

Narrative digitali. Le dinamiche affettive legate all’oggetto digitale indagate con metodi proiettivi

Michela Brunori, Maria Gabriella Pediconi***

SOMMARIO. – I dispositivi digitali, considerati inizialmente come strumenti tecnici sorprendenti, stanno assumendo il ruolo di veri e propri ‘compagni digitali’ che affiancano le dinamiche della vita quotidiana. Il presente studio si propone di analizzare le modalità attraverso cui i dispositivi influenzano le rappresentazioni affettive della intersoggettività. Alla ricerca hanno partecipato 22 soggetti ai quali è stato chiesto di interpretare narrativamente 4 tavole proiettive ispirate al *Thematic Apperception Test (TAT)* di Murray, all’interno delle quali sono state inserite rappresentazioni di dispositivi tecnologici. Appoggiandosi alla teoria psicoanalitica e interpersonale, l’analisi dei contenuti delle 88 narrative ha permesso di approfondire come quattro esperienze fondative della soggettività vengono influenzate dalla tecnologia: Infanzia, Coppia, Immagine di sé, Evento traumatico. L’esplorazione delle dinamiche legate all’oggetto digitale ha tenuto conto degli affetti, della rilevanza data all’oggetto digitale nel racconto e della funzione rispetto alla vita relazionale. I risultati mostrano che la tecnologia si configura come un ausilio nella misura in cui vi è buona comunicazione sul piano interpersonale reale, ma non è in alcun caso sufficiente a sostituire l’oggetto d’amore. Nella vita di coppia l’oggetto digitale diventa fonte di conflitti, verso il quale soprattutto la protagonista femminile sviluppa una dipendenza invadente; oppure viene utilizzato come arma di rottura della relazione, generando vissuti di sofferenza potenzialmente traumatici. Non mancano tuttavia narrazioni in cui il device è stato utilizzato per immortalare aspetti positivi del sé, mantenendo una apertura relazionale genuina e non dipendente da dinamiche narcisistiche di riconoscimento esteriore.

Parole chiave: influenza digitale, psicoanalisi, Thematic Apperception Test, content analysis, ricerca qualitativa.

*Psicologa Clinica; Membro del gruppo di ricerca in Psicologia Dinamica dell’Università degli Studi di Urbino, Italia. E-mail: michela.brunori@uniurb.it

**Ricercatore di Psicologia Dinamica, Università degli Studi di Urbino; Docente di Psicologia Dinamica presso il corso di laurea di Scienze e Tecniche Psicologiche e di Psicologia Clinica presso il corso di laurea in Sociologia e Servizio Sociale, Università degli Studi di Urbino, Italia. E-mail: maria.pediconi@uniurb.it

Come il digitale trasforma la soggettività

Sfide digitali in infanzia e adolescenza

I bambini al giorno d'oggi sembrano possedere un'innata predisposizione per l'utilizzo dei dispositivi digitali. All'interno delle loro case, oltre alla televisione, hanno accesso a una serie di media digitali che consentono loro di usufruire di contenuti in streaming, giocare, cercare in internet e impegnarsi in altri tipi di attività virtuali. Crescere tra e con i media apporta diversi effetti positivi e negativi alla salute fisica e al benessere psicologico, non solo dei bambini, ma anche degli adolescenti (Strasburger *et al.*, 2010; Vandewater *et al.*, 2007): nuovi e vecchi media possono portare all'imitazione di comportamenti aggressivi, sessuali, nonché a disturbi dell'alimentazione; d'altro canto, non possono essere negati alcuni benefici a favore dell'accettazione della diversità attraverso modelli di comportamenti pro-sociali incontrati online. Sono soprattutto le abitudini e le attitudini tecnologiche dei genitori ad aver la maggiore influenza sui comportamenti digitali del bambino (Lauricella *et al.*, 2015); spesso, infatti, la tecnologia viene utilizzata in maniera condivisa tra i membri della famiglia. La tecnologia tra le mura domestiche si connota come 'parlare in attività', uno spazio interattivo che coinvolge i bambini a più livelli: essi, infatti, utilizzano gli strumenti interattivi, trattano con gli adulti i temi d'interesse e chiedono, secondo necessità, a questi ultimi, informazioni (Danby *et al.*, 2013). Questo genere di interazione tra il bambino e i genitori, intrecciato con la tecnologia, sfocia in un parlare interrotto e ripreso più volte, valorizzando le competenze relazionali del bambino. Tuttavia, le "opportunità si traducono rapidamente in rischi qualora il genitore percepisca la tecnologia non come un veicolo di testi per l'infanzia (che dunque – come tutti gli altri testi – necessita di essere fruito con la mediazione adulta), ma come uno strumento al servizio della propria genitorialità, dunque una sorta di babysitter alla quale affidare il proprio figlio per svolgere in tranquillità altre attività" (Di Bari, 2015, p. 8).

