnato alla nascita, incluse le persone non-binary) di connettersi con nuove comunità, risorse e informazioni altresì territorialmente inaccessibili (Cannon et al., 2017; Hill, 2005). Queste connessioni hanno creato spazi sui social media in cui le persone transgender possono esplorare ed esprimere le proprie identità. Tuttavia, nel report Social Media Safety Index condotto dall'organizzazione no-profit Glaad (2022), sono stati presentati anche aspetti negativi dei social media, definiti come spazi che tutelano in modo contenuto la sicurezza, la privacy e l'espressione di persone LGBTQIA+. Lo scopo di questo studio è stato esplorare il ruolo della dimensione online nell'esperienza di un gruppo di persone transgender attraverso interviste semi-strutturate. Allo studio hanno partecipato 21 persone di età compresa tra 18 e 34 anni (Metà = 24; DS = 5,12), prevalentemente persone transgender binarie (n = 10; 46,6%), persone transgender non-binary (n = 9; 42,9%) e persone gender questioning (n = 2; 9,5%). Dall'analisi tematica induttiva condotta sul corpus delle interviste sono emersi tre principali aspetti dell'esperienza online: il sostegno nella ricerca di informazioni relative alla cultura LGBTQIA+, il supporto nel processo di affermazione dell'identità di genere e la rivendicazione di uno spazio di attivismo e visibilità per trasformare le narrative sulle persone transgender a favore delle future generazioni. I risultati hanno anche evidenziato alcuni aspetti negativi degli spazi online, caratterizzati da stigma e transnormatività, talvolta provenienti da altri membri della comunità. Questo studio offre una riflessione sull'appartenenza multipla a diversi sistemi comunitari e sottolinea come, in alcuni contesti e per alcuni gruppi minoritari, la dimensione offline necessiti di una componente online per soddisfare i bisogni di autenticità, riconoscimento reciproco e appartenenza.

SAFER: UN'APPLICAZIONE MOBILE INNOVATIVA BASATA SULLA TERAPIA DIALETTICO-COMPORTAMENTALE PER IL SUPPORTO ALLA REGOLAZIONE EMOTIVA – UNO STUDIO DI FATTIBILITÀ E USABILITÀ

Federico Diano¹, Michela Ponticorvo¹, Luigia Simona Sica¹

¹Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Napoli Federico II

Questo studio introduce "Safer", un'applicazione mobile innovativa progettata per supportare la regolazione emotiva attraverso l'implementazione di elementi chiave della Terapia Dialettico-Comportamentale (TDD). L'obiettivo principale di Safer è di fornire un accesso facile e immediato a strumenti e strategie utili per la gestione delle emozioni, in contesti di vita quotidiani. L'importanza delle tecnologie di mHealth sta diventando sempre più evidente come nuovo strumento per potenziare gli interventi di sostegno e terapeutici. Queste tecnologie rappresentano un'opportunità particolarmente significativa per le nuove generazioni, abituate all'utilizzo di dispositivi digitali, e in contesti emergenziali, dove l'accesso a servizi di sostegno può essere limitato o difficoltoso. In questo contesto, Safer si propone come un potenziale strumento utile per facilitare la regolazione emotiva, fornendo un supporto immediato e accessibile attraverso l'utilizzo di un'applicazione per smartphone. L'applicazione, attualmente in fase di sviluppo, è pensata per essere utilizzata sia da un pubblico normativo, sia da individui che presentano difficoltà nella regolazione emotiva a livello clinico.

Per garantire che Safer risponda in modo efficace alle esigenze dei potenziali utenti, è stato condotto uno studio di fattibilità volto a valutare la sua usabilità. Il campione per questo studio è stato selezionato per includere sia individui normativi, sia individui con diagnosi cliniche relative alla regolazione emotiva. Questo approccio ha permesso di raccogliere feedback e informazioni preziose per migliorare ulteriormente l'applicazione.

In termini di originalità, Safer si distingue per l'attenzione rivolta alla regolazione emotiva in un contesto trasndiagnostico e per l'utilizzo della TDD, un approccio terapeutico efficace e basato sull'evidenza. L'applicazione è stata sviluppata utilizzando Flutter e Firebase, e sarà disponibile sia per dispositivi Android che iOS.

In conclusione, Safer rappresenta un contributo originale nell'integrazione della tecnologia mHealth nel campo della salute mentale. Sebbene sia necessario ulteriore lavoro per perfezionare l'applicazione e valutare la sua efficacia attraverso studi clinici, i risultati preliminari dello studio di fattibilità sono promettenti. Safer ha il potenziale per diventare un utile strumento di supporto per la regolazione emotiva, facilmente accessibile a chi ne ha bisogno, e scalabile per diverse esigenze.

IL SUPPORTO SOCIALE DEL GRUPPO CLASSE COME STRATEGIA DI PROTEZIONE DEL CYBERBULLISMO IN STUDENTI VULNERABILI: UNO STUDIO SU STUDENTI DELLA SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Chiara Parisse¹, Mara Marini¹, Laura Prislei¹, Federica Scarci¹, Alessandra Cecalupo¹, Stefano Livi¹

¹Department of Psychology of Development and Socialization Processes, Sapienza Università di Roma, Roma, Italia

Il cyberbullismo rappresenta una forma di aggressione, verbale o psicologica, compiuta intenzionalmente e ripetutamente, perpetuata attraverso l'utilizzo dei mezzi digitali che ha conseguenze negative sulla salute e il benessere degli adolescenti (Kowalski, Limber, & Agatston, 2012). La letteratura scientifica ha evidenziato come il sostegno della classe possa aumentare il benessere degli studenti e ridurre il bullismo (Marini et al., 2019; Salmivalli, 2010), mentre alcune variabili di personalità come la scarsa autostima possono al contrario aumentare il rischio di vittimizzazione (Cassidy et al., 2019). In questo studio, si ipotizza un effetto di protezione del gruppo in presenza di fattori individuali di rischio, ovvero in presenza di bassi livelli di positività (composta da autostima, soddisfazione e ottimismo, Caprara, Eisenberg, & Alessandri, 2017). Questo fattore correla con la vittimizzazione, per questo, lo studio indaga l'influenza della coesione di gruppo sulla relazione tra pensiero positivo e la vittimizzazione da cyberbullismo. I risultati raccolti su un campione di 731 studenti (range di età 14-19 anni) suddivisi in 31 classi, suggeriscono come, l'effetto della coesione sociale della classe moderi la relazione tra la positività e la vittimizzazione. In particolare, quando i giovani con bassa positività percepiscono bassi livelli di coesione sociale nel gruppo, questa si associa negativamente alla vittimizzazione da cyberbullismo, mentre in presenza di elevati livelli di coesione di gruppo tale relazione non risulta significativa. Questi risultati sottolineano l'importanza della costruzione di un clima positivo nel gruppo classe per prevenire il cyberbullismo nell'adolescenza, specialmente per gli individui più fragili.

Bibliografia:

- Caprara, G. V., Eisenberg, N., & Alessandri, G. (2017). Positivity: The dispositional basis of happiness. *Journal of Happiness Studies*, 18, 353-371.
- Cassidy, W., Faucher, C., & Jackson, M. (2019). Cyberbullying among youth: A comprehensive review of current international research and its implications and application to policy and practice. *School Psychology International*, 40(3), 233-262.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: a critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073.
- Marini, M., Livi, S., Di Filippo, G., Melchiori, F. M., D'Ardua, C., & Benvenuto, G. (2019). Aspetti individuali, interpersonali e sociali del bullismo etnico: studio su un campione nazionale di studenti della scuola secondaria di primo grado. *Journal of Educational, Cultural and Psychological Studies*, 20, 103-120.
- Salmivalli, C. (2010). Bullying and the peer group: A review. *Aggression and violent behavior*, 15(2), 112-120.

14 settembre 2023

ORA	TIPOLOGIA	TITOLO	RELATORE/TRICE
14:45 - 15:45	SESSIONE TEMATICA	RELAZIONE PROBLEMATICATA CON I SOCIAL MEDIA, FENOMENI RELAZIONALI, FOMO	Chair: Fasanelli Roberto
		<i>La relazione tra Fear of Missing Out e uso problematico dei social media. Confronto sociale e autostima come potenziali mediatori</i>	<i>Servidio Rocco Scaffidi Costanza Abate Boca Stefano</i>
		<i>Digital Life Balance (DLB) Scale: sviluppo e validazione di una misura per l'utilizzo armonico o disarmonico delle TIC</i>	<i>Serritella Elena Duradoni Mirko</i>
		<i>Fear of Missing Out: FOMO, Phubbing e nuove dipendenze da social media nell'economia dell'attenzione. Una ricerca multi-disciplinare</i>	<i>Murero Monica</i>
		<i>Loneliness and problematic social media use among young adults. The serial mediating effect of FoMO and ghosting</i>	<i>Gioia Francesca Rega Valeria Boursier Valentina</i>
		<i>Adolescenti e rischi nell'era digitale: Dipendenza dai social network, cyber aggression e coinvolgimento in sfide pericolose</i>	<i>Esposito Concetta Dragone Mirella Colella Alessandra De Angelis Grazia De Masi Federica Di Martino Lucia Bacchini Dario</i>

LA RELAZIONE TRA FEAR OF MISSING OUT E USO PROBLEMATICO DEI SOCIAL MEDIA. CONFRONTO SOCIALE E AUTOSTIMA COME POTENZIALI MEDIATORI

Rocco Servidio¹, Costanza Abate Scaffidi², Stefano Boca²

¹Dipartimento di Culture, Educazione e Società, Università della Calabria

²Dipartimento di Scienze Psicologiche, Pedagogiche, dell'Esercizio Fisico e della Formazione

Sebbene la relazione tra Fear of Missing Out (FoMO) e uso problematico dei social media (PSMU) sia stata ampiamente studiata, ancora poco si conosce riguardo alle variabili che possono mediare tale associazione. Obiettivo del presente contributo, pertanto, è quello di esplorare il ruolo del confronto sociale e dell'autostima come potenziali mediatori della suddetta relazione. Risultati di studi precedenti suggeriscono che in alcuni casi il confronto sociale possa contribuire alla bassa autostima (Alfasi; 2019; Jiang & Ngien, 2020; Schmuck et al., 2019). Per esempio, le informazioni idealistiche presentate attraverso i social media aumentano le norme di confronto sociale, più tempo le persone trascorrono sui social media, più è probabile che credano che gli altri abbiano una vita migliore e siano più felici e abbiano più successo, riducendo così la loro autostima. Si ipotizza, pertanto, che FoMO potrebbe avere un effetto indiretto sull'uso problematico sociale attraverso il ruolo di mediazione del confronto sociale e dell'autostima.

Il campione della ricerca è di convenienza ed è formato da 256 studenti universitari (65 maschi e 189 femmine; due missing per la scheda demografica) con un'età media di 23.5 anni (DS = 3.58). I partecipanti sono stati reclutati all'interno del campus e veniva chiesto loro di compilare un questionario online che includeva: una scheda sociodemografica, la scala di Rosenberg per la misura dell'autostima, la Iowa-Netherlands Comparison Orientation per la misura del confronto sociale, la scala FoMO per la misura della paura di non essere connessi e la Bergen social media addiction. Tutte le misure sono state validate nel contesto italiano e/o usate in precedenti studi condotti con partecipanti italiani. Un modello di equazioni strutturali (SEM) ha testato le associazioni tra le variabili dello studio.

I risultati della analisi statistiche hanno confermato, in parte, le ipotesi della ricerca. Nello specifico, è emerso che la FoMO ha un effetto indiretto sull'uso problematico dei social media attraverso il confronto sociale ($\beta = 0.16$, ES = 0.08, Z = 2.65, $p < 0.01$), ma non tramite l'autostima, dell'effetto totale ($\beta = 0.24$, ES = 0.14, Z = 2.32, $p < 0.05$). L'associazione tra FoMO e PSMU è risultata non significativa indicando un modello di mediazione completo. Nello specifico, il modello testato spiega il 24% della varianza per la variabile PSMU, il confronto sociale (22%) e l'autostima il 07%.

I risultati dello studio suggeriscono come l'uso eccessivo del confronto sociale possa avere delle conseguenze negative sul benessere psicologico delle persone in quanto potrebbe esporle a un uso problematico dei social media. Future ricerche potrebbero indagare aspetti più specifici del confronto sociale in termini di percezione dell'immagine corporea, ma anche l'ansia sociale.

DIGITAL LIFE BALANCE (DLB) SCALE: SVILUPPO E VALIDAZIONE DI UNA MISURA PER L'UTILIZZO ARMONICO O DISARMONICO DELLE TIC

Elena Serritella¹, Mirko Duradoni¹

¹Dipartimento di Psicologia, Università degli Studi di Firenze

L'equilibrio tra le attività attribuibili alla vita lavorativa e quelle attribuibili alla vita privata (in inglese "Work-Life Balance") è stato irrevocabilmente modificato nel corso degli ultimi decenni, specialmente a seguito della pandemia da COVID-19, sia in termini di spazio (ad esempio, la necessità di ritagliarsi uno spazio di lavoro nella propria abitazione e gestire la presenza di altri membri della famiglia) e tempo (ad esempio, bilanciare le esigenze della famiglia e del lavoro). Tale cambiamento è stato fortemente influenzato dal massiccio uso delle nuove tecnologie, dei social media e più in generale delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC).

In questo studio, attingendo alla Psicologia dell'Armonia e ai modelli di dipendenza comportamentale e uso di sostanze, si è formulato il costrutto di Digital Life Balance (DLB) per esprimere il grado di equilibrio armonico o disarmonico tra vita digitale e vita reale. In tal senso, la discrasia tra vita online e offline può essere attribuibile ad un uso improprio delle TIC ed essere vista come un processo di disarmonizzazione.

Alla luce di ciò, l'obiettivo principale degli Studi 1 e 2 è stato quello di validare, sia internamente che esternamente, un nuovo strumento di misura a 4 items in grado di registrare l'uso armonico o disarmonico delle TIC da parte dei soggetti.

I risultati hanno dimostrato che la Digital Life Balance Scale ha una struttura ad un solo fattore con tutti i 4 items che superano lo 0,60 di correlazione item-fattore (factor loadings); l'affidabilità risulta essere ottima con un'omega di McDonald's pari a 0,89. Inoltre, i punteggi nella scala di Digital Life Balance sono risultati positivamente correlati con le misure di benessere (i.e., PANAS; Satisfaction with Life Scale; Flourishing Scale) e negativamente correlati con le misure di dipendenza da TIC (i.e., BSMAS; Gaming Addiction Scale; Internet Addiction Scale; SABA).

Nello Studio 3, si è indagato la relazione tra i punteggi del DLB con delle misure di ansia (i.e., FOMO e STAI) e di contatti sociali (i.e., Loneliness e Internet Self-Capital). I risultati di questo studio mostrano che coloro che fanno un uso equilibrato delle TIC mostrano livelli più bassi di ansia sia sociale che di tratto e di stato, mentre i soggetti con pochi contatti sociali, come rilevato dalle due scale in esame, riportano un uso più disfunzionale delle TIC e quindi punteggi più bassi nella scala del DLB.

La scala del DLB risulta quindi essere uno strumento valido e affidabile per valutare l'uso armonico e disarmonico delle TIC e che la modalità d'uso di Internet e delle nuove tecnologie potrebbe dipendere da specifici bisogni di fondo degli utenti.

FEAR OF MISSING OUT: FOMO, PHUBBING E NUOVE DIPENDENZE DA SOCIAL MEDIA NELL'ECONOMIA DELL'ATTENZIONE. UNA RICERCA MULTI-DISCIPLINARE

Monica Murero¹

¹Dipartimento di Scienze Sociali, Università degli studi di Napoli, Federico II

È un fenomeno diffuso sentirsi ignorati, ignorare e applicarsi all'uso dello smartphone mentre si è in presenza di altre persone? Cosa rende possibile un grado di attaccamento così alto nei confronti dello smartphone? Cosa fa sì che anche solo la prossimità di tale tecnologia produca un desiderio di utilizzo così forte da indurre alla distrazione dalla comunicazione interpersonale "in presenza"?

Il FOMO o "Fear of Missing Out", è stato descritto come la sensazione di disagio, a volte divorante, che fa ritenere che ci si stia perdendo qualcosa; un'esperienza interessante o socialmente rilevante che gli altri stanno vivendo, conoscono o che possiedono, di più o, meglio, di te (Przybylski, 2013, p.14).

Alcuni studi precedenti hanno dimostrato che il FOMO è un fenomeno psicologico sempre più rilevante nell'era digitale, correlato a livelli elevati di stress, ansia e depressione (Elhai et al., 2017). Ad esempio, un individuo che passa molto tempo sui social media e si confronta costantemente con le attività degli altri può sviluppare una sensazione di inadeguatezza o insoddisfazione rispetto alla propria vita. Ciò può portare a una maggiore vulnerabilità allo stress e al disagio psicologico. Tuttavia, la sensazione di mancata partecipazione può essere scatenata da vari fattori, ancora da chiarire.

Attraverso un approccio teorico interdigitale (Murero, 2020, 2014), multidisciplinare e sperimentale, in questo lavoro si presentano i primi risultati della fase qualitativa (n = 66 casi; 7 focus groups, 10 interviste) di una ricerca empirica (ongoing) sui FOMO e le nuove dipendenze che utilizza un mixed-methods design.

