

IL CYBERBULLISMO E IL DEFICIT DI COMPrensIONE DELLA REALTÀ E DELL'IDENTITÀ VIRTUALE.

LUCA PISANO

Psicologo, Psicoterapeuta,
Direttore Master in Criminologia IFOS e Osservatorio Cybercrime Sardegna.

1. Realtà e realtà virtuale.

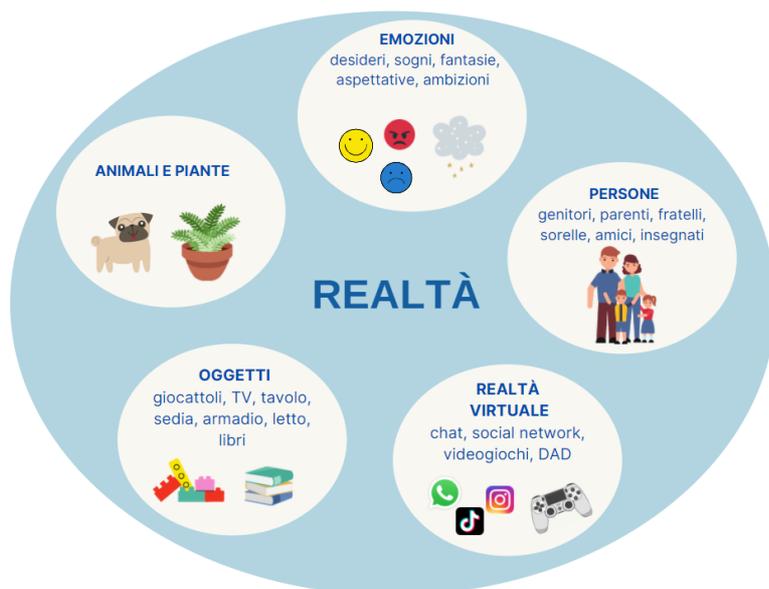
Dall'analisi delle risposte alla domanda "*realtà e realtà virtuale sono la stessa cosa?*" (ricerca Eurispes 2022 sul cyberbullismo in Sardegna¹) emerge con chiarezza la difficoltà di comprendere che cosa è la realtà virtuale. Infatti, il **90,3%** (756) dei docenti, il **96,2%** (1309) dei genitori e il **92,2%** (3306) degli studenti ritengono erroneamente che la realtà vissuta in presenza e quella mediata da uno schermo siano differenti.

La difficoltà di concettualizzare la realtà virtuale si manifesta nonostante l'**89,1%** (3196) degli studenti ritenga che il cyberbullismo sia un reato, l'**80,3%** (2879) abbia affrontato a scuola il problema delle vessazioni digitali e quasi il **50%** delle vittime di prevaricazioni digitali riferisca di avere vissuto emozioni molto negative. Insomma la concretezza del fenomeno cyberbullismo, rappresentata dalle sue ripercussioni esterne (disciplinari e giudiziarie) e interne (gli stati emotivi negativi), non ha comunque aiutato a comprendere che il termine realtà virtuale non è un ossimoro e soprattutto non è sinonimo di realtà finta o artificiale.

Inoltre, neanche l'esperienza della DAD a scuola (il docente che parla tramite uno schermo è virtuale e quindi reale) o i casi riferiti dalla stampa di persone processate per reati commessi nel virtuale (dalla diffamazione, alle minacce sino ad arrivare alla diffusione non autorizzata di contenuti intimi/sessuali), hanno permesso a docenti, genitori e studenti di comprendere che il virtuale non è una classe alternativa alla classe realtà ma un suo elemento, insieme agli oggetti, alle persone, agli animali, alle piante, alle emozioni e ai desideri (fig.1). Di conseguenza, ritenendo il virtuale uno spazio finto, irreale, artificiale, molti giovani possono più facilmente manifestare condotte cyberbullistiche. Non a caso **un giovane su cinque** (19,6%) dichiara di avere subito cyberbullismo, "raramente (10,3%), "qualche volta" (7,8%) o "spesso" (1,5%)" e le tipologie di atti vessatori più frequenti sono le telefonate mute o gli scherzi telefonici o, in alternativa, l'esclusione intenzionale da gruppi online.