È indubbio, infatti, che l'atteggiamento verso internet si modelli nel percorso di vita sulla base delle esigenze interne ed esterne di chi ne fa uso e della capacità di questi di coglierne le opportunità e di tirarsi indietro di fronte ad un adattamento invischiante. Nei momenti di distanza fisica tra membri della famiglia il mezzo digitale è indiscutibilmente utile, un'opportunità di restare connessi con i propri cari, di condividere il proprio vissuto seppur mediato dall'online; al contrario può diventare la fonte di intensi conflitti familiari nelle famiglie più numerose (Mesch, 2006a) o quando il tempo a casa non viene utilizzato per le relazioni familiari quanto piuttosto per stare connessi in rete, impegnarsi in attività sociali online, in giochi, in gruppi di discussione

(Mesch, 2006b). Ciò è valido tanto per gli adolescenti quanto per i genitori, che a volte mostrano incongruenze tra norme dettate e comportamenti digitali messi in atto (Snyder *et al.*, 2015) rendendo inefficace la guida genitoriale (Gugliandolo *et al.*, 2019; Liu *et al.*, 2012). Sebbene dunque l'influenza della tecnologia in ambito familiare risulti ancora controversa e la *governance* familiare si trovi senza dubbio a far i conti con le nuove sfide digitali (Aroldi, 2015), una mediazione attiva è decisamente auspicabile: i genitori che la utilizzano in modo strategico, combinando fiducia e sorveglianza in un monitoraggio segreto di cui gli adolescenti si fingono inconsapevoli; un'ingenuità fittizia e rassicurante che permette loro di eludere a proprio piacimento il controllo genitoriale e di mantenere integra la propria privacy (Mascheroni, 2014). L'adolescente non assume quindi le sembianze di passivo destinatario delle norme e delle strategie di sorveglianza, ma si presenta piuttosto come abile negoziatore o evasore, all'occorrenza, in equilibrio tra desiderio di emancipazione e senso di protezione, derivato quest'ultimo del contatto continuo con le figure significative.

Relazioni romantiche in formato digitale tra incontri e rotture

I nuovi media hanno un forte impatto anche nelle relazioni amorose. Se da un lato questi permettono ai partner di mostrare i propri traguardi di coppia e di condividere con amici e conoscenti i propri vissuti romantici, dall'altro possono alimentare gelosie, tendenze al controllo e affetti negativi, soprattutto nel genere femminile (Muscanell *et al.*, 2013; Utz & Beukeboom, 2011), cui fanno seguito crescenti comportamenti di sorveglianza del profilo del partner (Muisse *et al.*, 2009). Tuttavia, è nei casi di rottura della relazione che, non concedendo il distacco necessario per l'elaborazione della perdita, le piattaforme social rischiano di divenire, almeno in un primo momento, luoghi di forte stress emotivo (Herron *et al.*, 2017; Lukacs & Quan-Haase, 2015). La condivisione pubblica di elementi della propria storia amorosa contribuisce a potenziare il coinvolgimento relazionale, aumentando così la longevità del rapporto romantico (Toma & Choi, 2015). Un legame percepito come soddisfacente si esprimerà con una buona intimità online e con un uso dei mezzi digitali volto a ripristinare la comunicazione dopo una lite; di contro, flirtare in rete, utilizzare tattiche di manipolazione e di controllo, ricorrere a strategie di comunicazione online atte a esprimere rabbia o problemi al partner correlano negativamente con la soddisfazione del rapporto (Sánchez *et al.*, 2017). La quantità di selfie di coppia postati riflette il grado di impegno riposto nel legame sia da parte delle ragazze che da parte dei ragazzi, sebbene in questi ultimi sia indicativa anche del grado di passione avvertito nella relazione (Sabiniewicz *et al.*, 2017). Se si passa però ai selfie individuali la percezione si rovescia: il selfie può divenire mezzo di promozione della propria corporeità e influenzare negativamente la relazione romantica (Ridgway & Clayton, 2016). Un uso della