I risultati mostrano che è, in parte, la percezione di cutting off e "phubbing" (cioè ignorare le persone intorno a noi a causa dell'attenzione rivolta allo smartphone) a fare da mediatore tra gli stimoli di gratificazione ed un uso problematico e dipendente dei dispositivi mobili (Kuss & Griffiths, 2017).

Il FOMO appare connesso in modo significativo con la gratificazione immediata (processi dopaminici), l'ansia e l'impulsività (Elhai et al., 2016). Le persone che sperimentano il FOMO possono sentirsi spinte a prendere decisioni impulsive per cercare di soddisfare il loro desiderio di partecipazione. Ad esempio, potrebbero acquistare beni materiali o partecipare a eventi costosi al solo scopo di non sentirsi escluse. Questo comportamento può avere conseguenze negative a lungo termine sul benessere psicologico, finanziario e sulle relazioni interpersonali (Chotpitayasunondh et al., 2016).

Infine, un approccio critico discute come l'economia dell'attenzione, un modello di business contemporaneo ampiamente diffuso tra le piattaforme social (van Dijck et al., 2018) si articoli attraverso lo stimolo e sfruttamento dell'attenzione dei consumatori, spesso "inconsapevole prodotto" di quest'economia. È questo il punto di intersezione critico ed ibrido dal quale, in questo lavoro, si confrontano le evidenze empiriche emerse sul FOMO e le nuove dipendenze digitali. Il FOMO continua a essere un argomento di interesse per la psicologia sociale e la ricerca scientifica poiché offre un'opportunità unica per esplorare, secondo un approccio "OneHealth" (Oms, 2020) le

dinamiche sociali, le influenze comportamentali, gli aspetti bio-medici, tecnologici, economici, e i loro effetti sulla salute mentale delle persone nella società contemporanea.

References:

- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior*, *63*, 9-18
- Elhai, J. D., Levine, J. C., Dvorak, R. D., & Hall, B. J. (2016). Fear of missing out, need for touch, anxiety and depression are related to problematic smartphone use. *Computers in Human Behavior*, *63*, 509-516.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *14*(3), 311.
- Murero, M. (2020). Building Artificial Intelligence for Digital Health: a socio-tech-med approach and a few surveillance nightmares. *Etnografia e Ricerca Qualitativa*, *3/2020*, 374-388. ISSN: 1973-3194. DOI: 10.3240/99550
- Murero, M. (2014). *Comunicazione Post-Digitale: Teoria interdigitale e Mobilità Interconnessa*. Libreriauniversitaria.it Edizioni Webster, Padova. Italy.
- Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *16*(6), 417-421.
- van Dijck, J., Thomas, P., & de Waal, M., (2018). *The Platform Society*. New York, Oxford Academic. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190889760.001.0001>

LONELINESS AND PROBLEMATIC SOCIAL MEDIA USE AMONG YOUNG ADULTS. THE SERIAL MEDIATING EFFECT OF FoMO AND GHOSTING

Francesca Gioia¹, Valeria Rega¹, Valentina Boursier¹

¹Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Napoli Federico II

In recent years, social media have become dramatically prevalent in modern society, especially among young adults, leading to increasing interest in psychosocial problems and social issues related to problematic social media use (PSMU). In this regard, previous findings largely confirmed the direct and indirect association among experiences of loneliness, Fear of Missing Out (FoMO), and PSMU. Only recently, social media research explored ghosting as an emerging online phenomenon. The aim of the current study was to specifically question the direct and indirect effects of perceived feelings of loneliness on PSMU, testing the serial mediating effect of FoMO and being a victim of ghosting. A total of 202 young adults (78% females; mean age = 24.26; SD = 3.66) have been involved. Participants' experiences of loneliness did not directly predict the PSMU, whereas the serial mediation effect of FoMO and being a victim of ghosting between loneliness and PSMU was significant (indirect effect = 0.02; 95% CI: [0.0010, 0.0498]). The total model accounted for a good amount of variance in participants' PSMU [$R^2 = 0.31$; $F_{(4, 196)} = 21.99$, $p < 0.001$]. The current study highlights a possible pathway through FoMO and ghosting which enhances the negative effects of perceived loneliness on the PSMU among young adults.

ADOLESCENTI E RISCHI NELL'ERA DIGITALE: DIPENDENZA DAI SOCIAL NETWORK, CYBER AGGRESSION E COINVOLGIMENTO IN SFIDE PERICOLOSE

Concetta Esposito¹, Mirella Dragone², Alessandra Colella¹, Grazia De Angelis¹, Federica De Masi¹,
Lucia Di Martino^{1,3}, Dario Bacchini¹

¹Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Napoli "Federico II"

²Facoltà di Giurisprudenza, Università Giustino Fortunato

³Dipartimento di Studi Umanistici, Lettere, Beni Culturali, Scienze della Formazione, Università di Foggia

L'ampia diffusione dei social media nella nostra cultura, e più in particolare dei social network, ha generato una crescente preoccupazione tra genitori, educatori e professionisti riguardo all'uso di tali piattaforme da parte degli adolescenti. Infatti, alcune delle piattaforme più comunemente utilizzate oggi hanno fatto la loro comparsa quando gli attuali adolescenti erano ancora neonati. Di conseguenza, questa forma di tecnologia ha permeato profondamente la loro esperienza di crescita, con impatti a lungo termine ancora da scoprire del tutto.

Numerosi studi hanno indagato come l'uso dei social network influenzi il comportamento degli adolescenti (Vente et al., 2020). In particolare, molti ricercatori si sono interessati agli effetti che i social network potrebbero generare nella vita quotidiana degli adolescenti, come dimostra l'ampia letteratura sul fenomeno della Social Network Addiction (SNA), ossia della dipendenza da social network (Cortoni, 2013). Poco indagati nella letteratura empirica, invece, sono altri tipi di comportamenti problematici, tra cui la cyber aggression, che comprende la diffusione di fake news e l'invio di messaggi d'odio (fenomeno anche conosciuto come "hate speech"), e il coinvolgimento degli adolescenti in "challenges", ossia sfide altamente rischiose, lanciate attraverso i social network e che spesso diventano virali. Il presente contributo si propone di i) fornire una panoramica rispetto alla prevalenza dei fenomeni di diffusione delle fake news, invio di messaggi d'odio e coinvolgimento in sfide da parte degli adolescenti; ii) indagare, in ottica esplorativa, la relazione tra dipendenza dai social network e coinvolgimento nei tre diversi fenomeni, esaminando altresì il ruolo di moderazione del genere sessuale.

Lo studio ha coinvolto 752 adolescenti (Metà=16.43; DS=1.66; 40% maschi) ai quali sono stati somministrati questionari self-report adattati dalla letteratura (e.g., "Bergen Social Media Addiction Scale" di Monacis et al. [2017]).

I risultati hanno evidenziato che circa il 40% degli adolescenti aveva, negli ultimi 3 mesi dalla rilevazione, diffuso false notizie sui social, il 70% aveva scritto o spinto a scrivere post/commenti offensivi, e il 10% aveva partecipato a sfide rischiose lanciate attraverso i social network.

L'analisi di regressione ha rivelato un effetto significativo della SNA su tutte e tre le forme di comportamento problematico, con effetti diversificati a seconda del genere sessuale. Nello specifico, la SNA si associa positivamente all'invio di messaggi d'odio sia nei maschi ($b = 0.16$, $p < 0.001$) che nelle femmine ($b = 0.05$, $p < 0.001$), con un effetto più marcato nei maschi, mentre un'associazione significativa con la diffusione di fake news e il coinvolgimento in sfide pericolose è stata riscontrata solo nei maschi ($bs = 0.21$ e 0.10 , rispettivamente; $p < 0.001$).

In generale, questi risultati sottolineano la necessità di interventi mirati per contrastare la dipendenza dai social network tra gli adolescenti e la sua associazione con comportamenti problematici quali la diffusione di notizie false e messaggi d'odio e il coinvolgimento in sfide rischiose. Inoltre, gli effetti differenziati osservati indicano l'importanza di considerare approcci specifici in base al genere



sessuale nella progettazione di interventi efficaci e politiche di protezione, al fine di garantire un ambiente digitale più sicuro per gli adolescenti.

14 settembre 2023

ORA	TIPOLOGIA	TITOLO	RELATORE/TRICE
14:45 - 15:45	SESSIONE TEMATICA	PHUBBING E GHOSTING	Chair: La Barbera Francesco
		<i>L'Impatto Del Phubbing Materno E Paterno Sul Gaming Problematico Degli Adolescenti Italiani: Uno Studio Longitudinale</i>	<i>Pivetta Erika Marino Claudia Bottesi Gioia Pastore Massimiliano Vieno Alessio Canale Natale</i>
		<i>Ostracismo digitale: Il fenomeno del phubbing</i>	<i>Pancani Luca Riva Paolo</i>
		<i>Motivazioni che spingono al phubbing: fattori noti e nuove prospettive</i>	<i>Raimondi Tommaso Guazzini Andrea Butta Federica</i>
		<i>Ghosting e rifiuto esplicito: lo studio delle conseguenze tramite un nuovo paradigma sperimentale longitudinale</i>	<i>Telari Alessia Pancani Luca Riva Paolo</i>

L'IMPATTO DEL PHUBBING MATERNO E PATERNO SUL GAMING PROBLEMatico DEGLI ADOLESCENTI ITALIANI: UNO STUDIO LONGITUDINALE

Erika Pivetta¹, Claudia Marino¹, Gioia Bottesi², Massimiliano Pastore¹, Alessio Vieno¹,
Natale Canale¹

¹Università degli Studi di Padova, Dipartimento di Psicologia dello Sviluppo e della Socializzazione

²Università degli Studi di Padova, Dipartimento di Psicologia Generale, Padova

Introduzione: Recenti studi trasversali condotti in Asia orientale hanno evidenziato un'associazione positiva tra il phubbing genitoriale, ovvero l'atto dei genitori del non prestare attenzione ai propri figli durante le interazioni quotidiane con questi per l'eccessivo utilizzo dello smartphone, ed il gaming problematico (GP) negli adolescenti. Tuttavia, ad oggi, sono necessarie ricerche longitudinali che valutino lo specifico impatto del phubbing genitoriale sul GP degli adolescenti in Europa, distinguendo tra i comportamenti materni e quelli paterni.

Obiettivi e Metodo: Scopo del presente lavoro di ricerca è stato testare un modello teorico in cui il phubbing materno e paterno misurato al tempo 1 (T1) predicesse il GP adolescenziale al tempo 2 (T2), verificando il ruolo dell'indifferenza materna e paterna come possibili mediatori. Inoltre, sono state esplorate eventuali differenze di genere nelle associazioni tra le variabili. È stato utilizzato un disegno longitudinale a due tempi (con un intervallo di sei mesi). I dati sono stati raccolti in Italia mediante questionari online, somministrati in contesto scolastico, ed il campione finale ha compreso $n = 557$ adolescenti gamers (età media = 15.62 ± 1.54 ; 69% maschi). Il modello di mediazione è stato testato tramite path analysis con il software R, dapprima sul campione totale ed, in seguito, sono state condotte delle analisi multi-gruppo per identificare le differenze tra maschi e femmine.

Risultati: Il phubbing genitoriale a T1 predice maggiore indifferenza genitoriale a T2, sia per le madri sia per i padri. Inoltre, il phubbing materno a T1 predice indirettamente un maggiore GP adolescenziale a T2 attraverso una maggiore indifferenza materna a T2, sia nei maschi che nelle femmine; il phubbing paterno a T1, invece, predice il GP a T2, sia direttamente sia indirettamente tramite maggiore indifferenza paterna a T2, solo nelle femmine. Infine, è stato osservato un effetto cross-over tra i comportamenti dei due genitori.

Conclusioni: In un mondo sempre più permeato dai dispositivi digitali, risulta fondamentale che genitori e figli riconoscano non solo i benefici, ma anche gli svantaggi associati all'uso delle nuove tecnologie, al fine di mantenere una buona qualità della loro relazione e di prevenire lo sviluppo di comportamenti problematici negli adolescenti, considerando anche le possibili differenze di genere.

OSTRACISMO DIGITALE: IL FENOMENO DEL PHUBBING

Luca Pancani¹, Paolo Riva¹

¹Dipartimento di Psicologia, Università di Milano-Bicocca

Le tecnologie digitali, come smartphone e social media, sono diventate strumenti essenziali per mantenere e arricchire le interazioni sociali nella vita quotidiana. Tuttavia, esistono condizioni di utilizzo per cui tali tecnologie si trasformano in strumenti di esclusione sociale che accrescono la distanza tra le persone e possono avere effetti negativi sul loro benessere psicologico. Un esempio in questo senso è quello del phubbing, un comportamento molto diffuso che consiste nell'ignorare gli altri in un contesto di interazione per prestare attenzione al proprio smartphone. Attraverso tre studi sperimentali, il presente contributo mostra come fattori contestuali e modalità di utilizzo dello smartphone determinino la percezione di ostracismo e le relative conseguenze in chi subisce phubbing. Tutti gli studi hanno utilizzato un paradigma di manipolazione del phubbing simile che consisteva nel chiedere ai partecipanti di immedesimarsi in una conversazione con un'altra persona seduta di fronte a loro rappresentata da un avatar in una vignetta (Studio 1) o in un video di un minuto (Studio 2 e 3).

Lo Studio 1 (N=291) aveva l'obiettivo di mostrare la specificità della distrazione da smartphone, rispetto a quella dovuta a un oggetto non digitale (una tazza), nel provocare gli effetti tipici dell'ostracismo, indagando anche il ruolo della profondità del tema di discussione. Il disegno 3 (between-subject: sguardo diretto dell'avatar verso i partecipanti [condizione di controllo], distrazione dell'avatar che rivolge lo sguardo verso una tazza, e distrazione dell'avatar dovuta allo smartphone) per 2 (within-subject: tema di discussione superficiale vs. profondo) ha confermato la specificità della distrazione da smartphone, mostrando come il phubbing avesse le conseguenze peggiori per il benessere psicologico dei partecipanti, specialmente quando il tema di discussione era profondo.

Lo Studio 2 (N=199) aveva l'obiettivo di individuare la soglia temporale minima di esposizione al phubbing oltre la quale questo comportamento fosse percepito come un atto di ostracismo, indagando se i più giovani avessero un maggiore grado di sopportazione a comportamenti di phubbing più prolungati. I partecipanti sono stati assegnati randomicamente a una di 11 condizioni between-subject che variavano per durata del phubbing da parte dell'avatar (da 0 al 100% del tempo). I risultati hanno mostrato che, nonostante il phubbing fosse rilevato già a tempi molto brevi (10% del tempo), la soglia oltre la quale la maggior parte del campione si sentiva ostracizzata era pari al 40% del tempo (24 secondi). Tale soglia non variava a seconda dell'età, ma partecipanti più anziani mostravano una percezione sociale dell'avatar più negativa al prolungarsi del phubbing.

Lo Studio 3 (N=285) aveva l'obiettivo di confrontare le reazioni affettive e cognitive al phubbing con quelle dovute al comportamento opposto, il "resisting phubbing", ovvero l'atto di continuare a prestare attenzione all'interlocutore nonostante si sia ricevuta una notifica sul proprio smartphone. I risultati hanno mostrato che gli effetti del resisting phubbing sono più positivi non soltanto di quelli osservati nel phubbing, ma anche di quelli della condizione di controllo di inclusione sociale.

Le evidenze emerse dagli studi verranno discusse alla luce della letteratura sull'ostracismo, fornendo spunti di riflessione per ricerche future.

MOTIVAZIONI CHE SPINGONO AL PHUBBING: FATTORI NOTI E NUOVE PROSPETTIVE

Tommaso Raimondi¹, Federica Buttà¹, Andrea Guazzini¹

¹Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia, Università degli Studi di Firenze

Gli smartphone sono diventati parte integrante della nostra routine quotidiana e si sono infiltrati in ogni ambito della nostra vita. L'atto di snobbare qualcuno in un contesto pubblico guardando il proprio telefono invece di concentrarsi sull'altra persona, noto come phubbing, è diventato un fenomeno comune, considerato in letteratura una nuova forma di dipendenza dalla tecnologia che può minare le relazioni interpersonali e la salute mentale. Tuttavia, la costellazione di motivazioni che guidano questo comportamento non è ancora stata esplorata in profondità nella letteratura sull'argomento. Per questo motivo, l'obiettivo del presente lavoro è stato, da un lato, quello di confermare le relazioni note (dipendenza da cellulare, dipendenza da sms, dipendenza da social media, dipendenza da internet, dipendenza da gioco, dimensioni di personalità Big Five, narcisismo vulnerabile) utilizzando diverse misure di phubbing (e quindi testando la loro robustezza strumentale) ed allo stesso tempo, esplorare la relazione tra il phubbing e i tre costrutti che i modelli teorici e le recenti evidenze empiriche hanno messo in luce come ulteriori motivazioni per il phubbing: motivazione intrinseca, stato di noia e vigilanza online. Allo studio hanno partecipato 551 soggetti, reclutati attraverso un campionamento di convenienza, di cui 233 (42,3%) erano maschi cisgender, con un'età media del campione di 32 anni (DS=14,15). I risultati hanno confermato le correlazioni con i fattori già noti e le misure di phubbing, e allo stesso tempo hanno evidenziato che le misure di phubbing correlano significativamente con nuovi fattori motivazionali (motivazione intrinseca, stato di noia e vigilanza online). I risultati di questo studio intendono stimolare e guidare la ricerca futura per ampliare ed esplorare la gamma di motivazioni che guidano il comportamento di phubbing al netto delle variabili legate all'uso disfunzionale o di dipendenza.