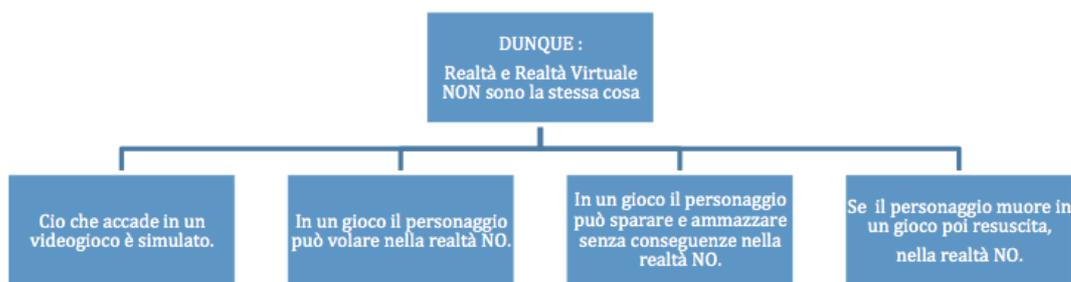
Fig. 1. Il Virtuale è un elemento della classe realtà.

¹ <https://eurispes.eu/ricerca-rapporto/indagine-sul-cyberbullismo-nelle-scuole-della-sardegna-2022/>



Questa difficoltà di concettualizzare la realtà virtuale ha generalmente origine dai processi di induzione fallace legati all'esperienza dei videogame (Pisano, Cherchi 2021²). Partendo dall'evidenza che se il personaggio di un videogioco spara, questa specifica azione non accade nella realtà, moltissimi giovani (purtroppo anche adulti) inducono la regola errata che il virtuale non è reale (fig.2).

Fig.2 I processi di induzione fallace nella concettualizzazione della realtà virtuale.



Non considerano infatti che hanno costruito la regola generale da un particolare non rappresentativo della totalità delle azioni che si possono compiere in un videogame. Se avessero infatti pensato che il personaggio spara perché è il giocatore che decide di farlo sparare, che il contenuto delle chat testuali e vocali, durante il videogame, è sempre reale, che le eventuali minacce sono reali e passibili di conseguenze giudiziarie, che le emozioni provate sono ugualmente reali così come i soldi che si spendono per “abbellire” il personaggio (*scioppare le skin*), avrebbero correttamente indotto la regola generale opposta: reale e virtuale sono la stessa cosa.

² Pisano, L., Cherchi, G. (2021). Manuale per la consapevolezza digitale in famiglia. Smart Family. Educare i bambini alle nuove tecnologie. Youcanprint.

Premesso che per la valutazione di questa ipotesi serviranno ulteriori ricerche, possiamo ipotizzare che in questa confusione epistemologica, stimolata dal processo di induzione fallace, il cyberbullismo è considerato un reato ma anche un comportamento equivalente, sotto il profilo degli effetti, alle azioni simulate dai personaggi dei videogiochi, *“se sparo nel virtuale non accade nulla nella realtà, dunque se faccio telefonate mute o scherzi telefonici oppure escludo qualcuno dai gruppi online non ci sono conseguenze nella realtà”*.

2. Identità e identità virtuale.

Accanto al deficit di concettualizzazione della realtà virtuale, è anche emersa la difficoltà di comprendere che cosa è l'identità virtuale. Per l'**87%** (728) dei docenti, il **93,1%** (1267) dei genitori e l'**87%** (3125) degli studenti, identità e identità virtuale non sono la stessa cosa.

I risultati della presente ricerca confermano gli esiti degli studi di Pisano, 2016³; Cimino, Erriu, Pisano, Cerniglia, Mastropaqua, 2017⁴, che hanno infatti evidenziato che i post, le chat, le foto e i video sono considerati “raramente o qualche volta” manifestazioni del modo di essere e quindi epifenomeni dell'identità virtuale e reale. Non possedendo una rappresentazione sufficientemente chiara dell'identità virtuale, molti giovani non riescono a decodificare il rapporto che intercorre tra l'identità reale e identità virtuale. Con il risultato che non percependo di avere un'identità virtuale, non riescono a pensarla, concettualizzarla e proteggerla, prestando adeguata attenzione alle attività che compiono nel web. Sembrano invece possedere una semplice coscienza del loro esserci online, il “senso del sé virtuale”, che si distingue dalla consapevolezza autoriflessiva (auto consapevolezza) dell'identità virtuale. I giovani appaiono infatti consci di manifestare online la capacità di agire, provare emozioni e ricordare ciò che hanno vissuto e, quindi, di sperimentare una prospettiva soggettiva primaria che organizza l'esperienza sociale online. Ma appaiono deficitari dell'auto consapevolezza perché non riescono facilmente a concettualizzare che l'azione compiuta nel mondo virtuale, oltre ad essere vera perché produce effetti sulla vita delle persone, è anche la manifestazione del loro modo di essere e quindi della loro personalità.