tecnologia condiviso, che contempla l'interazione tra partner, è associato ad una percezione positiva della coppia; nei casi in cui invece la tecnologia venga utilizzata in presenza dell'altro a discapito dell'interazione, quest'ultimo può arrivare a sperimentare una diminuita percezione del senso di controllo con relativa compromissione del proprio senso di sicurezza e ripercussioni negative nella relazione (Leggett & Rossouw, 2014). Amichai-Hamburger e Etgar (2016), a tal proposito, hanno messo in luce come, all'interno dei momenti riservati alla coppia, lo smartphone possa configurarsi come una specie di intruso: l'intimità romantica, infatti, sembra diminuire quando le attenzioni del partner si rivolgono allo smartphone e a un uso privato più che condiviso dello strumento digitale. All'interno della coppia l'utilizzo dello smartphone è generalmente associato a una crescita della comunicazione tra i partner rivelandosi più affettuosa quando avviene tramite dispositivi digitali. D'altro canto, la soddisfazione di coppia e l'affettività sembrano attenuarsi quando l'uso dello smartphone assume le sembianze della dipendenza (Lapierre & Custer, 2021). In alcuni casi, dunque, i dispositivi mobili possono limitare la qualità della comunicazione con gli altri e danneggiare le relazioni interpersonali. Se dal punto di vista affettivo sembra che le forme moderne della tecnologia sociale rappresentino un'ulteriore e tangibile risorsa di coppia per sentirsi coinvolti e rassicurati in favore della soddisfazione relazionale (Schade *et al.*, 2013), non va dimenticato che la relazione amorosa che si poggia eccessivamente sull'online rischia di sgretolarsi tra chat e social network se non è sostenuta da un vissuto e da una comunicazione ben piantati nella realtà concreta, che permettano lo sviluppo delle competenze interpersonali volte alla risoluzione di conflitti e disaccordi (Nesi *et al.*, 2017).

Protagonisti o registi?

Ci sono numerose occasioni nella vita di tutti i giorni in cui le persone vengono viste usare il proprio smartphone senza sosta, come attività principale o complice del multitasking. Soprattutto i giovani ne colgono le opportunità, utilizzando lo smartphone e le piattaforme online come appoggio anaclitico per le loro attività scolastiche ed extrascolastiche (Pediconi & Urbani, 2016): troviamo la realtà virtuale “‘incorporata’ nella vita quotidiana, rivestita di nuovi significati e trasformata in presenza abituale” (Qualizza, 2012, p. 640). Così le narrazioni rinvenute da piattaforme *social* come Facebook e Instagram mostrano una varietà di contenuti che spaziano dal superficiale all'intimità quotidiana, sino agli affetti più profondi e genuini. Quelle online si caratterizzano come ‘micro-narrazioni quotidiane’ (Simoniello, 2014): pezzettini di esperienza ‘lanciate’ in rete che lasciano intendere un prepotente bisogno di essere riconosciuti, di esistere, ma anche di *essere-con*. Possiamo pensare all'esperienza digitale online come articolata su due poli: quello dell'Identità e quello dell'Alterità (Zanelli, *s.d.*). Parlare di identità significa

inevitabilmente parlare dell'esperienza che il soggetto fa della propria immagine e di come questa possa essere valorizzata o rifiutata dallo sguardo dell'Altro: un Altro che è genitore nell'infanzia; genitore, amico e partner in adolescenza; Altro-utente nello spazio virtuale. Una ricerca di rispecchiamento e riconoscimento in cui l'Altro si configura dunque come terzo, tra immagine e soggetto, con la capacità di ostacolare o supportare il riconoscimento dell'individuo rispetto alla propria immagine. Tale dinamica non è esclusiva della realtà offline, abita tanto il mondo reale quanto quello virtuale, permettendo di meglio comprendere le radici e funzioni delle nuove abitudini digitali: mode, come quella dei selfie, che nascondono e svolgono funzioni molto più articolate, soprattutto quando ci si riferisce ai più giovani nativi digitali. L'attività metacognitiva con cui si realizza la narrazione del sé, non è confinata all'interno della mente, ma viene largamente influenzata dalle risorse simboliche e dai materiali 'identitari' tra cui spiccano quelli digitali attraverso cui il soggetto si costituisce nella relazione con gli altri (Di Fraia, 2012).