GHOSTING E RIFIUTO ESPLICITO: LO STUDIO DELLE CONSEGUENZE TRAMITE UN NUOVO PARADIGMA SPERIMENTALE LONGITUDINALE

Alessia Telari¹, Luca Pancani¹, Paolo Riva¹

¹Dipartimento di Psicologia, Università degli Studi di Milano-Bicocca

La ricerca sul ghosting, la pratica di interrompere una relazione romantica o amicale senza fornire spiegazioni e ignorando qualsiasi tentativo di contatto, non ha ancora sviluppato un approccio sperimentale che non sia basato sulla rievocazione di esperienze passate. Attraverso due studi abbiamo sviluppato e testato un nuovo paradigma sperimentale longitudinale per indagare le conseguenze del ghosting, confrontandole con quelle del rifiuto esplicito e con una condizione di controllo, all'interno del quadro teorico della ricerca sull'esclusione sociale.

Nello Studio 1, ai partecipanti ($n = 46$) è stato chiesto di interagire quotidianamente via chat con un'altra persona e successivamente compilare un questionario giornaliero per sei giorni consecutivi. Tuttavia, la persona con cui conversavano era un complice degli sperimentatori che, durante il quarto giorno, metteva in atto una manipolazione sperimentale: nella condizione di ghosting, smetteva di rispondere e manteneva questo comportamento per il resto dello studio; nella condizione di rifiuto esplicito, comunicava l'intenzione di interrompere le interazioni e non rispondeva più fino alla conclusione dello studio; nella condizione di controllo, continuava a interagire come nei giorni precedenti. Abbiamo osservato che, rispetto alla condizione di controllo, il ghosting e il rifiuto erano associati a un incremento dei livelli di emozioni negative, di minaccia ai bisogni psicologici, di sentimenti di esclusione e di inclinazioni antisociali, oltre che a un peggioramento dell'impressione sull'altra persona. Tuttavia, dal punto di vista temporale, mentre i partecipanti rifiutati mostravano un significativo recupero nel tempo, coloro che avevano subito il ghosting riportavano livelli costanti di minaccia.

Nello Studio 2, abbiamo applicato lo stesso paradigma, introducendo due nuovi elementi. In primo luogo, ai partecipanti ($n = 90$) è stato chiesto di conversare e compilare il questionario giornaliero per nove giorni anziché sei, al fine di esaminare le fasi successive della risposta e il tempo necessario per riprendersi dal ghosting e dal rifiuto esplicito. In secondo luogo, i partecipanti potevano essere assegnati a un complice che si identificava nel loro stesso genere o nel genere opposto. In generale, abbiamo riscontrato lo stesso pattern di risposta dello Studio 1. L'estensione temporale dello studio ci ha permesso di mostrare che i partecipanti rifiutati si riprendevano completamente dall'esperienza di rifiuto prima della fine dell'esperimento, a differenza delle persone che avevano subito il ghosting. Inoltre, abbiamo osservato che anche il rifiuto esplicito sembra influenzare negativamente e in modo prolungato i bisogni dei partecipanti quando viene messo in atto da una persona del genere opposto.

Nel complesso, i due studi hanno mostrato che, se i partecipanti rifiutati sperimentano le conseguenze più negative nell'immediato dell'esperienza di rifiuto, successivamente riescono a far fronte alla situazione e a ripristinare la loro condizione precedente. Al contrario, le persone che subiscono il ghosting permangono in uno stato di minaccia costante per diversi giorni, probabilmente a causa dell'incertezza intrinseca nel ghosting.

In conclusione, questi studi introducono un nuovo paradigma sperimentale per studiare il ghosting e rappresentano un avanzamento nella comprensione delle caratteristiche comuni e delle specificità del ghosting rispetto ad altre strategie di interruzione delle relazioni mediate dalle tecnologie.

14 settembre 2023

ORA	TIPOLOGIA	TITOLO	RELATORE/TRICE
15:45 - 16:45	SESSIONE TEMATICA	USO DEI SOCIAL MEDIA E PROCESSI RELAZIONALI	Chair: Di Napoli Immacolata
		<i>Sharing Love on Social Network Sites: Uno studio Grounded Theory sull'interfaccia tra relazioni di coppia e Social Network Sites</i>	<i>Faggiano Manuel Pagani Ariela Francesca Parise Miriam Donato Silvia</i>
		<i>Come percepiamo una coppia nata online? Gli effetti sociali del pregiudizio verso Tinder</i>	<i>Martini Giorgia Sciara Simona Contu Federico Pantaleo Giuseppe</i>
		<i>Il ruolo della regolazione emotiva e della percezione di intimità nella dating violence online e offline</i>	<i>Di Napoli Immacolata Esposito Concetta Agueli Barbara</i>
		<i>Le dimensioni di interrealtà e lettura delle categorie innovative nella ridefinizione degli stili relazionali</i>	<i>Procentese Fortuna</i>
		<i>Giovani, socialità e benessere: comprendere i bisogni e sviluppare nuove opportunità attraverso un'indagine esplorativa in una comunità locale</i>	<i>Guidi Elisa Cecchini Cristina Donati Camillo Chiodini Moira</i>
		<i>Donne come corpi. Il ruolo del sessismo ambivalente e dell'oggettivazione sessuale nella condivisione non consensuale di sexts</i>	<i>Agueli Barbara Esposito Ciro Di Napoli Immacolata</i>

SHARING LOVE ON SOCIAL NETWORK SITES: UNO STUDIO GROUNDED THEORY SULL'INTERFACCIA TRA RELAZIONI DI COPPIA E SOCIAL NETWORK SITES

Manuel Faggiano¹, Ariela Francesca Pagani², Miriam Parise¹, Silvia Donato¹

¹Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano

²Università degli Studi di Urbino Carlo Bo, Urbino

Circa il 60% della popolazione mondiale è attiva sui Social Network Sites (SNS). I SNS rappresentano quindi uno strumento importante e diffuso per le interazioni interpersonali e sociali, tra cui anche la relazione di coppia. Un numero crescente di studi, inoltre, evidenzia che l'uso degli SNS ha sia conseguenze positive che negative sulla relazione di coppia, sebbene queste ultime siano più rappresentate nella letteratura. La maggior parte degli studi ha investigato separatamente i SNS classici (e.g., Facebook) e le app di messaggistica istantanea (e.g., Direct di Instagram, WhatsApp). Inoltre, pochi studi si sono concentrati sul processo di scelta di canale comunicativo, sulle motivazioni sottostanti tale scelta, sulle dinamiche interazionali di coppia nella comunicazione tramite SNS, e sugli effetti che questa produce per i partner e per la coppia. Lo scopo della presente ricerca è quindi quello di indagare i processi di interazione e comunicazione co-costruiti tra i partner attraverso i SNS, con particolare attenzione ai processi di scelta del canale di comunicazione e di gestione di eventi positivi e negativi, e all'impatto che tali interazioni online hanno sulla relazione di coppia e sui partner. Utilizzando il framework della Grounded Theory, sono state condotte interviste con individui che hanno una relazione romantica da almeno 6 mesi, aventi tra i 18 e i 40 anni, al fine di mappare il processo interattivo di comunicazione tra partner nativi digitali tramite SNS. Sono stati utilizzati processi ricorsivi di Theoretical Coding e di Theoretical Sampling per raccogliere e analizzare i dati delle interviste condotte separatamente con entrambi i partner di 35 coppie di nativi digitali. I risultati preliminari suggeriscono che i partner scelgono intenzionalmente e strategicamente di interagire tramite SNS o app di messaggistica istantanea per condividere eventi emotivamente connotati, quando sono preoccupati delle possibili conseguenze per se stessi o per la reazione del/della loro partner. Allo stesso tempo, i partecipanti hanno riferito di utilizzare gli SNS per dare supporto al/alla loro partner senza condividere la loro parte emotiva legata a tali eventi. Inoltre, i risultati preliminari suggeriscono che i partner condividono significati impliciti riguardo all'uso e al valore attribuito ai SNS, sincronizzandosi nel corso del tempo sulla scelta di canale comunicativo e sulla valenza che questa ha nel corso della loro relazione. Infine, i risultati preliminari suggeriscono motivazioni di utilizzo sia individuali (e.g., sfogo emotivo) che pro-relazionali (e.g., supporto emotivo, ricerca di vicinanza, ecc.). Tali risultati, e il visual model preliminare relativo ad essi, verranno presentati e discussi, assieme a possibili risultati quantitativi preliminari di approfondimento del fenomeno di uso intenzionale e strategico dei SNS.

COME PERCEPIAMO UNA COPPIA NATA ONLINE? GLI EFFETTI SOCIALI DEL PREGIUDIZIO VERSO TINDER

Giorgia Martini¹, Simona Sciara¹, Federico Contu^{1,2}, Giuseppe Pantaleo¹

¹UniSR-Social.Lab, Faculty of Psychology, Vita-Salute San Raffaele University, Milan, Italy

²Department of Social and Developmental Psychology, Sapienza University, Rome, Italy

INTRODUZIONE. Abbiamo indagato le dinamiche psicologiche legate alla crescente diffusione delle applicazioni di incontri e, in particolar modo, gli effetti del pregiudizio verso le coppie nate online. Nonostante l'interazione online sia un fenomeno all'ordine del giorno, permangono forti stereotipi e pregiudizi verso coloro che utilizzano applicazioni per incontri, prima tra tutte Tinder. L'opinione comune vuole infatti che si tratti di una piattaforma utilizzata per conoscere nuovi potenziali partner velocemente, con cui instaurare rapporti inevitabilmente brevi, spesso basati su incontri sessuali occasionali. Chi utilizza applicazioni come Tinder è generalmente visto negativamente e con diffidenza, attraverso una visione della relazione sentimentale tradizionalista, che rifiuta tutte quelle modalità d'incontro alternative all'incontro *vis a vis*.

OBIETTIVI E METODI. Sulla base di queste premesse e a fronte di una sostanziale mancanza di studi scientifici che documentino le peculiarità e gli effetti del pregiudizio verso Tinder, abbiamo condotto un esperimento per documentare l'esistenza di questo pregiudizio ed esplorare come questo possa riflettersi nella percezione che le persone hanno di coppie nate online. Abbiamo ipotizzato che davanti a una coppia formata in diversi contesti sperimentalmente manipolati (offline, Facebook e Tinder), le persone avrebbero mostrato giudizi negativi a priori solo nella condizione in cui la coppia fosse nata su Tinder. Hanno partecipato allo studio 481 giovani adulti (68,8% femmine) attraverso la compilazione di un questionario online. I partecipanti visualizzavano le foto di una giovane coppia, accompagnate da una breve descrizione della loro storia. Il campione veniva assegnato a una di tre condizioni sperimentali: un terzo credeva che la coppia si fosse conosciuta in un bar (contesto offline), un terzo su Facebook, e un terzo su Tinder. Una scala di 22 item valutava quindi l'impressione dei partecipanti rispetto alla coppia target (variabile dipendente) attraverso l'attribuzione alla coppia di diverse caratteristiche positive (es., affinità, sintonia emotiva, "si amano davvero") e negative (es., disonestà, superficialità, "è una storia destinata a finire").

RISULTATI. I risultati confermavano l'ipotesi di partenza. Abbiamo riscontrato un effetto significativo della manipolazione sulla percezione negativa della coppia, dove i partecipanti assegnati a entrambe le condizioni di "incontro online", ossia Facebook e Tinder, valutavano la coppia più negativamente rispetto a coloro nella condizione di incontro offline, $F(2, 478) = 12.97, p < .001$. Non abbiamo riscontrato invece alcun effetto della manipolazione sulla caratterizzazione positiva della coppia, $F(2, 478) = 0.87, p = .419$.

CONCLUSIONI. Questi risultati documentano l'esistenza di un forte pregiudizio nei confronti delle coppie nate online, suggerendo che possa essere la natura dell'incontro sui *social media*, piuttosto che l'utilizzo specifico di una *dating app*, a determinare una valutazione negativa di tali coppie. Questo pregiudizio potrebbe avere degli effetti negativi non solo sulla formazione di coppie online, ma anche sull'interazione di queste coppie con il resto del loro mondo sociale, nonché sull'utilizzo di *dating app* e *social media* in generale. Studi futuri potrebbero voler individuare quali caratteristiche individuali e situazionali mediano e moderano gli effetti del pregiudizio sulla percezione sociale, con



l'obiettivo, per esempio, di sviluppare strategie che possano prevenire gli effetti negativi del pregiudizio verso l'interazione online.

IL RUOLO DELLA REGOLAZIONE EMOTIVA E DELLA PERCEZIONE DI INTIMITÀ NELLA DATING VIOLENCE ONLINE E OFFLINE

Immacolata Di Napoli¹, Concetta Esposito¹, Barbara Agueli²

¹Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Napoli Federico II

²Dipartimento di Scienze Sociali, Università degli Studi di Napoli Federico II

Con il termine *dating violence* si fa riferimento a qualsiasi forma di violenza fisica, sessuale o psicologica agita da un membro contro l'altro nelle relazioni romantiche (Courtain & Glowacz, 2021; Taquette & Monteiro, 2019; Wincentak et al., 2017); essa comprende sia forme di violenza diretta sia forme di violenza indiretta (Giordano et al., 2021). L'uso dei social network e di dispositivi di localizzazione ha determinato nuove modalità di comportamento abusante nelle relazioni romantiche e, in particolare, il digital control, ovvero il controllo del proprio partner (Caridade & Dinis, 2020). Pertanto, violenza offline, nelle sue diverse forme, e *digital control* possono interagire e alimentarsi reciprocamente. Tra i fattori di rischio che inducono la violenza agita nelle relazioni romantiche offline ed online nei giovani adulti le strategie di regolazione emotiva assumono un ruolo centrale (Bacioğlu & Kocabiyik, 2020, Mahoney et al., 2022). Le difficoltà di regolazione emotiva sono infatti associate alla perpetrazione di ogni tipo di violenza - fisico, sessuale e psicologico - (Gratz et al., 2009; Harper et al., 2005; Shorey et al., 2011). Tra i fattori protettivi, la percezione della qualità della relazione e il grado di intimità nella coppia potrebbero svolgere un ruolo cruciale nella prevenzione della *dating violence* (Viejo et al., 2016); seppur la letteratura empirica su questo tema è limitata e presenta risultati contrastanti.

Obiettivi dello studio: a) esaminare il grado di co-occorrenza di forme di violenza agita offline (fisica, psicologica e sessuale) e *digital control* nelle relazioni romantiche; e b) analizzare il ruolo delle difficoltà di autoregolazione e della percezione di intimità nel predire la messa in atto di condotte abusive, sia nel contesto offline che online.

Hanno partecipato 212 giovani adulti ($M = 24.23$, $SD = 3.94$; 65% donne). Gli strumenti utilizzati sono: Conflict Tactics Scale (CTS-2; versione italiana di Signorelli et al., 2014) per la violenza offline; adattamento del Cyber Dating Abuse Questionnaire (CDAQ; Borrajo et al., 2015) e Digital Dating Abuse (Reed et al. 2017) per la misura del digital control; il questionario Difficulties in Emotion Regulation (DERS; versione italiana di Rossi et al., 2022) per la misura delle difficoltà di autoregolazione emotiva; il questionario Network of Relationships Inventory (NRI; adattamento italiano di Guarnieri e Tani, 2011) per la misura dell'intimità nella coppia.

Associazioni molto forti tra le diverse forme di violenza (r compreso tra 0.50 e 0.84) sono state rilevate. I risultati della path analysis hanno confermato effetti simili per tutte e tre le tipologie di violenza. Più specificatamente, difficoltà nella regolazione emotiva si associano a più alti livelli di violenza in tutte le sue forme, mentre un alto grado di intimità percepita si associa ad un più basso coinvolgimento nelle diverse modalità di violenza agita nei confronti del partner. Questi risultati suggeriscono l'importanza di promuovere la regolazione emotiva e di favorire un clima di intimità nelle relazioni romantiche per prevenire la violenza, sia offline che online.

LE DIMENSIONI DI *INTERREALTÀ* E LETTURA DELLE CATEGORIE INNOVATIVE NELLA RIDEFINIZIONE DEGLI STILI RELAZIONALI

Fortuna Procentese¹

¹Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Napoli Federico II

L'*interrealità* ha assunto forme e possibilità di accesso che restituiscono una dimensione di continuità tra i contesti di interazione, favorendo stili e norme relazionali in cui si ripropongono dimensioni sfumate dei tempi, della percezione del contatto con l'altro, delle dimensioni emotive e normative che regolano il funzionamento dei confini della vita interpersonale e sociale.

Il presente lavoro è volto a riflettere sui processi in atto e sulla denominazione di alcuni fenomeni relazionali in una connotazione di *interrealità*. A partire da uno studio svolto sull'approfondimento delle percezioni di genitori sugli effetti dei social media nel sistema familiare e sul loro funzionamento, con specifico riferimento alla relazione tra l'efficacia collettiva familiare e l'apertura delle comunicazioni all'interno dei sistemi familiari con gli adolescenti. A 227 genitori italiani che hanno uno o più figli adolescenti e che utilizzano Facebook e WhatsApp per comunicare con loro è stato somministrato un questionario per rilevare l'apertura delle comunicazioni familiari, l'efficacia collettiva della famiglia e la percezione dell'impatto dei social media nei sistemi familiari. Dai risultati, queste percezioni emergono come mediatori nella relazione tra l'efficacia collettiva della famiglia e l'apertura delle comunicazioni, suggerendo l'importanza dell'impatto effettivo dei social media nei sistemi familiari, ma anche le percezioni dei genitori. Emerge la necessità di comprendere gli aspetti rilevati dai partecipanti sul potenziale impatto dei social media sulle loro relazioni familiari. Dagli studi condotti sull'impatto dell'uso dei social nei processi relazionale verranno discussi gli elementi innovativi di trasformazione sociale.