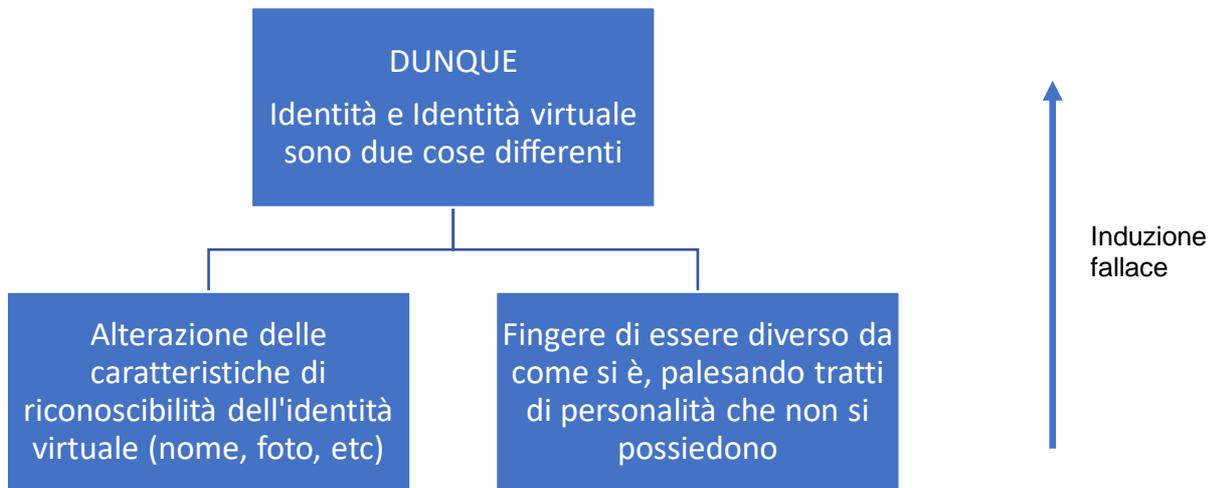
Anche in questo caso l'induzione fallace (fig. 3) è un fattore che concorre a spiegare il deficit di concettualizzazione dell'identità virtuale. Moltissimi giovani e adulti, ritenendo che solamente nel web sia possibile alterare le caratteristiche di riconoscibilità e palesare tratti di personalità che non si possiedono nella realtà, inducono la seguente regola generale: identità reale e identità virtuale non sono la stessa cosa. In questi casi non considerano che anche nella realtà è possibile ingannare gli altri palesando un'identità falsa o fingere di avere tratti di personalità che di fatto non si hanno. Oppure non hanno compreso che nel momento in cui si costruisce un'identità falsa (nella realtà o nella realtà virtuale), la stessa è sempre il risultato di un processo soggettivo - dunque vero - che orienta in modo più o meno consapevole la scelta dei simboli (il modo di vestire, la pettinatura, la foto preferita per rappresentarsi sui social, il nickname del profilo, etc) con cui manifestare la propria personalità. Pertanto i dati che si caricano su un profilo sono sempre reali perché esprimono,

³ Pisano, L. (2016). *Identità Virtuale: teoria e tecnica dell'indagine socio psicopedagogica online*. Franco Angeli, 2016.

⁴ Cimino, S. Erriu, M, Pisano, L, Cerniglia, L. Mastropasqua, I. (2017). *Adolescents' Online And Offline Identity: A Study On Self-Representation*. Computer Science. DOI:10.15405/epsbs.2017.05.3 - Corpus ID: 55816225

più o meno consapevolmente, la personalità, la soggettività e quindi i tratti salienti dell'identità reale della persona.

Fig.3 I processi di induzione fallace nella concettualizzazione dell'identità virtuale.



Premesso che anche per la valutazione di questa ipotesi serviranno ulteriori ricerche, possiamo supporre che l'induzione fallace solleciti il compimento di azioni cyberbullistiche perché permette agli autori delle vessazioni digitali di deresponsabilizzarsi, attribuendo la colpa dei propri comportamenti a un'altra identità. Questo effetto dissociativo non facilita la concettualizzazione della natura contraddittoria dell'identità virtuale che sprigiona due messaggi antitetici: sembra irreale perché è rappresentata da un sistema d'immagini, video e informazioni scritte intangibili, ma è reale perché compie e riceve comunicazioni che producono effetti concreti sulla vita reale e digitale di giovani e adulti.