Diverse sono le ricerche che hanno analizzato i fattori psicologici e contestuali che sono alla base della gestione delle impressioni all'interno della realtà virtuale; Lee e Jang (2019) hanno messo in evidenza come i soggetti che cercano in misura maggiore di impressionare gli altri siano coloro che hanno una maggior auto-coscienza pubblica, percepiscono gli altri con maggior importanza e hanno più timore delle valutazioni negative. I feedback ricevuti online sono in grado di modellare l'autostima degli utenti: spesso i ragazzi ricevono feedback positivi che innalzano i livelli di benessere e di autostima (Valkenburg *et al.*, 2017; Valkenburg *et al.*, 2006); inoltre, l'opportunità di perfezionare la propria immagine nelle piattaforme social contribuisce ad una migliore percezione di se stessi (Gonzales & Hancock, 2011), permettendo una maggior selettività dei contenuti e un maggior controllo delle impressioni altrui ridimensionando i vissuti di timidezza e di inibizione (Stritzke *et al.*, 2004). D'altra parte, non mancano vissuti negativi, ad esempio quando il numero di feedback si riduce o diventa negativo, mettendo in moto pensieri dolorosi e auto-svalutanti (Valkenburg *et al.*, 2006), oppure favorendo la ruminazione circa la percezione che gli altri hanno di sé, il confronto sociale e l'insicurezza rispetto alla propria posizione sociale (Lim & Yang, 2015; Vogel *et al.*, 2014). Il bisogno di approvazione può dunque in alcuni casi portare alla paura dei giudizi positivi e negativi e alla paura di non essere aggiornati rispetto a ciò che succede online (Przybylski *et al.*, 2013; Wolniewicz *et al.*, 2018).

“È così che ogni volta che si posta una foto di sé si apre una lotteria dove il giovane utente spera di poter fare il pieno di like, ovvero di raccogliere il più ampio consenso verso quella sua rappresentazione, confermandolo narcisisticamente nell'identificazione illusoria a quella foto. Viceversa, se l'Altro-della-rete non riconosce quell'immagine, con essa non viene riconosciuto il soggetto, che passa come un contenuto inosservato tra un post e l'altro. Vediamo allora come anche nelle nuove tecnologie è la mediazione di un terzo, l'Altro-della-rete, che permet-

te il riconoscimento o meno di quell'immagine attraverso cui il giovane si rappresenta e si presenta alla comunità digitale." (Zanelli, *s.d.*, p. 10)

Fotoritocchi, filtri e selezione minuziosa dei contenuti da postare sembrano avere lo scopo di arrivare a generare un'immagine di sé tanto ideale quanto illusoria, disincarnata dalla sua corporeità, al fine di evitare il mancato riconoscimento. Se in alcuni casi i più grandi si destreggiano ancora goffamente all'interno degli spazi online, gli adolescenti si cimentano tra applicazioni e piattaforme con grande abilità e disinvoltura, assumendo facilmente la prospettiva in terza persona e condividendo intenzionalmente contenuti per apparire attraenti agli occhi degli altri (Jang *et al.*, 2015; Yau & Reich, 2019), attività che non necessariamente è indice di insoddisfazione per il proprio aspetto (Chae, 2017). I social sembrano rappresentare quel pubblico immaginario (Steinberg *et al.*, 2011) al quale gli adolescenti rivolgono il loro impellente bisogno di essere accettati (Birkeland *et al.*, 2014; Brown & Larson, 2009; Rubin *et al.*, 2008). La rappresentazione di sé che viene affidata alla rete è soltanto una proiezione verosimile dell'idea di sé, in un gioco di proiezioni che lasciano un esserci virtuale immaginario, solo in potenza (Stramaglia, 2015). La realtà virtuale oggi permette all'utente di esistere online, di non essere solamente passivo ricettore di informazioni, ma attivo creatore di contenuti. In tal modo i dispositivi digitali si configurano come vere e proprie "protesi tecnologico-cognitive" di elaborazione del sé ad alto valore identitario" (Di Fraia, 2012, p. 4). L'affermazione del *cyberspace* tra le nuove generazioni, con milioni di utenti che si connettono e che usufruiscono dei servizi della Rete nei propri spazi di vita quotidiana sta ponendo nuove questioni all'attenzione della ricerca psicologica.

Le esperienze fondative della soggettività

Crescere tra e con i media apporta diversi effetti sia positivi che negativi nelle relazioni fondamentali, trasformando il percorso di crescita delle nuove generazioni. Tuttavia, l'atteggiamento verso la tecnologia si modella nel percorso di vita sulla base delle esigenze interne ed esterne di chi ne fa uso e della capacità individuale che può imparare a coglierne le opportunità o tirarsi indietro di fronte ad un adattamento invischiante. A fronte della rilevanza che l'esperienza digitale sta assumendo nei percorsi di crescita può essere molto importante mettere a fuoco le esperienze fondative della soggettività che la tecnologia impatta e che potrebbero essere considerate anche in termini di fattori protettivi.