GIOVANI, SOCIALITÀ E BENESSERE: COMPRENDERE I BISOGNI E SVILUPPARE NUOVE OPPORTUNITÀ ATTRAVERSO UN'INDAGINE ESPLORATIVA IN UNA COMUNITÀ LOCALE

Elisa Guidi^{1,2}, Cristina Cecchini², Camillo Donati², Moira Chiodini²

¹Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia, Università degli Studi di Firenze

²LabCom Ricerca e azione per il Benessere Psicosociale (LabCom)

Le giovani generazioni sono state fortemente colpite dalle conseguenze psicosociali della pandemia da COVID-19 che ha incrementato il loro malessere psicologico e aumentato l'isolamento e il ritiro sociale. In questo contesto nasce l'indagine conoscitiva "CARE TOGETHER – I giovani al centro, fai sentire la tua voce", promossa dal Comune di Scandicci (Firenze) e realizzato in collaborazione con LabCom. Attraverso un approccio di psicologia di comunità, la ricerca ha coinvolto bambini/e delle classi V delle scuole primarie, ragazzi/e delle scuole secondarie di I e II grado, genitori e insegnanti. L'obiettivo era quello di esplorare stili di vita, bisogni e aspetti legati benessere di preadolescenti e adolescenti, approfondire criticità e risorse del territorio e raccogliere possibili proposte di miglioramento. In questo contributo, saranno illustrati i dati relativi ai/alle giovani provenienti dalle scuole secondarie di II grado.

Hanno partecipato 346 studenti/studentesse (età media = 16,03; 56,1% F) che hanno compilato un questionario online anonimo. I quesiti indagavano caratteristiche sociodemografiche, relazioni sociali (offline e online) e con la comunità, attività offline e online del tempo libero, benessere e proposte per il territorio. In relazione agli aspetti del benessere, sono stati somministrati la Perceived Stress Scale, 6 item del I COPPE Scale (Overall Well-Being e Interpersonal Well-Being), 3 item rielaborati dal Mattering to Others Questionnaire e 6 item del Justice Sensitivity Inventory.

I risultati evidenziano come la maggior parte dei/delle partecipanti dichiarò di conoscere una persona che gli/le piace sia offline che online e di sentirla e/o vederla con entrambe le modalità. Quasi il 45% e circa il 20% dei ragazzi/e afferma di scambiare messaggi intimi online, rispettivamente con persone con cui hanno un legame e con soggetti che frequentano occasionalmente. In relazione al tempo libero, le attività maggiormente divertenti sono l'"andare in giro" (offline) e ascoltare musica (online) che risultano essere le seconde attività – dopo lo sport e i social media – a cui i/le partecipanti dedicano più tempo. Emerge inoltre un livello medio-alto di benessere percepito, una percezione molto positiva del sentirsi importanti per i familiari, soprattutto per i maschi, e punteggi medi – con ampia variabilità di risposta – di stress percepito. Per quanto riguarda la sensibilità alle ingiustizie vissute in prima persona, una maggior sensibilità appare associata positivamente ad alcuni comportamenti e/o eventi stressanti come, ad esempio, essere stressati/e a causa dello studio e aver subito prepotenze. Infine, tra le proposte per migliorare il proprio benessere, i/le partecipanti hanno citato principalmente attività e spazi dedicati alla libera socializzazione dei/delle giovani.

In conclusione, la socialità degli/delle adolescenti di oggi sembra svolgersi sia nei contesti locali che in quelli online, evidenziando come internet e i social media siano parte integrante della loro vita. La volontà degli/delle adolescenti a migliorare e a partecipare alla comunità locale può essere ritenuto un fattore di protezione e di salute in quanto "essere ascoltato/a", "poter contribuire" e "sentirsi apprezzato/a" sono elementi correlati al benessere. Tuttavia, è importante sottolineare come sia necessario fornire ai/alle giovani competenze rispetto all'uso dei dispositivi mobili e rendere il territorio un luogo maggiormente rispondente ai loro bisogni.

DONNE COME CORPI. IL RUOLO DEL SESSISMO AMBIVALENTE E DELL'OGGETTIVAZIONE SESSUALE NELLA CONDIVISIONE NON CONSENSUALE DI SEXTS.

Barbara Agueli¹, Ciro Esposito², Immacolata Di Napoli³

¹Dipartimento di Scienze Sociali, Università degli Studi di Napoli Federico II

²Dipartimento di Studi Umanistici, Università di Foggia

³Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Napoli Federico II

Il termine cyber dating abuse (CDA) indica una forma di violenza di coppia attuata attraverso l'utilizzo dei media digitali. Una delle forme più note di CDA è la condivisione non consensuale di sexts, ossia di foto e/o video intimi del proprio partner, ottenuti da comportamenti di sexting (Morelli et al., 2016). Il mondo virtuale, al pari di contesti offline, si configura come un luogo fortemente condizionato dalle dinamiche di potere, un luogo in cui vengono permeati le stesse disparità e disuguaglianze di genere, ragion per cui, donne e ragazze subiscono violenza in misura significativamente maggiore rispetto alle controparti maschili.

Due fattori chiave nella perpetrazione della violenza contro le donne, online e offline, sono il sessismo e l'oggettivazione sessuale.

Il sessismo ostile ha un ruolo chiave nella condivisione non consensuale di sexts (Morelli et al., 2016) e l'oggettivazione sessuale è correlata non solo al sessismo ambivalente (Swami et al., 2010) ma può aumentare le ostilità nei confronti delle donne (Rollero & De Piccoli, 2012). Sessismo e oggettivazione sessuale femminile sono positivamente correlate alla giustificazione della violenza sessuale (Grubb & Turner, 2012; Suarez & Gadalla, 2010).

Partendo da tali premesse, il presente studio ha avuto l'obiettivo di indagare l'effetto, diretto e mediato dall'oggettivazione sessuale, del sessismo benevolo ed ostile sulla condivisione non consensuale di sexts.

Duecentotrentacinque giovani italiani/e, di età compresa tra 18 e 35 anni ($M = 22.57$; $SD = 3.67$), sono stati/e reclutati/e tramite tecnica di campionamento a palla di neve e il questionario è stato diffuso online. Le analisi sono state effettuate utilizzando il Modello delle Equazioni Strutturali e il Modello di Mediazione testato ha riportato buoni indici di fit.

I risultati mostrano che né il sessismo ostile né benevolo hanno un effetto diretto sulla condivisione non consensuale, tuttavia, il sessismo ostile ha un effetto indiretto sulla condivisione non consensuale attraverso l'oggettivazione sessuale delle donne.

Pertanto, il presente studio conferma l'idea che condividere le immagini intime delle donne senza il loro consenso fa parte di una cultura in cui il sessismo ostile tenta di giustificare lo sfruttamento delle donne come oggetti sessuali da parte degli uomini e il potere maschile sulle donne (Glick & Fiske, 1997) e sono in linea con l'idea che l'oggettivazione sessuale rappresenta una forma di oppressione di genere (Fredrickson e Roberts, 1997). Questo è vero anche online, in quanto è la mancanza di consenso a configurarsi come forma di violenza di genere, anche senza forza fisica e coercizione, poiché si basa sulla violazione della privacy e dell'intimità di una persona.

L'uso di immagini di corpi femminili rappresenta uno strumento di esercizio di potere e una 'merce di scambio' che contribuisce alla svalutazione delle donne. Infine, approcciare alla condivisione non consensuale di sexts come ad una forma di cyber dating abuse significa trattarla come una forma di dating violence o di intimate partner violence (IPV) attuata attraverso l'uso della tecnologia e ciò non



solo fornisce una base aggiuntiva per comprenderne cause, motivazioni e impatto, ma consentirebbe di pensare ad adeguate strategie di prevenzione e intervento.

14 settembre 2023

ORA	TIPOLOGIA	TITOLO	RELATORE/TRICE
15:45 - 16:45	SESSIONE TEMATICA	ONLINE, RAPPRESENTAZIONE DI SÉ E STILI DI VITA	Chair: Caso Daniela
		<i>Gen Z's reactions to moral disobedience related to environmental issues: effects on moral elevation and intentions to engage in pro-environmental behavior</i>	<i>Telesca Giovanni Rullo Marika Teresi Manuel</i>
		<i>La relazione tra gli adolescenti e le tecnologie: l'esperienza e le abitudini di comunicazione</i>	<i>Fagnani Laura Zambetti Elisa Bigoni Alessandra Palena Nicola Guerini Ester Baroni Federica Brivio Francesca Lazzari Marco Greco Andrea</i>
		<i>Photo-editing, autostima corporea e decisione di ricorrere alla chirurgia estetica nelle giovani donne: un'applicazione della Teoria del comportamento pianificato estesa</i>	<i>Capasso Miriam Schettino Giovanni Caso Daniela</i>
		<i>Social Media's Ideal Features for Self-Symbolizing</i>	<i>Sciara Simona Gollwitzer Peter M.</i>
		<i>Modern Love: Utilizzo delle Dating Apps e Implicazioni con l'Oggettivazione degli Altri e la Competenza Romantica</i>	<i>Di Vincenzo Edoardo Paleari Francesca Giorgia</i>
		<i>Instagram addiction nei giovani adulti: un'indagine sui processi di identificazione sociale e sulle relazioni significative come fattori di protezione</i>	<i>Marelli Alessandra Covelli Venusia</i>

GEN Z'S REACTIONS TO MORAL DISOBEDIENCE RELATED TO ENVIRONMENTAL ISSUES: EFFECTS ON MORAL ELEVATION AND INTENTIONS TO ENGAGE IN PRO-ENVIRONMENTAL BEHAVIOR

Giovanni Telesca¹, Marika Rullo¹, Manuel Teresi²

¹Dipartimento di Scienze Sociali, Politiche e Cognitive, Università degli Studi di Siena

²Dipartimento di Neuroscienze, Imaging e Scienze Cliniche, Università degli Studi "G. d'Annunzio" di Chieti-Pescara

The fight against climate change is one of the most pressing challenges for the so-called Gen Z, as evidenced by their high involvement in environmental movements (e.g., Fridays for Future). Recently, some environmental movements have resorted to civil disobedience actions that have been often met with negative reactions in the media. Some studies argue that such actions may compromise individuals' commitment to the fight against climate change and make them perceive environmental issues as adverse. Environmental issues are often considered moral issues, and morality is a significant factor in influencing group members' behaviors and evaluations. Recent studies suggest that people may experience feelings of moral elevation when witnessing uncommon moral behavior, particularly from ingroup members, and may be more inclined to engage in prosocial behaviors and support social causes. We conducted an online experiment involving Gen Z college students' (aged 18-26) to explore their reactions to uncommon moral actions performed by their peers (i.e., action not related to the environment, action related to the environment, action related to the environment in the form of civil disobedience) in terms of moral elevation and intention to support pro-environmental causes. Results showed that civil disobedience actions (i.e., damaging a painting) may be less effective to inspire people in engaging in pro-environmental behavior. Considering the frequency of these actions and the attention given by media outlets and policymakers, we will discuss practical implications for policy and communication connected to moral disobedience in the frame of pro-environmental causes.

LA RELAZIONE TRA GLI ADOLESCENTI E LE TECNOLOGIE: L'ESPERIENZA E LE ABITUDINI DI COMUNICAZIONE

Laura Fagnani¹, Elisa Zambetti¹, Alessandra Bigoni¹, Nicola Palena¹, Ester Guerini¹,
Federica Baroni¹, Francesca Brivio¹, Marco Lazzari¹, Andrea Greco¹

¹Dipartimento di Scienze Umane e Sociali, Università degli Studi di Bergamo

Background: Gli strumenti digitali hanno pervaso la quotidianità di tutte le fasce d'età, in particolare pre- e adolescenziali, determinando l'emergere di nuove modalità relazionali e di incontro. I dispositivi digitali, quali smartphone, personal computer e tablet, sono sempre più presenti nella quotidianità dell'intera popolazione. Essi possono rappresentare un valido supporto per la ricerca e la condivisione di informazioni per cui è necessaria una promozione, da parte della scuola e delle famiglie, delle competenze informatiche di base e di quelle relazionali per agire in maniera opportuna in rete. L'enorme diffusione che le tecnologie digitali hanno subito negli ultimi anni ha portato inevitabilmente modifiche alla costruzione dell'esperienza, compresa quella relativa alle relazioni sociali. Risulta, quindi, fondamentale identificare i modi attraverso cui gli adolescenti comunicano, indagando, ad esempio, gli stili comunicativi, la modalità d'uso della tecnologia, come queste si associno agli stili di vita e se, come e con quali modalità questi siano disposti ad una scelta consapevole e sostenibile di utilizzo della tecnologia. L'obiettivo di questo studio è, quindi, quello di indagare, all'interno di gruppi di pre- e adolescenti, quanto le nuove tecnologie siano presenti nella loro vita, esplorando le modalità di relazione sociale online e offline, e l'associazione tra l'uso delle nuove tecnologie e vari comportamenti connessi agli stili di vita. Infine, è posta attenzione all'associazione con alcuni costrutti quali il disimpegno morale, il benessere.

Metodi: La prima fase dell'indagine, di carattere esplorativa condotta tramite focus group, ha coinvolto quattro scuole secondarie di primo e secondo grado della provincia di Bergamo, con 64 studenti coinvolti. A partire da quanto emerso nei focus group è stata sviluppata la seconda fase che prevede la somministrazione di una batteria di questionari, attualmente in corso, con scale specifiche sui temi di indagine. È previsto che questa batteria di questionari verrà somministrata a un gruppo di circa 2000 studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado della Regione Lombardia.

Risultati attesi: Il presente studio consentirà di ottenere informazioni relative all'utilizzo degli strumenti di comunicazione online nei pre- e negli adolescenti e di comprendere la qualità e le tipologie di ripercussioni di tali tecnologie nella vita quotidiana degli studenti coinvolti. Inoltre, le informazioni emerse permetteranno di quantificare i temi rilevanti per il gruppo di studenti coinvolti e di sviluppare una classifica delle metodologie di comunicazione nonché dei social network più utilizzati tra gli adolescenti. Tali risultati possono rappresentare un valido supporto per implementare formazioni relative alle competenze informatiche e trasversali per agire in un'ottica di promozione della salute in rete con le scuole e le famiglie.

PHOTO-EDITING, AUTOSTIMA CORPOREA E DECISIONE DI RICORRERE ALLA CHIRURGIA ESTETICA NELLE GIOVANI DONNE: UN'APPLICAZIONE DELLA TEORIA DEL COMPORTAMENTO PIANIFICATO ESTESA

Miriam Capasso¹, Giovanni Schettino¹, Daniela Caso¹

¹Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Napoli Federico II

L'ampia popolarità dei social network e, parallelamente, il costante aumento degli interventi di chirurgia estetica tra le giovani donne suggeriscono l'esistenza di una possibile relazione positiva tra tali trend. In un'ottica psicosociale, gli studi che hanno esplorato i fattori che spiegano il potenziale impatto dei comportamenti legati ai social network sull'immagine corporea hanno adottato principalmente una matrice teorica di riferimento di stampo socioculturale, trascurando la dimensione cognitiva che sottende il processo di decision-making relativo all'intenzione di ricorrere alla chirurgia estetica. Nello specifico, poche ricerche hanno applicato modelli socio-cognitivi empiricamente fondati per esplorare i fattori che influenzano l'intenzione di sottoporsi a tali interventi. Al fine di colmare tale lacuna in letteratura, il presente studio si è proposto di integrare la Teoria del comportamento pianificato (Ajzen, 1991, TPB) con variabili che, nella letteratura psicosociale, sono state ampiamente associate all'accettazione della chirurgia estetica: il tempo trascorso su Instagram, la frequenza di utilizzo di tecniche di *photo-editing* per la modifica dei propri selfie e l'autostima corporea. Hanno partecipato allo studio 350 giovani donne, utenti di Instagram, di età compresa tra i 18 e i 35 anni ($M = 24.9$, $DS = 3.7$). Le partecipanti hanno completato un questionario *self-report* online che ha rilevato i costrutti classici della TPB (intenzione di sottoporsi ad interventi di chirurgia estetica, atteggiamento, norme soggettive e controllo comportamentale percepito), l'autostima corporea, il ricorso al *photo-editing* e il tempo medio trascorso su Instagram.

I risultati di un Modello ad Equazioni Strutturali (SEM) hanno evidenziato che l'intenzione era positivamente e significativamente predetta dall'atteggiamento e dalle norme soggettive, ma non dal controllo comportamentale percepito. A loro volta, l'atteggiamento e le norme soggettive (ma non il controllo comportamentale percepito) erano predetti significativamente e negativamente dall'autostima corporea, che a sua volta era negativamente influenzata dalla frequenza di utilizzo delle tecniche di *photo-editing*. Il tempo generale trascorso su Instagram, invece, non ha avuto un impatto significativo sull'autostima corporea.

Dal punto di vista teorico, i risultati confermano che il modello TPB può essere efficacemente integrato con variabili aggiuntive specificamente associate all'immagine corporea, quali autostima corporea e ricorso al *photo-editing*. Sul versante pratico, i risultati emersi possono contribuire ad orientare la progettazione di interventi di promozione di un'immagine corporea positiva nelle giovani donne, con particolare riferimento all'incentivazione di un uso più consapevole e critico dei social network.

SOCIAL MEDIA'S IDEAL FEATURES FOR SELF-SYMBOLIZING

Simona Sciarra¹, Peter M. Gollwitzer^{2,3}

¹UniSR-Social.Lab, Faculty of Psychology, Vita-Salute San Raffaele University, Milan, Italy

²Department of Psychology, New York University, New York, NY, USA

³Department of Psychology, University of Konstanz, Konstanz, Germany

Previous research found that people use social media like Instagram for showing off their identity symbols and reaching symbolic self-completion (e.g., Sciarra et al., 2022). A new experiment aimed at extending this first empirical evidence by clarifying why people should prefer social media over other traditional means and contexts for engaging in self-symbolizing behaviors (e.g., in-person conversation). Based on the theory of symbolic self-completion (SCT; Wicklund & Gollwitzer, 1982), we hypothesized that people are motivated to use social media sites because they facilitate self-symbolizing. As social media entail ideal features for self-symbolizing that facilitate the registration of one's identity symbols on others (e.g., the continuous availability of an audience), people may be attracted to them because of such features. By contrast, social media sites without ideal features for self-symbolizing (e.g., intermittent availability of the audience) should lose appeal. We thus tested the following hypotheses: (a) sites with ideal features should be more appealing than other sites; (b) feeling incomplete should augment their appeal. The experiment (N = 149) applied a mixed two-factorial design. In a sample of medical students highly committed to the identity goal of becoming a physician, we implemented an identity goal completeness manipulation based on a recall paradigm. According to the assigned condition, participants had to recall and elaborate on recent failures vs. successes they experienced in their educational pathway and identity goal pursuit (incomplete vs. complete condition, respectively). Students then filled out an extensive questionnaire that asked them to evaluate the attractiveness of several new social media sites with or without 8 ideal features for self-symbolizing we identified *a priori*, based on SCT (Wicklund & Gollwitzer, 1982). The presence of each ideal feature was varied across two conditions (present vs. absent) and treated as a repeated-measure variable. Results revealed that social sites with ideal features for self-symbolizing were overall more appealing than other sites, $t(119) = 3.92, p < .001, d = .35$. However, a two-way ANOVA (presence of ideal features by completeness manipulation) did not detect the expected interaction effect on social media attractiveness, $F(1, 118) = 2.20, p = .140, \text{partial } \eta^2 = .018$. In conclusion, we found support for only one of our two main hypotheses. A series of limitations, including the use of a weak manipulation of completeness and the implementation of a procedure that did not make participants use *real* social media sites, may explain our findings. Still, the present experiment found partial support for our reasoning and has relevant implications for both basic and applied research. Adopting a self-completion approach in the study of social media use could promote a better understanding of online behaviors, prevent the negative consequences of self-symbolizing on social media, and deepen the study of self-completion processes. The present research was supported by a Small Grant from the Society for the Science of Motivation (SSM).

MODERN LOVE: UTILIZZO DELLE DATING APPS E IMPLICAZIONI CON L'OGGETTIVAZIONE DEGLI ALTRI E LA COMPETENZA ROMANTICA

Edoardo Di Vincenzo¹, Francesca Giorgia Paleari¹

¹Dipartimento di Psicologia, Università degli Studi di Bergamo

L'utilizzo delle dating apps è in costante aumento in Italia e nel mondo, soprattutto tra i giovani, con possibili importanti ripercussioni sulle percezioni e abilità interpersonali. Recentemente alcune ricerche sulle competenze sociali esibite nelle interazioni tramite dating apps hanno riscontrato diverse carenze al proposito e ipotizzato che tali scarse abilità sociali possano essere dovute ad una percezione deumanizzante degli altri (Dredge & Anderson, 2021). L'utilizzo delle dating apps sembra infatti aumentare la propensione ad oggettivare gli altri (Bonilla-Zorita et al., 2021).

Ad oggi mancano studi che esaminino l'utilizzo delle dating apps in relazione alle competenze romantiche, ovvero un insieme di abilità che contribuiscono ad un funzionamento relazionale di coppia sano (Davila et al., 2009). Il presente studio ha l'obiettivo di verificare, in un campione di giovani adulti italiani, se l'utilizzo delle dating apps sia associato, direttamente e/o indirettamente attraverso la propensione ad oggettivare gli altri, alla propria competenza romantica auto-riferita.

292 giovani (M età = 25.34, 62.7% donne, 54.1% utilizzatori di dating apps) sono stati contattati tramite annunci pubblici su social network, quali Facebook e Instagram, e diffusione di volantini. Hanno poi svolto un questionario online sulle variabili di interesse tramite l'inserimento di alcuni dati personali, tuttavia mantenendo l'identità anonima, e la compilazione di 2 scale self-report: una versione modificata del Self-Objectification Questionnaire (Noll and Fredrickson's, 1998), come svolto da Strelan e Hargreaves (2005), per indagare i livelli di oggettivazione degli altri e l'Inventory for Romantic Competence in young adults (Chin et al., 2019) per misurare la competenza romantica dei soggetti, dimensione ulteriormente suddivisa in 7 sotto-dimensioni.

I risultati hanno mostrato che chi utilizza dating apps, e in particolare ne usa almeno due, è più propenso ad oggettivare gli altri, evita maggiormente l'intimità e si sente meno capace di gestire e far durare nel tempo la relazione con il partner. Anche la lunghezza dell'arco temporale di utilizzo delle dating apps è risultata correlata ad alcune dimensioni della competenza romantica. Sebbene l'oggettivazione degli altri sia risultata associata ad una minore capacità di gestire e far durare la relazione romantica, contrariamente a quanto ipotizzato l'oggettivazione non è tuttavia risultata mediare il nesso tra l'utilizzo delle dating apps e le diverse dimensioni della competenza romantica considerate. D'altra parte, il fatto di vivere in una grande città è risultato mediare la correlazione positiva fra il numero di dating apps utilizzate e il livello di oggettivazione degli altri. I risultati supportano la teoria secondo cui l'utilizzo delle dating app sarebbe positivamente correlato alla tendenza ad oggettivare gli altri (Bonilla-Zorita et al., 2021), inoltre, i riscontri riguardo al nesso fra l'utilizzo di dating apps e minori livelli di certe dimensioni della competenza romantica sono anch'essi in linea con i risultati delle ricerche precedenti sul tema dell'online dating (Dredge & Anderson, 2021). Tali risultati contribuiscono all'esplorazione di costrutti raramente esaminati in relazione all'utilizzo delle dating apps, quali l'oggettivazione degli altri e la competenza romantica, e forniscono un approfondimento rilevante nella comprensione della moderna delineazione del dating online.

INSTAGRAM ADDICTION NEI GIOVANI ADULTI: UN'INDAGINE SUI PROCESSI DI IDENTIFICAZIONE SOCIALE E SULLE RELAZIONI SIGNIFICATIVE COME FATTORI DI PROTEZIONE.

Alessandra Marelli¹, Venusia Covelli¹

¹Facoltà di Psicologia, Università degli Studi e-Campus, Novedrate (CO)

Studi a livello internazionale hanno identificato diversi fattori individuali e/o sociali coinvolti nella dipendenza da Instagram (e.g. tratti di personalità, bassa autostima, rischio psicopatologico, ansia, depressione, stress, ansia sociale, confronto sociale negativo, solitudine o difficoltà nelle relazioni sociali). Gli studi italiani si sono focalizzati per lo più sull'utilizzo di Instagram da parte degli adolescenti ed il conseguente impatto sul loro benessere psicologico, sulla soddisfazione per il proprio corpo da parte di giovani donne, o sulla relazione tra utilizzo di Instagram e l'attaccamento degli adolescenti ai genitori e/o gruppo dei pari. Per quanto ci è dato conoscere, nessuno studio, ad oggi, si è focalizzato sul target dei giovani adulti e in particolare sugli aspetti identitari e delle relazioni significative come fattori di protezione nella dipendenza da Instagram.

Pertanto, la presente ricerca si è posta come obiettivo quello di esaminare il ruolo di variabili inerenti i processi di identificazione sociale (norme soggettive, di gruppo e identità sociale) e variabili inerenti le relazioni significative (famigliari, gruppo dei pari, relazione di coppia) nella dipendenza da Instagram nei giovani adulti. Basandosi sulla letteratura sviluppata attorno alla dipendenza da altri social network, tra cui Facebook, si è ipotizzato che l'appartenenza grupale positiva, unitamente alla presenza di relazioni significative positive, costituiscano fattori di protezione all'utilizzo eccessivo di Instagram, relazione mediata negativamente dalla paura di essere escluso e dalla soddisfazione negativa della vita.

A tale scopo è stata condotta una survey online diffusa tramite e-mail e social media che ha previsto il coinvolgimento di un campione di giovani adulti di età compresa tra i 18 e 24 anni in possesso di uno smartphone e di un account Instagram. Previo consenso, ai partecipanti è stato chiesto di: 1) rispondere ad alcune domande inerenti all'utilizzo degli smartphone, dei social network e alla dipendenza da Instagram (Italian Instagram Addiction Scale); 2) compilare alcuni strumenti self-report inerenti ai processi di Identificazione sociale (norme soggettive, di gruppo e identità sociale), alle relazioni significative (Friendship Qualities Scale, Dyadic Adjustment Scale, Adult Attachment Scale Revised) e alle variabili ritenute mediatrici (Satisfaction with Life Scale; The Fear of Missing Out Scale).

I risultati verranno discussi confrontandoli con quelli di studi disponibili a livello nazionale e internazionale in merito alla dipendenza da Instagram e contribuiranno verosimilmente ad estendere la letteratura, in modo particolare al campione di riferimento, giovani adulti italiani. Inoltre, l'individuazione dei fattori di protezione legati ai processi di identificazione sociale e di appartenenze significative potrà fornire utili indicazioni sulle modalità di intervento e trattamento del giovane adulto dipendente da Instagram, ai fini di una sempre più adeguata prevenzione del rischio e del potenziamento dei fattori di protezione.

14 settembre 2023

ORA	TIPOLOGIA	TITOLO	RELATORE/TRICE
16:45 - 18:15	SIMPOSIO	ONLINE COME STRUMENTO DI DIALOGO, COMUNICAZIONE E INTERAZIONE	Chair: Arcidiacono Caterina Discussant: Procentese Fortuna
		<i>L'organizzazione del 9ICCP: The lesson we learned</i>	<i>Eempio Emanuele</i> <i>Gatti Flora</i> <i>Carnevale Stefania</i> <i>Autiero Marcella</i> <i>Gonzalez Leone</i> <i>Florenzia</i> <i>Passos Pereira Campos</i> <i>Marina</i> <i>Arcidiacono Caterina</i>
		<i>Una vita "Onlife" nei reparti di oncologia pediatrica attraverso l'utilizzo della realtà virtuale</i>	<i>Gonzalez Leone</i> <i>Florenzia</i> <i>Marocco Davide</i>
		<i>VIDACS serious game: uno strumento di coscientizzazione mirata</i>	<i>Carnevale Stefania</i> <i>Autiero Marcella</i>
		<i>Prevenzione e condivisione attraverso l'uso della comunicazione online</i>	<i>Autiero Marcella</i> <i>Carnevale Stefania</i> <i>Eempio Emanuele</i>
		<i>Cos(Gender)Play: Combattere gli stereotipi di genere e promuovere benessere attraverso uno strumento digitale</i>	<i>Esposito Ciro</i> <i>Toto Giusi Antonia</i> <i>Sulla Francesco</i> <i>Di Fuccio Raffaele</i> <i>Berardinetti Valentina</i> <i>Lavanga Andreana</i> <i>Savino Francesco</i>

Proponente: Caterina Arcidiacono (Università degli Studi di Napoli Federico II)

Discussant: Fortuna Procentese (Università degli Studi di Napoli Federico II)

La competenza nell'area multimediale e nell'uso dei social network è sempre più un patrimonio fondante delle competenze psicologiche. In particolare, la psicologia di comunità, volta alla promozione di benessere sociale, inclusione e creazione di convivenza sociale, trova nelle nuove tecnologie di comunicazione uno strumento innovativo di supporto alla realizzazione dei suoi obiettivi. La comunità virtuale affianca le relazioni di prossimità e persegue l'empowerment del benessere collettivo promuovendo nuove e variegate forme di relazione, condivisione e partecipazione. Il simposio intende così presentare alcune esperienze in cui gli strumenti di comunicazione virtuale e la loro gestione relazionale, nonché l'uso innovativo di videogame hanno costituito un punto di forza per 1) la disseminazione comunicazione condivisione di conoscenze, 2) dare voce a vittime di ingiustizia, sopruso, violenza ed esclusione, 3) promuovere ricerca scientifica

in forma partecipata, 4) promuovere processi di coscientizzazione, 5) sviluppare processi collettivi di condivisione e supporto. In tale cornice, Zoom, Facebook, LinkedIn, TikTok, Instagram, Whatsapp, visori, tablet e pc diventano mezzi di partecipazione, condivisione, promozione e trasformazione sociale, e necessita una riflessione consapevole sulle competenze necessarie per il loro uso quale strumento della psicologia.

COMUNICAZIONI

1. L'ORGANIZZAZIONE DEL 9ICCP: THE LESSON WE LEARNED. Emanuele Esemio (Università di Foggia), Flora Gatti (Università degli Studi di Napoli Federico II), Stefania Carnevale (Università degli Studi di Napoli Federico II), Marcella Autiero (Università degli Studi di Napoli Federico II), Florencia González Leone (Università degli Studi di Napoli Federico II), Marina Passos (Università degli Studi di Napoli Federico II), Caterina Arcidiacono (Università degli Studi di Napoli Federico II).
2. UNA VITA "ONLIFE" NEI REPARTI DI ONCOLOGIA PEDIATRICA ATTRAVERSO L'UTILIZZO DELLA REALTÀ VIRTUALE. Florencia González Leone (Università degli Studi di Napoli Federico II), Davide Marocco (Università degli Studi di Napoli Federico II).
3. VIDACS SERIOUS GAME: UNO STRUMENTO DI COSCIENTIZZAZIONE MIRATA. Stefania Carnevale (Università degli Studi di Napoli Federico II), Marcella Autiero (Università degli Studi di Napoli Federico II).
4. PREVENZIONE E CONDIVISIONE ATTRAVERSO L'USO DELLA COMUNICAZIONE ONLINE. Marcella Autiero (Università degli Studi di Napoli Federico II), Stefania Carnevale (Università degli Studi di Napoli Federico II), Emanuele Esemio (Università di Foggia).
5. COS(GENDER)PLAY: COMBATTERE GLI STEREOTIPI DI GENERE E PROMUOVERE BENESSERE ATTRAVERSO UNO STRUMENTO DIGITALE. Ciro Esposito (Università di Foggia), Giusi Antonia Toto (Università di Foggia), Francesco Sulla (Università di Foggia), Raffaele Di Fuccio (Università di Foggia), Valentina Berardinetti (Università di Foggia), Andreana Lavanga (Università di Foggia), Francesco Savino (Università di Foggia).

L'ORGANIZZAZIONE DEL 9ICCP: THE LESSON WE LEARNED

Emanuele Esempio¹, Flora Gatti², Stefania Carnevale², Marcella Autiero², Florencia González Leone², Marina Passos², Caterina Arcidiacono²

¹Università di Foggia

²Community Psychology Lab, Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi Federico II

La nona conferenza mondiale di psicologia di comunità (9ICCP) si è svolta nel periodo subito successivo alle misure di isolamento sanitario per il covid 19 e il team organizzativo ha dovuto promuovere ogni forma di relazione e comunicazione che potesse abbattere il limite della assenza forzata di contatto. Sono state pertanto previste forme di comunicazione che hanno avuto nell'online il loro punto di forza. Non si è trattato tuttavia solo di usare tecnologie, ma di sviluppare competenze che facilitassero condivisione, partecipazione e relazionalità tra i partecipanti; è stato pertanto un'occasione di apprendimento e uso di specifiche strategie relazionali nella conduzione della interazione con i partecipanti prima della conferenza, nella organizzazione delle sessioni, e nello svolgimento dei lavori. Ciò è stato inoltre di massima rilevanza considerando che la comunicazione avveniva tra partecipanti localizzati su differenti fusi orario e pertanto nella organizzazione della comunicazione tale limite andava preventivamente considerato. Nell'ambito di un panorama mondiale, la vulnerabilità dei contatti andava supportata da un rigido efficiente ed elastico *scaffolding* dell'intero sistema comunicativo. A titolo di esempio va riportato che sono stati studiati gli "orari modali" per consentire la compartecipazione dai diversi fusi orari e va rilevato che tale azione ha richiesto notevole impegno e dedizione, costituendo oggi un patrimonio acquisito di relazionabilità a livello globale.

L'evento è stato costruito in presenza e online, cioè in forma ibrida perseguendo specifiche finalità organizzative: massima attenzione è stata rivolta alla costruzione del sito (<https://9iccpnaples.com/home/>); è stato costituito un sistema interattivo di comunicazione diretta via mail con risposta nelle 24h con i partecipanti; è stato realizzato un video introduttivo composto dalle presentazioni redatte dalle diverse realtà nazionali (https://www.youtube.com/channel/UC7xO7_Qs6mXy39wHSHlvr2Q); è stato strutturato un laboratorio interattivo in cui ad orari "accettabili" fosse possibile partecipare via zoom da tutto il mondo (https://www.youtube.com/watch?v=J6ANT_Th9xk&t=10s&ab_channel=9ICCPNaples); le sessioni in ibrido sono state gestite utilizzando massima competenza per non far venire meno la relazionalità dell'interazione nell'intervento da remoto e ancor di più nelle sessioni che offrivano presentazioni registrate; oltre 50 sessioni sono state registrate e sono disponibili su canale you tube; per facilitare, gestire e supportare la comunicazione interattiva in presenza e da remoto sono stati istituiti un sito, una pagina facebook e instagram; è stato offerto spazio comunicativo a team editoriali della materia, associazioni e gruppi di ricerca e lavoro; sono stati organizzati circa 10 workshop in presenza; un questionario di valutazione con le risposte di oltre il 70% dei partecipanti ha infine, restituito la positività dell'evento. Le metodologie messe in essere e il loro utilizzo hanno richiesto conoscenze di IT (Information Technology) che il team organizzativo ha dovuto sviluppare, ma la loro gestione è avvenuta costituendosi come linea guida di facilitazione del lavoro di gruppo interattivo a livello globale; l'intera esperienza organizzativa si costituisce pertanto come un esempio di best practice fondata sull'uso dei principi del team building e del lavoro di gruppo propri della psicologia di comunità. Il presente contributo descrive le azioni attuate, ma si costituisce come



preliminare per un Guideline per “Facilitation of Social Global Onlife Participatory Interactions” (G-FSGOPI).

UNA VITA “ONLIFE” NEI REPARTI DI ONCOLOGIA PEDIATRICA ATTRAVERSO L’UTILIZZO DELLA REALTÀ VIRTUALE

Florencia González Leone¹, Davide Marocco¹

¹Università degli Studi di Napoli Federico II

In alcuni ospedali di America ed Europa, la realtà virtuale è stata introdotta per aiutare i bambini con diagnosi oncologiche, a superare la paura delle punture e dei trattamenti invasivi, per aumentare l'accettazione delle terapie e generare in loro un migliore follow-up. I bambini ammessi alle strutture sanitarie oncologiche vengono esposti a procedure potenzialmente dolorose. Il dolore si traduce in ansia e stress che, a loro volta, hanno un impatto negativo non solo sulla capacità del bambino di affrontare il trattamento/l'intervento ma anche sul suo recupero. Offrire ai bambini un posto sicuro dove distrarsi dalla routine ospedaliera, trovare un modo per eliminare lo stress e riconquistare il proprio equilibrio emotivo rappresenta un approccio olistico ai pazienti; esso consente di ridisegnare l'attuale approccio terapeutico che mira a un “buon funzionamento del paziente”; il bambino con la sua patologia e le sue paure deve invece, poter “esistere e riposizionarsi in un nuovo contesto di vita quotidiana”. Ipotizziamo così che il dilemma dell'attualità si presenti per questi bambini con la dicotomia “funzionare o esistere?” (Benasayag, 2022) e che i bambini oncologici possano meglio abitare il mondo con l'utilizzo del virtuale e, allo stesso tempo, esistere e “funzionare”. Le nuove tecnologie possono rendersi partecipi delle dinamiche di vita quotidiana e migliorare l'esistenza. In tal senso, una vita Onlife (Floridi, 2016) “non distingue più tra online o offline”, ma presenta una continua interazione tra la realtà virtuale interattiva digitale e quella materiale. Pertanto, l'obiettivo della ricerca è valutare gli effetti della realtà virtuale sulla percezione del dolore, dell'ansia e della gestione della paura nei bambini in un reparto oncologico del nord dell'Argentina. Partecipanti alla ricerca: 5 bambini tra 8 e 12 anni con diagnosi di leucemia e catetere venoso centrale per la gestione della malattia. *Metodologia*: somministrazione di un questionario ad hoc di autovalutazione dell'ansia e della paura prima del ricovero nel reparto, durante e dopo il trattamento, differenziando i momenti “con e senza” l'utilizzo della RV (Realtà virtuale). Questionario Vas di misurazione del dolore percepito e intervista focalizzata. *Risultati attesi*: la RV potrebbe funzionare come un corpo di “supporto” che abita luoghi diversi dalle mura dell'ospedale, attivando meccanismi di resilienza e miglior tolleranza nei bambini ospedalizzati. Individuare quei meccanismi e metterli al servizio di linee guida sulla RV in oncologia pediatrica.

VIDACS SERIOUS GAME: UNO STRUMENTO DI COSCIENTIZZAZIONE MIRATA

Stefania Carnevale¹, Marcella Autiero¹

¹Dipartimento di Studi Umanistici, Università Federico II di Napoli

ViDaCS - Violent Dad in Child Shoes, progetto finanziato dalla Commissione Europea (Pic Number 810449), in accordo con l'art. 16 della Convenzione di Istanbul, ha avuto l'obiettivo di attivare un percorso di ricerca azione con uomini che si pone nell'ottica del contrasto alla violenza maschile contro le donne. Il progetto, intercettando le potenzialità delle nuove tecnologie, in particolare quelle della realtà virtuale nell'attivare processi di coscientizzazione e cambiamento, ha avuto come obiettivo la costruzione e la sperimentazione di un innovativo strumento di autovalutazione che ha permesso agli uomini che l'hanno sperimentato di riconoscere e vivere emozioni e pensieri di bambini e bambine che assistono silenziosi e impotenti a scene di violenza domestica.

Lo stare "nei panni di", grazie ad un ambiente digitale e a dispositivi tecnologici avanzati che ne hanno potenziato l'esperienza, è diventato uno strumento attivatore di consapevolezza e cambiamento, dando la possibilità di vivere l' "attimo prima" dello scoppio della violenza, potendone discutere insieme a persone esperte e specificamente formate e riflettendo sull'importanza di riconoscere le conseguenze della propria difficoltà nell'affrontare le emozioni forti come la rabbia e l'aggressività nelle relazioni, tenendo conto anche e soprattutto delle vittime "invisibili".

La paternità è stata assunta come fattore motivante per la cura ed elemento facilitante nella promozione della consapevolezza.

ViDaCS serious game è stato sperimentato con 51 uomini (età compresa tra 25 e 61 anni - M: 40,7; DS: 10,2), segnalati da servizi territoriali o di volontariato, all'interno di un protocollo strutturato in varie fasi e con l'ausilio di strumenti costruiti ad hoc per la ricerca-intervento portata avanti attraverso il progetto.

Al termine della sperimentazione ViDaCS SG è stata condotta un'intervista Narrativa Focalizzata (Arcidiacono, Di Napoli, 2021) che ha permesso di esplorare le esperienze emotive e le dimensioni più profonde legate all'aggressività e alla violenza, accogliendo i vissuti stimolati dall'esperienza virtuale.

I risultati dall'analisi tematica (Braun & Clarke, 2006) delle interviste hanno messo in evidenza la forte negazione da parte dei partecipanti delle loro azioni e parti violente, nonché l'identificazione di alcuni di loro nel ruolo di vittima (della donna, dei propri genitori in età infantile, ecc.).

ViDaCS SG è stato poi utilizzato nei percorsi valutativi attivati al Centro OLV – Oltre La Violenza, Asl Napoli 1 Centro, con uomini segnalati dalle autorità giudiziarie in attuazione della Legge 69/2019, denominata Legge "Codice Rosso".

Saranno discusse indicazioni operative e linee di sviluppo futuro.

PREVENZIONE E CONDIVISIONE ATTRAVERSO L'USO DELLA COMUNICAZIONE ONLINE

Marcella Autiero¹, Stefania Carnevale¹, Emanuele Esempio²

¹Dipartimento di Studi Umanistici, Università Federico II di Napoli

²Università di Foggia

Il progetto ViDaCS (Violent Dad in Child Shoes) è nato dall'obiettivo di prevenire e contrastare l'Intimate Partner Violence (IPV), la Domestic Violence (DV) e la Witnessing Violence (WV). Gli interlocutori principali sono stati uomini e padri autori e non, di DV raggiunti attraverso la comunicazione online.

Il cuore progettuale è stato lo sviluppo di un *serious game* nel quale i padri hanno sperimentato una scena di DV nei panni dei bambini che vi assistono con l'obiettivo di generare consapevolezza intorno al fenomeno, ma l'intero progetto è stato accompagnato da una sensibilizzazione al tema attraverso i social media.

ViDaCS, attraverso la creazione di realtà virtuali, ha voluto attivare nuovi luoghi di pensabilità sul tema della DV con particolare riferimento ai contesti familiari e alle funzioni genitoriali: è stato costruito un modello di ricerca-intervento che ha visto il web come una risorsa fondamentale per: 1) la dissemination progettuale; 2) sensibilizzare sulla DV e l'importanza della funzione paterna; 3) l'engagement dell'utenza utile per la sperimentazione del *serious game*; 4) approfondire il punto di vista e coinvolgimento maschile sulla DV e creare gruppi di confronto *online in diretta e in differita*; 5) creare un ponte tra l'utenza e le istituzioni nonché i professionisti facenti parte del team progettuale.

I nuovi media e in particolare i social network hanno garantito un incontro innovativo con il pubblico di riferimento, creando partecipazione attiva. Con il progetto abbiamo istituito nuovi luoghi di incontro democratici e facilmente raggiungibili dai destinatari per promuovere un'azione realmente inclusiva sui temi della DV. Ciò è risultato particolarmente efficace dato il periodo di pandemia da Covid-19 durante il quale ViDaCS ha dovuto ricalibrarsi nell'ultimo anno di progetto (2020) in ragione delle esigenze emergenti.

Una delle maggiori difficoltà è stata l'interessamento del pubblico maschile ai temi progettuali: online, a inizio progetto, l'interesse era quasi al 100% del pubblico femminile; tuttavia, una comunicazione strategica ha portato all'incremento di *like* e *interazioni* del pubblico maschile alla pagina Facebook, in modo da raggiungere a fine progetto il 66% donne e 34% uomini su un totale di 1102 *like*, con un aumento dell'822% della copertura della pagina nel periodo di media e massima attività online della pagina. Invece, il numero massimo di persone raggiunte dalle nostre dirette è stato 29.498.

Sono stati prodotti dei post in cui i bambini, con l'aiuto dei papà, ci hanno scritto dei propri desideri circa il rapporto tra i loro genitori. Da una semplice analisi testuale è emerso il desiderio che i padri collaborassero di più alla vita domestica e alle faccende di casa. Ci appare interessante perché è stato possibile non solo dar voce al desiderio dei bambini che hanno saputo mettere in crisi alcuni stereotipi familiari, ma anche rilanciare la questione ai padri, affinché quest'ultimi potessero interrogarsi rispetto agli stessi stereotipi.

Abbiamo infine allestito dei webinar di confronto online, condotti da due psicologhe del team, con un piccolo gruppo di uomini che è venuto a conoscenza dell'iniziativa tramite la pagina. Grazie ai webinar i partecipanti hanno potuto spostare la prospettiva dal "*sentirsi vittima*" al "*sentirsi autore*" trovando gli elementi potenziali, che anche al proprio interno, potrebbero sfociare in DV e IPV.

COS(GENDER)PLAY: COMBATTERE GLI STEREOTIPI DI GENERE E PROMUOVERE BENESSERE ATTRAVERSO UNO STRUMENTO DIGITALE

Ciro Esposito¹, Giusi Antonia Toto¹, Francesco Sulla¹, Raffaele Di Fuccio¹, Valentina Berardinetti¹,
Andreana Lavanga¹, Francesco Savino¹

¹Dipartimento di Studi Umanistici, Università di Foggia

La disuguaglianza di genere è presente nella vita quotidiana in diversi aspetti e ha radici nell'educazione e negli stereotipi culturali, spesso con gravi conseguenze. Le credenze e gli atteggiamenti che conducono a questa disuguaglianza si sviluppano spesso a partire dall'infanzia e si consolidano durante l'adolescenza. Durante l'adolescenza, infatti, i giovani uomini e donne, mentre rifiniscono la loro identità di genere e la loro immagine del maschile e del femminile, possono assorbire tali disuguaglianze come comuni e normali, continuando a perpetrare gli stereotipi, gli atteggiamenti e comportamenti sessisti nei confronti delle donne. In questa fase di vita, uno strumento molto presente nella vita degli adolescenti sono i giochi e, in particolare e i videogame, i quali consentono ai giocatori di vivere un ambiente sicuro e interattivo, dove possono sviluppare abilità diverse e, anche (senza accorgersene) imparare. Queste caratteristiche, presenti nei videogames in generale, hanno promosso lo sviluppo dei serious games, ovvero strumenti che utilizzano l'aspetto ludico del gioco per filtrare messaggi educativi e sviluppare attitudini positive. L'utilizzo dei serious game con i giovani può aumentare la loro consapevolezza su tematiche delicate, come le questioni di genere, e in questo modo promuovere delle sane relazioni tra i generi, riducendo gli stereotipi e gli atteggiamenti sessisti, e favorendo il benessere psico-sociale degli uomini e delle donne.

Lo scopo del progetto Cos(Gender)Play è di promuovere il benessere psicologico di giovani donne e uomini mediante l'utilizzo di uno strumento digitale (un serious game) che possa educare alle differenze di genere, aumentando la loro consapevolezza sugli stereotipi e sugli atteggiamenti e comportamenti sessisti. Il progetto prevede quattro fasi:

- 1) la prima fase ha lo scopo di approfondire lo stato dell'arte circa l'utilizzo di strumenti digitali per la prevenzione e la promozione del benessere psicologico in una prospettiva di genere e viene realizzata attraverso una revisione sistematica della letteratura, eseguita in accordo con i criteri PRISMA ed utilizzando le seguenti banche date: WOS; Scopus; Pubmed; Psycinfo.
- 2) la seconda fase mira a delineare le "situazioni tipiche" della vita quotidiana, in cui una giovane donna può essere vittima di stereotipi di genere e di atteggiamenti o comportamenti sessisti e viene realizzata mediante l'utilizzo di due strumenti: somministrazione di questionario quantitativo online per la rilevazione dei livelli di sessismo, esperienze di sessismo, tipicità di genere, mattering e benessere di studenti di scuola secondaria superiore e di insegnanti in formazione; conduzione di focus groups con studenti e insegnanti informazione.
- 3) la terza fase consiste nello sviluppo e nell'applicazione di un serious game che possa sviluppare la consapevolezza circa le tematiche di genere. La sperimentazione consisterà in sessioni di gioco da circa 30 minuti, durante le quali i partecipanti utilizzeranno lo strumento digitale implementato.
- 4) la quarta fase infine avrà l'obiettivo di fornire una valutazione dell'impatto del progetto. Questa fase prevede la somministrazione di un questionario quantitativo, che avrà lo scopo di rilevare i livelli di benessere, mattering, empowerment e sessismo. La somministrazione verrà eseguita in due diversi momenti: prima e dopo la sessione di gioco con lo strumento digitale.

15 settembre 2023

9:00 - 10:00	<p>KEYNOTE Prof. Tobias Greitemeyer <i>University of Innsbruck</i></p>	<p>Video games: The players, their social environment and catharsis beliefs</p>	<p>Chair: Caso Daniela</p>
--------------	--	---	----------------------------

VIDEO GAMES: THE PLAYERS, THEIR SOCIAL ENVIRONMENT AND CATHARSIS BELIEFS

Tobias Greitemeyer
University of Innsbruck, Austria

Video games are ubiquitous in our modern times. Estimates suggest that, for instance, more than 90% of all American adolescents play video games. Therefore, the question of the impact of video games is significant not only from a theoretical perspective but also from a practical one. Often, the focus is solely on the negative effects of video game consumption. However, depending on the content and game mode, positive effects are also conceivable. In this presentation, the effects of violent video games as well as prosocial and cooperative video games will be exemplified. Numerous studies have shown that violent video games increase the likelihood of aggressive behavior and decrease prosocial behavior. On the other hand, prosocial and cooperative video games promote prosocial behavior and reduce aggression. Subsequently, the influence of video games not only on players but also on their social environment will be discussed. Finally, I will shed light on why players of violent video games are particularly convinced of the catharsis hypothesis.

15 settembre 2023

ORA	TIPOLOGIA	TITOLO	RELATORE/TRICE
10:00 - 11:30	SIMPOSIO	SGUARDI DI GENERE SUI PROCESSI DI INTERDIPENDENZA OFFLINE E ONLINE	Chair: Spaccatini Federica Giovannelli Ilaria Discussant: Manzi Claudia
		<i>L'impatto delle foto profilo sessualizzate sulle expectations nelle dating app: uno studio sperimentale</i>	Spaccatini Federica Grassi Eleonora Pacilli Maria Giuseppina
		<i>I have a goal. il ruolo dei goal sessuali e della compatibilità degli obiettivi delle donne nelle relazioni oggettivanti</i>	Pecini Chiara Riemer Abigail Sáez Gemma Andrighetto Luca Gervais Sarah
		<i>L'effetto dei tratti stereotipicamente femminili sulla rappresentazione della malattia, i suggerimenti medici e le intenzioni di aiuto da parte dei 'lay referral network advisors'</i>	Giovannelli Ilaria Pagliaro Stefano Spaccatini Federica Pacilli Maria Giuseppina
		<i>La discriminazione di genere nei contesti organizzativi: il ruolo del leader</i>	Crapolicchio Eleonora Manzi Claudia

Proponenti: Federica Spaccatini (Università degli Studi di Perugia, Dipartimento di scienze politiche), Ilaria Giovannelli (Università degli Studi di Chieti-Pescara, Dipartimento di Neuroscienze, imaging e scienze cliniche)

Discussant: Claudia Manzi (Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano)

In psicologia sociale, come ampiamente dimostrato, il genere assume un ruolo centrale nell'influenzare lo 'sguardo su' e le 'interazioni tra' le persone sia nel contesto offline sia in quello online. Non di rado, gli stereotipi e i pregiudizi di genere che permeano le interazioni sociali determinano distorsioni nelle rappresentazioni delle altre persone e nelle percezioni di ciò che può accadere loro, dando forma a discriminazioni più o meno palesi che hanno il potere di impattare in modo disfunzionale su molteplici aspetti della loro vita. La situazione è resa ancora più complessa dal fatto che tali processi di influenza sociale si esprimono su molteplici piani e dimensioni relativi alla quotidianità delle persone, tra cui quella online e quella offline, sempre più interdipendenti tra loro. Alla luce di quanto sopra messo in evidenza, il presente simposio, attraverso quattro contributi, si propone di analizzare i processi di influenza sociale in contesti diversi online e offline, alla luce del genere delle persone. Spaccatini et al. mostreranno come la sessualizzazione delle donne sui profili di una dating app possa influenzare le aspettative sulla disponibilità sessuale delle stesse e, a sua volta, l'attribuzione di biasimo nel caso di molestie. Pecini et al., prendendo in esame le relazioni uomo/donna, illustreranno in che modo la presenza di goal sessuali e la loro compatibilità con quelli dell'interagente possono influenzare la valutazione e le intenzioni comportamentali delle donne

all'interno di un'interazione oggettivante. Giovannelli et al., invece, focalizzeranno l'attenzione sul contesto della salute approfondendo l'effetto che il genere e i tratti stereotipicamente femminili possono avere sulla rappresentazione della malattia, i suggerimenti di svolgere visite mediche e le intenzioni di aiuto da parte dei cosiddetti 'lay-referral network advisors'. Infine, Manzi et al., concentrando l'attenzione sui contesti organizzativi, analizzeranno le conseguenze della discriminazione di genere sull'impegno verso l'organizzazione e sulla soddisfazione lavorativa, alla luce del ruolo della qualità della relazione con la leadership, del genere del/della dipendente e del leader, nonché della corrispondenza di genere leader-dipendente.

COMUNICAZIONI

1. L'IMPATTO DELLE FOTO PROFILO SESSUALIZZATE SULLE EXPECTATIONS NELLE DATING APP: UNO STUDIO SPERIMENTALE. Federica Spaccatini (Università degli Studi di Perugia), Eleonora Grassi (Università degli Studi di Perugia), Maria Giuseppina Pacilli (Università degli Studi di Perugia).
2. I HAVE A GOAL. IL RUOLO DEI GOAL SESSUALI E DELLA COMPATIBILITA' DEGLI OBIETTIVI DELLE DONNE NELLE RELAZIONI OGGETTIVANTI. Chiara Pecini (Università di Genova), Abigail Riemer (Carroll University), Gemma Sáez (University of Extremadura), Luca Andrighetto (Università di Genova), Sarah Gervais (University of Nebraska-Lincoln).
3. L'EFFETTO DEI TRATTI STEREOTIPICAMENTE FEMMINILI SULLA RAPPRESENTAZIONE DELLA MALATTIA, I SUGGERIMENTI MEDICI E LE INTENZIONI DI AIUTO DA PARTE DEI 'LAY REFERRAL NETWORK ADVISORS'. Illaria Giovannelli (Università degli Studi 'G. D'Annunzio' di Chieti-Pescara), Stefano Pagliaro (Università degli Studi 'G. D'Annunzio' di Chieti-Pescara), Federica Spaccatini (Università degli Studi di Perugia), Maria Giuseppina Pacilli (Università degli Studi di Perugia).
4. LA DISCRIMINAZIONE DI GENERE NEI CONTESTI ORGANIZZATIVI: IL RUOLO DEL LEADER. Eleonora Crapolicchio (Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano), Claudia Manzi (Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano).

L'IMPATTO DELLE FOTO PROFILO SESSUALIZZATE SULLE SEXPECTATIONS NELLE DATING APP: UNO STUDIO SPERIMENTALE

Federica Spaccatini¹, Eleonora Grassi¹, Maria Giuseppina Pacilli¹

¹Dipartimento di Scienze Politiche, Università degli Studi di Perugia

La letteratura di ricerca sugli effetti della sessualizzazione dell'aspetto femminile ha mostrato come questa influenzi negativamente l'atteggiamento delle persone in termini sia di umanità attribuita sia del modo in cui le donne vengono percepite quando vittime di violenza. A tal proposito, le ricerche hanno dimostrato che la sessualizzazione aumenta il biasimo attribuito alle vittime di varie forme di violenza di genere. Oltre all'effetto della sessualizzazione, questa letteratura ha fornito prove di altri fattori che funzionano come antecedenti dell'attribuzione di biasimo, tra questi anche le sexpectations, ossia le aspettative maschili di un rapporto sessuale relative al primo appuntamento. Unendo questi filoni di ricerca, è stato condotto uno studio con l'obiettivo di indagare se e come l'aspetto sessualizzato di un target femminile sui profili di una dating app possa influenzare le aspettative sulla disponibilità sessuale dello stesso e, a sua volta, l'attribuzione di biasimo nel caso di molestie. I partecipanti (N = 279, 42.1% m; M = 27.15, SD = 9.75) hanno visto la foto del profilo Tinder di una donna che appariva con un aspetto sessualizzato (vs. non sessualizzato). Successivamente la donna è stata descritta come il bersaglio di richieste insistenti di foto intime da parte di un uomo conosciuto sulla stessa dating app. Ai partecipanti sono poi state somministrate una serie di scale volte a misurare la loro percezione delle sexpectation dell'uomo e l'attribuzione di biasimo alla donna per le richieste insistenti da parte dell'uomo. Al termine è stata anche somministrata una scala sull'interiorizzazione delle credenze sulla purezza sessuale delle donne. I risultati mostrano come la sessualizzazione aumenti le sexpectation dell'uomo e anche l'attribuzione di biasimo alla donna per le richieste insistenti. In modo più interessante, e in linea con le ipotesi, è emerso che la relazione tra sessualizzazione della donna e l'attribuzione di biasimo è mediata dalle sexpectations solo per le persone che hanno mediamente e fortemente – ma non debolmente – interiorizzato delle credenze sulla purezza sessuale delle donne.

I HAVE A GOAL. IL RUOLO DEI GOAL SESSUALI E DELLA COMPATIBILITA' DEGLI OBIETTIVI DELLE DONNE NELLE RELAZIONI OGGETTIVANTI

Chiara Pecini¹, Abigail Riemer², Gemma Sáez³, Luca Andrighetto¹, Sarah Gervais⁴

¹Università di Genova

²Carroll University

³University of Extremadura

⁴University of Nebraska-Lincoln

Le donne sono spesso vittime di oggettivazione sessuale, con conseguenze negative a livello di benessere e salute mentale. In generale, nonostante le donne tendano a evitare relazioni oggettivanti, alcune ricerche mettono in luce come non sempre tali relazioni vengano percepite negativamente. Basandoci sul Social Interaction Model of Objectification, abbiamo indagato se la presenza di goal sessuali e la loro compatibilità con quelli dell'interagente influenzavano la valutazione e le intenzioni comportamentali delle donne all'interno di una interazione oggettivante. In particolare, abbiamo condotto tre studi sperimentali ($N = 999$) con campioni di donne italiane e americane in cui è stata manipolata, attraverso un compito di immaginazione, l'attivazione dei goal sessuali (attivi vs. non attivi) e la compatibilità di questi obiettivi (compatibili vs. incompatibili) con quelli di un uomo. Dopo aver svolto il compito di immaginazione, alle partecipanti veniva chiesto di riportare i benefici (vs. costi) percepiti dello stare in relazione con l'uomo e il desiderio di continuare o interrompere tale rapporto. I risultati hanno mostrato come le donne con goal sessuali attivi e in condizione di compatibilità di obiettivi fossero più propense a continuare la relazione con l'uomo rispetto alle donne con goal sessuali non attivi e in condizione di incompatibilità di obiettivi. Questa relazione era mediata da una maggiore percezione di benefici (vs. costi) dello stare in relazione con l'uomo. Inoltre – suggerendo l'esistenza di possibili differenze culturali – solo nel campione di donne italiane, il possedere goal sessuali e l'essere in condizione di incompatibilità di obiettivi, era associato a maggiore interesse a continuare la relazione.

L'EFFETTO DEI TRATTI STEREOTIPICAMENTE FEMMINILI SULLA RAPPRESENTAZIONE DELLA MALATTIA, I SUGGERIMENTI MEDICI E LE INTENZIONI DI AIUTO DA PARTE DEI 'LAY REFERRAL NETWORK ADVISORS'

Ilaria Giovannelli¹, Stefano Pagliaro¹, Federica Spaccatini², Maria Giuseppina Pacilli²

¹Università degli Studi 'G. D'Annunzio' di Chieti-Pescara

²Università degli Studi di Perugia

Quando le persone sperimentano dei sintomi tendono a confrontarsi con altri individui non esperti appartenenti alla rete sociale di riferimento (i.e., lay-referral network advisors) al fine di interpretare che cosa sta accadendo loro e individuare le strategie più efficaci per affrontare la situazione. Gli studi finora condotti hanno messo in evidenza che la rappresentazione della malattia dei 'lay-referral network advisors' può essere influenzata da molti fattori, tra i quali, il genere dei/le pazienti. In particolare, è stato dimostrato che, a parità di malesseri, quelli sperimentati dalle donne (vs. uomini) vengono attribuiti con maggiore probabilità a cause psicologiche piuttosto che organiche, determinando così una vera e propria psicologizzazione della loro sintomatologia. Recentemente alcuni/e studiosi/e hanno suggerito che, oltre al genere, anche la manifestazione di tratti stereotipicamente femminili può avere un ruolo rilevante sia sul modo in cui la malattia viene rappresentata sia sui comportamenti di sostegno e di cura che possono essere adottati nei confronti dei/le pazienti. Al fine di verificare questa ipotesi, abbiamo condotto uno studio sperimentale (N = 140, 60% f) attraverso il quale abbiamo analizzato l'impatto del genere (maschio vs. femmina) e dei tratti (stereotipicamente maschili vs. femminili) dei/le pazienti sulla percezione dell'eziologia di un set di sintomi fisici, sui suggerimenti di svolgere visite mediche e sulle intenzioni di supporto da parte dei/le partecipanti. Dai dati è emerso che i tratti stereotipicamente femminili (vs. maschili) aumentano la probabilità che l'eziologia venga attribuita a fattori psicologici, il che, a sua volta, aumenta le possibilità di suggerire screening psicologici (vs. medici) e diminuisce la disponibilità al supporto. Al contrario, il genere - da solo e in relazione ai tratti - non risulta avere alcun impatto sulle variabili considerate. Le evidenze raccolte confermano che l'interpretazione dei sintomi fisici risente dei tratti mostrati dai/le pazienti al di là del loro genere e suggeriscono indicazioni interessanti per ottenere una maggiore equità nell'ambito della medicina.

LA DISCRIMINAZIONE DI GENERE NEI CONTESTI ORGANIZZATIVI: IL RUOLO DEL LEADER

Eleonora Caprolicchio¹, Claudia Manzi¹

¹Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano

Le donne sono spesso vittime di discriminazione di genere anche nei contesti organizzativi. La ricerca ha dimostrato che ciò produce effetti negativi sulla soddisfazione lavorativa e sull'impegno organizzativo di chi la subisce. Tuttavia, i meccanismi che spiegano questa associazione sono stati poco esplorati. In questa direzione, abbiamo condotto due studi (N = 1.202 dipendenti) per analizzare le conseguenze della discriminazione di genere sull'impegno verso l'organizzazione e sulla soddisfazione lavorativa, esplorando il ruolo della qualità della relazione con la leadership. Inoltre, abbiamo esaminato l'effetto moderatore del genere del/della dipendente, del leader e della corrispondenza di genere leader-dipendente. Nello Studio 1, la discriminazione di genere era negativamente associata all'impegno organizzativo e alla soddisfazione verso il lavoro, sia direttamente sia attraverso una riduzione della qualità della relazione con i leader, operanzializzata come supporto da parte del leader. I risultati sono stati replicati nello Studio 2. Inoltre, nel secondo studio è stato testato l'effetto di mediazione di diverse dimensioni della qualità della relazione con il leader, basate sul modello Leader-Member Exchange. I risultati hanno mostrato che, oltre al supporto del leader che mediava l'associazione tra discriminazione di genere e risultati lavorativi, la dimensione di affetto del modello LMX spiegava l'associazione negativa tra discriminazione di genere, impegno e soddisfazione lavorativa. È il primo studio che analizza come gli aspetti macro (contesto organizzativo) incidano sul livello meso (relazione leader-dipendente) e sui risultati lavorativi individuali, con una particolare attenzione agli aspetti di genere.

15 settembre 2023

ORA	TIPOLOGIA	TITOLO	RELATORE/TRICE
10:00 - 11:30	SESSIONE TEMATICA	USO DELLE TECNOLOGIE NEI PROCESSI FORMATIVI E LAVORATIVI	Chair: Capone Vincenza
		<i>Career counseling online: l'impatto della tecnologia nei processi di sviluppo di vita e di carriera</i>	Zarbo Rita Perrella Lucrezia Magnano Paola Lodi Ernesto
		<i>Teachers' blaming cybervictims: an experimental study</i>	Sorrentino Anna Aquino Antonio Esposito Alessia Santamato Margherita
		<i>Tecnologie ibride per lo sviluppo positivo: modelli e strumenti per l'orientamento e la formazione dei giovani nei progetti NEFELE e MOOW CODE</i>	Sica Luigia Simona Ponticorvo Michela Parola Anna Diano Federico Chinzer Erica Luongo Maria Di Palma Tiziana
		<i>La formazione universitaria ai tempi della didattica a distanza: Implicazioni per l'employability e il benessere degli studenti</i>	Capone Vincenza Marino Leda Schettino Giovanni
		<i>Riconcettualizzare la cura attraverso la co-creazione di valore: Una ricerca sulle rappresentazioni sociali della telemedicina</i>	Piccardo Maria Adele Zulato Edoardo Guglielmetti Chiara

CAREER COUNSELLING ONLINE: L'IMPATTO DELLA TECNOLOGIA NEI PROCESSI DI SVILUPPO DI VITA E DI CARRIERA

Rita Zarbo¹, Lucrezia Perrella², Paola Magnano¹, Ernesto Lodi²

¹Università degli Studi di Enna "Kore"

²Università degli Studi di Sassari

L'introduzione sempre più massiccia degli strumenti tecnologici e delle comunicazioni online, resa ancora più tangibile a seguito della diffusione del Covid-19, ha prodotto una rapida trasposizione di alcune prassi operative relative, ad esempio, alla relazione d'aiuto, dal piano face to face a quello virtuale, che ha richiesto un adattamento delle prestazioni professionali ai cambiamenti dati dalla digitalizzazione. Inoltre, questo ha rimesso in evidenza quesiti importanti relativi al grado di inclusione e/o esclusione delle modalità online rispetto ad alcune fasce di utenza, che talvolta riguardano coloro che potrebbero presentare una più marcata necessità di accedere a tali servizi.

Già da alcuni anni, diverse ricerche hanno, infatti, evidenziato il sostanziale incremento dell'uso delle tecnologie anche in attività legate alla progettazione e alla costruzione della carriera, ampliando la riflessione teorica, etica e metodologica sulle pratiche di orientamento e career counselling. Se, da un lato, una tale riconfigurazione del setting usuale ha creato non poche difficoltà di adattamento - rispetto alle metodologie e agli strumenti propri del lavoro del counsellor e alla fruizione del servizio da parte dell'utente, nonchè rispetto all'interscambio relazionale reciproco tra essi - dall'altro ha rimesso in discussione l'impatto che gli strumenti tecnologici, talvolta relegati a un ruolo sussidiario se non addirittura marginale, avrebbero potuto avere in diverse circostanze.

Si fa riferimento, ad esempio, alle situazioni di particolare vulnerabilità sociale delle persone che sperimentavano, anche prima dell'emergenza sanitaria, difficoltà nell'accesso ai luoghi in cui i servizi venivano/vengono erogati, oppure alla possibilità di raggiungere un'utenza più ampia e diversificata. Il presente contributo ha l'obiettivo di stimolare la riflessione sui punti di forza e le criticità delle pratiche di career counselling online, riportando alcuni interventi realizzati nel "campo virtuale" nei contesti formativi e lavorativi durante e a seguito dell'emergere della pandemia da Covid-19. Verranno inoltre discusse le implicazioni di natura metodologica e pratica.

TEACHERS' BLAMING CYBERVICTIMS: AN EXPERIMENTAL STUDY

Anna Sorrentino¹, Antonio Aquino², Alessia Esposito¹, Margherita Santamato¹

¹Dipartimento di Psicologia, Università degli Studi della Campania 'Luigi Vanvitelli'

²Dipartimento di Neuroscienze, Imaging e Scienze Cliniche, Università degli Studi 'G. d'Annunzio' Chieti-Pescara

I comportamenti violenti nel cyberspazio sono parte del più ampio fenomeno della violenza a scuola. Da molto tempo, ormai, è stata riconosciuta l'importanza di prevenire e contrastare i fenomeni di bullismo e cyberbullismo a scuola, da qui nasce la necessità di formare gli insegnanti all'identificazione e gestione dei casi di bullismo, promuovere un clima scolastico positivo e implementare azioni di educazione al corretto e consapevole uso di Internet.

I pochi studi condotti nel contesto internazionale mostrano come solo pochi insegnanti ritengano di poter gestire e risolvere gli incidenti di (cyber)bullismo che coinvolgono i loro studenti.

Rispetto alla percezione di gravità di tali incidenti, alcune ricerche evidenziano che gli insegnanti adottano criteri quali la ripetizione dei comportamenti di cyberbullismo, l'ampiezza del pubblico e la diffusione di immagini e/o foto. Laddove, rispetto all'attribuzione di colpa alla vittima, è stato trovato che gli insegnanti attribuiscono la colpa della cybervittimizzazione ai comportamenti provocatori della vittima.

Considerando i pochi studi presenti in letteratura, l'obiettivo del presente studio è stato valutare se l'attribuzione di colpa alla vittima variasse in base al tipo immagine condivisa e al grado di responsabilità attribuito alla vittima, e analizzare il ruolo dei livelli di empatia in questo processo. Un totale di 379 docenti italiani di età media 49.55 anni ($DS = 8.44$) sono stati assegnati casualmente ad una delle 3 condizioni previste dallo studio in un disegno between-subjects.

Nella condizione 1 (34.6%) alla vittima veniva sottratta una foto che a seguito di modifiche apportate dai compagni di classe veniva condivisa online, nella condizione 2 (31.7%) la vittima inviava una sua foto intima ad un amico che la diffondeva online, laddove nella condizione 3 (33.8%) la vittima condivideva una sua foto in vacanza con la famiglia su un gruppo online.

L'analisi della varianza ($F(2)=76.60$, $p = 0.000$) ha mostrato che i partecipanti assegnati alla condizione 1 ($M = 8.88$, $DS = 3.15$) hanno attribuito meno colpa alla vittima rispetto ai partecipanti alle condizioni 2 ($M = 13.43$, $DS = 2.69$) e 3 ($M = 10.09$, $DS = 3.11$). Inoltre, la condizione ha significativamente moderato la relazione tra empatia e attribuzione di colpa: solo nella condizione 1 ($t = -2.32$, $p = 0.02$) alti livelli di empatia hanno predetto bassi livelli di attribuzione di colpa alla vittima. I risultati saranno discussi in termini di implicazioni teoriche e pratiche.

TECNOLOGIE IBRIDE PER LO SVILUPPO POSITIVO: MODELLI E STRUMENTI PER L'ORIENTAMENTO E LA FORMAZIONE DEI GIOVANI NEI PROGETTI NEFELE E MOOW CODE

Luigia Simona Sica¹, Michela Ponticorvo¹, Anna Parola¹, Federico Diano¹, Erica Chinzer¹,
Maria Luongo¹, Tiziana Di Palma¹

¹Dipartimento di Studi Umanistici Università di Napoli Federico II

Lo sviluppo positivo dei giovani passa attraverso la formazione e l'orientamento. La letteratura psicologica, infatti, sta andando sempre più verso l'identificazione delle relazioni tra lo sviluppo della carriera (career construction theories) e lo sviluppo positivo dei giovani sostenendo come traiettorie positive nello sviluppo degli adolescenti portino outcomes positivi in età adulta. In questo processo, la formazione e l'orientamento alla scelta formativa/lavorativa hanno un ruolo chiave favorendo lo sviluppo di competenze adattive legate alle transizioni di carriera e alla pianificazione del futuro.

Pur all'interno del vasto panorama di proposte progettuali e di intervento, il presente contributo propone l'utilizzo della modalità ibrida (uso congiunto, integrato e complementare dell'online e dell'offline) come elemento centrale per supportare l'apprendimento e l'intervento orientativo trasformativo.

Con questa visione, nascono i progetti Erasmus+ KA2 NEFELE (Neet prevention in Education systems through positive Future vision Enhancing Learning and teacher Education) e MOOW CODE (Massive Open Online Week for Collaborative Digital Education).

Il primo, ha l'obiettivo di integrare le metodologie di insegnamento per i docenti attraverso lo sviluppo e l'erogazione di strumenti didattici innovativi che possano essere utili nel sostenere la costruzione di carriera degli adolescenti e la promozione di una visione positiva del futuro caratterizzata da speranza e ottimismo. Il progetto della durata di 30 mesi vede coinvolti 6 Partner di 5 paesi: Italia, Grecia, Spagna, Svizzera e Olanda, quattro università, un'azienda del settore tecnologico e una rete di 200 università di 25 differenti paesi. Il progetto propone 3 strumenti: un MOOC per insegnanti, la NEFELE BOX basata sulle interfacce tangibili per potenziare lo storytelling di carriere inclusive e sostenibili, e la NEFELE Platform per adolescenti, docenti, e orientatori volta a sensibilizzare gli attori coinvolti nel processo di costruzione di carriera di adolescenti e giovani.

Il secondo, propone un insieme di strumenti per sviluppare idee, progetti, prototipi in maniera condivisa attraverso l'uso di una piattaforma e di un canovaccio di attività, il Playbook, sviluppati appositamente per il progetto. Il progetto della durata di 36 mesi vede coinvolti 6 partner di 6 paesi: Italia, Polonia, Germania, Romania, Lettonia, Danimarca. All'interno del progetto la metodologia prevede un apprendimento digitale e collaborativo e verrà testata in due studi pilota, uno dedicato alla salute mentale nei campus universitari ed uno su educazione digitale.

Gli avanzamenti dei lavori dei progetti e le riflessioni sull'importanza della focalizzazione delle modalità ibride verranno approfondite e discusse nel presente contributo.

LA FORMAZIONE UNIVERSITARIA AI TEMPI DELLA DIDATTICA A DISTANZA: IMPLICAZIONI PER L'EMPLOYABILITY E IL BENESSERE DEGLI STUDENTI

Vincenza Capone¹, Leda Marino¹, Giovanni Schettino¹

¹Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Napoli Federico II

L'ampia e rapida diffusione della didattica a distanza (DAD) rappresenta uno dei fenomeni di maggior interesse emersi in relazione alla recente pandemia da Covid-19. Le università, storicamente tra le prime organizzazioni educative a cogliere le opportunità di questa modalità di insegnamento, hanno dovuto ripensare la propria offerta formativa al fine di offrire i propri corsi online. Tale cambiamento è spesso avvenuto in modo repentino, senza quindi un'adeguata pianificazione, con conseguenze negative sul processo di costruzione del percorso di carriera degli studenti universitari e sulla loro salute. Questi ultimi, in particolare, hanno affrontato una condizione particolarmente complessa per le sfide poste loro dalla DAD e il conseguente *tecnostress*: una forma di stress determinata dall'utilizzo eccessivo delle tecnologie e dall'incapacità dell'individuo di affrontare adeguatamente i cambiamenti da esse richiesti (Broad, 1984), ad esempio quelli relativi alla propria formazione. Parallelamente, l'impatto negativo della pandemia sul mercato del lavoro ha posto gli studenti di fronte ad una situazione potenzialmente stressante poiché spinti a confrontarsi con un contesto lavorativo caratterizzato da una forte incertezza che ha imposto loro di ripensare il proprio futuro professionale e le scelte di carriera (Akkermans, 2021). Sulla base di quanto evidenziato, il presente contributo ha indagato l'impatto che tale situazione ha avuto sugli studenti universitari in relazione alla loro percezione di *employability*, ossia di trovare un impiego e di adattarsi ai cambiamenti nel mondo del lavoro, e sul loro benessere mentale. Hanno partecipato allo studio 301 studenti universitari campani, di età compresa tra i 18 e i 33 anni ($M = 20.91$, $DS = 1.93$), iscritti al primo o al terzo anno di un corso di laurea in psicologia. Nello specifico, hanno completato un questionario *self-report* in due tempi (Marzo e Maggio 2021) volto a rilevare il tecnostress, il commitment con la propria università e la relativa reputazione, le ambizioni di carriera, la percezione di *employability* e il benessere mentale. I risultati hanno evidenziato il fattore di rischio del tecnostress legato alla DAD rispetto sia alla percezione di poter ottenere un lavoro in linea con il proprio percorso di studi e di mantenerlo che al benessere mentale. Al contrario, le ambizioni di carriera, il commitment e la reputazione dell'università sono emersi quali antecedenti positivi del benessere mentale e dell'*employability*. Quest'ultima, infine, è risultata essere un fattore protettivo del benessere degli studenti esposti alla condizione stressante sottolineata precedentemente. Questo contributo sottolinea come sia fondamentale per le organizzazioni accademiche riprogettare i contesti di apprendimento online per rispondere alle esigenze di formazione degli studenti e, al contempo, la necessità di promuovere l'acquisizione di quelle skills necessarie per consentirgli di affrontare al meglio i cambiamenti alla formazione. Infine, i risultati dello studio possono contribuire a delineare interventi nell'ambito dell'orientamento professionale che facciano leva sulle variabili organizzative emerse quali fattori di protezione dell'*employability* e del benessere degli studenti universitari.

RICONCETTUALIZZARE LA CURA ATTRAVERSO LA CO-CREAZIONE DI VALORE: UNA RICERCA SULLE RAPPRESENTAZIONI SOCIALI DELLA TELEMEDICINA

Maria Adele Piccardo¹, Edoardo Zulato¹, Chiara Guglielmetti¹

¹Dipartimento di Economia, Management e Metodi Quantitativi, Università degli Studi di Milano

Introduzione. La pandemia da COVID-19 ha prodotto un'accelerazione nell'adozione di tecnologie e sistemi digitali. In ambito sanitario, la telemedicina rappresenta uno strumento che permette di estendere le possibilità di cura oltre i consueti spazi fisici e i limiti temporali (e.g., televisita, teleconsulto), aumentando la disponibilità di dati clinici e, quindi, il miglioramento della qualità della presa in carico (e.g., telemonitoraggio). In generale, l'utilizzo di questi strumenti favorisce pratiche più inclusive ed eque e comporta cambiamenti nell'interazione tra i professionisti sanitari, i pazienti e i loro caregiver, dando origine a nuove forme di collaborazione e interdipendenza. L'interazione, mediata dagli strumenti di telemedicina, dà forma a complessi eco-sistemi in cui l'integrazione delle risorse che ciascun attore coinvolto ha a disposizione (o può attivare) genera processi di *co-creazione di valore*. Tuttavia, alcuni antecedenti psico-sociali (e.g., la resistenza all'utilizzo di nuove tecnologie, il *digital divide*, la presenza di una visione paternalistica della cura), ostacolando l'integrazione delle risorse, possono condurre a processi di *co-distruzione di valore*.

Obiettivo. Questa presentazione ha l'obiettivo di discutere i potenziali antecedenti che favoriscono od ostacolano la realizzazione (e.g., barriere e facilitatori) della *co-creazione di valore* nei luoghi di cura. In particolare, verranno presentati i risultati di uno studio condotto sulle rappresentazioni sociali della telemedicina in due contesti differenti: la stampa italiana e un campione di lettori del *Corriere della Sera*. Concentrandosi sui processi di costruzione di significato, è possibile definire le culture in cui la telemedicina viene proposta e adottata.

Metodo. All'interno di questo studio, sono state effettuate (1) un'analisi della salienza per misurare la rilevanza pubblica della telemedicina nel discorso giornalistico (1990-2022), (2) un'analisi qualitativa del contenuto degli articoli pubblicati dal *Corriere della Sera* ($n = 1704$; 2019-2022), (3) alcune analisi descrittive e di profilazione dei risultati di una *survey* online condotta tra i lettori dello stesso quotidiano ($n = 2375$ *laypeople*; $n = 268$ professionisti sanitari).

Risultati. Seppure l'attenzione della stampa per la telemedicina abbia assunto una sempre maggiore rilevanza negli anni fino al picco legato alla pandemia, i risultati della *survey* hanno mostrato come l'esperienza diretta sia ancora appannaggio di pochi. La telemedicina viene considerata una "promessa" per il futuro e un'opportunità per una miglior relazione medico-paziente, sia nelle rappresentazioni della stampa, sia tra i *laypeople*. La riduzione di tempi e costi di spostamento viene identificato come fattore saliente sia per i *laypeople*, sia per i professionisti. Tuttavia, solo i professionisti identificano nel *digital divide* una barriera importante per l'accesso alla telemedicina.

Conclusioni. I risultati evidenziano possibili antecedenti della *co-creazione di valore* nel contesto sanitario italiano, mostrando significati che ostacolano o facilitano l'adozione di strumenti di telemedicina. In particolare, sembra emergere un quadro in cui, ad una buona propensione ed interesse tra i *laypeople*, corrisponde cautela e resistenza da parte dei professionisti.

14 settembre 2023

SESSIONE POSTER

1	<i>Social appearance anxiety, online social comparison and Social Network Sites</i>	<i>Caldera Alessandra Mosso Cristina O.</i>
2	<i>Videogiochi e identità personale: il ruolo del flow e dei bisogni psicologici</i>	<i>Poli Martinelli Daniela Pistoni Carlo Bignotti Vera Pozzi Maura</i>

SOCIAL APPEARANCE ANXIETY, ONLINE SOCIAL COMPARISON AND SOCIAL NETWORK SITES

Alessandra Caldera¹, Cristina O. Mosso¹

¹Dipartimento di Psicologia, Università di Torino

The exponential growth of digital technologies has led researchers to increasingly explore the psychological mechanisms underlying the impact of social networking sites (SNSs) on individuals' self-perceptions. The impact of SNSs use on individuals depends on several factors, including social comparison, which is considered either an individual trait or a process triggered by a self-informative context such as SNSs (Lee, 2014).

It is argued that people tend to make primarily upward social comparisons when using SNSs because they are exposed to inauthentic and enhanced information motivated by impression management (Appel, Gerlach, & Crusius, 2016).

Some researchers have shown that individuals with a high social comparison orientation should be more sensitive to the negative effects of SNSs because they experience the negative discrepancy between their self-evaluation and the unrealistic online self-presentation of others (Vogel et al., 2015; Alfasi, 2019).

However, online social comparison is not always detrimental; it can also be inspiring and provide opportunities for sharing (Meier & Shafer, 2018). According to recent findings, the impact of SNSs also depends on whether individuals use them actively or passively. Indeed, passive use seems to have a stronger negative impact on individuals' well-being, as they are exposed to more salient and idealized information for their self-evaluation (Verduyn et al., 2017). However, recent research suggests moving beyond the basic distinction between active and passive use to consider the effects of content valence and individual differences (Kross et al., 2021; Valkenburg, van Driel & Beyens, 2022). Moreover, SNSs evolve rapidly over time, so different characteristics of online platforms could have different effects on people's perceptions of themselves, especially considering how people changed their relationship with online tools during the pandemic (Masciantonio et al., 2021).

Therefore, the present study focuses on social appearance anxiety, defined as a person's concern about being negatively evaluated based on appearance, which may be exacerbated in SNSs due to massive exposure to visual content that suggests idealized models to conform to (Papapanou et al., 2023).

Consequently, we examined the relationship between social appearance anxiety (SAA), online social comparison, and feelings that occur after using SNSs. A sample of young adults (N=170) completed a questionnaire about their daily use of SNSs and answered some questions about their scrolling (considered passive) or interaction (considered active) habits, their tendency toward online social comparison, their concerns about their social appearance, and their feelings after using SNSs in the past 7 days. In this way, we aim to contribute to a deeper understanding of the positive and negative effects of SNSs on individuals' self-evaluation.

VIDEOGIOCHI E IDENTITÀ PERSONALE: IL RUOLO DEL FLOW E DEI BISOGNI PSICOLOGICI

Daniela Poli Martinelli^{1,2}, Carlo Pistoni^{1,2}, Vera Bignotti^{1,2}, & Maura Pozzi^{1,2}

¹Dipartimento di Psicologia, Università Cattolica del Sacro Cuore Milano

²Centro di Ricerca sullo Sviluppo di Comunità e la Convivenza Organizzativa (CERISVICO), Università Cattolica del Sacro Cuore Brescia

Lo studio si propone di esplorare la possibilità che i videogiochi possano rappresentare un mezzo per esprimere l'identità personale e soddisfare i bisogni psicologici di base attraverso l'esperienza immersiva del flow. In particolare, viene sviluppato un modello teorico che analizza il ruolo della soddisfazione dei bisogni psicologici di autonomia, competenza e relazione nella manifestazione dell'enactment identitario attraverso la mediazione del flow.

Per testare questo modello teorico, è stata condotta un'indagine su una campione di 152 videogiocatori, composto da 116 uomini e 32 donne (Metà=27.18, DSetà=9.18, range 18-86 anni). I partecipanti hanno completato un questionario online che includeva la misurazione dei cinque costrutti considerati: autonomia, competenza, relazione, flow ed enactment identitario.

I risultati della path analysis hanno mostrato che l'autonomia e la competenza hanno un ruolo significativo nella mediazione tra i bisogni psicologici di base e l'enactment identitario attraverso il flow.

Questi risultati suggeriscono che giocare ai videogiochi può effettivamente contribuire alla comunicazione della propria identità e alla soddisfazione dei bisogni psicologici di base.