Oggetto digitale

L'utilizzo dei media fin dall'infanzia produce effetti positivi e negativi alla salute fisica e sul benessere psicologico di bambini e adolescenti (Strasburger

et al., 2010; Vandewater *et al.*, 2007). L'oggetto digitale assume un posto di rilievo nella vita psichica individuale e nella costituzione soggettiva a partire dal rapporto con le figure primarie che modellano il rapporto del soggetto con la realtà. Se "l'Io deve la sua origine, nonché i suoi più importanti caratteri acquisiti alla relazione con il mondo esterno reale", la perdita della sua buona costituzione è dovuta al "venir meno o all'allentarsi di questa relazione con il mondo esterno" (Freud, 1938, p. 628) che l'oggetto digitale potrebbe silenziosamente avallare. Quanto più l'oggetto digitale prende il posto degli altri reali tanto più le spinte affettive interne possono rimanere senza forme condivise di elaborazione fino a compromettere lo sviluppo sano della persona. Indagare dunque l'oggetto digitale permette di configurarlo o come mezzo o come ostacolo alla soddisfazione pulsionale: strumento di cui si serve l'Io per elaborare l'eccitamento o per sottrarsi all'apporto dell'altro, rendendo difficili le strade della gratificazione. Vengono così chiamate in campo tanto le ambizioni personali quanto le relazioni con le figure primarie.

Oggetto digitale come specchio

Per Winnicott (1974b) la capacità di stare solo implica l'aver interiorizzato il legame con l'altro. L'esperienza del Sé ha a che fare con la continuità dell'essere e le minacce ad essa. Nei primi tempi di vita l'infante non distingue il sé dall'ambiente: il suo sé è l'ambiente. Il sé viene proiettato 'illusoriamente' nell'ambiente esterno che gli fornisce la possibilità di pensare che le cose esterne siano create da lui. Man mano che la realtà esterna urta con questo processo, un pezzetto di illusione si disperde, avviando il bambino all'inseadimento nel soma della propria 'soggettivazione', supportata da esperienze ed oggetti transizionali. Tuttavia, il bambino che non sperimenta un adeguato rispecchiamento e un senso di sicurezza nelle relazioni affettive significative primarie non riuscirà a sviluppare un sé integrato e coeso, capace tanto di stare solo quanto di fare esperienze condivise. Si troverà piuttosto a fare i conti con aree del sé 'impensabili', sviluppando un senso d'identità fondato sull'accondiscendenza alle richieste altrui, fino alla ripetuta ricerca, ormai adolescente, di 'essere visto'. Quando il digitale risponde al bisogno – e sarà un bisogno incolmabile – di rispecchiamento, il ragazzo – o la ragazza – cercherà di riavere dall'ambiente qualcosa di sé. Il dispositivo verrà investito di questo appello: qualcosa che all'inizio era suo diritto ricevere e che gli fu negato. Diventa utile indagare come l'oggetto digitale viene incaricato della funzione di rispecchiamento e in che modo l'immagine di sé viene riprodotta per essere condivisa con finalità narcisistiche o relazionali.

Oggetto digitale nella coppia

I casi di rottura della relazione amorosa ci permettono di osservare il

peso specifico delle piattaforme social che, non concedendo il distacco necessario per l'elaborazione della perdita, rischiano di divenire luoghi di disperazione e fonte di stress emotivo (Herron *et al.*, 2017; Lukacs & Quan-Haase, 2015). Innamoramento, amore e separazione, i momenti fondamentali della costruzione e della rottura di una relazione sentimentale, richiedono una riorganizzazione dell'assetto psichico nel suo complesso (Attili, 2004; Bowlby, 1999). Possiamo trovare fiducia e autonomia bilanciate con intimità e indipendenza, oppure ambivalenza e conflittualità che nascondono un legame mai risolto con le relazioni parentali (Allen *et al.*, 2018). Saranno tuttavia le esperienze di rottura a rivelare le forme di adesività controllante che mascherano la svalutazione dell'altro amato, rivelando un falso sé grandioso e affettivamente inaccessibile. L'esperienza digitale ci conferma – oppure smentisce – la tendenza a scegliere come partner chi rafforza le nostre aspettative, come gli studi che fanno capo alla teoria dell'attaccamento sostengono? La scelta del partner e le forme di attaccamento che informano le relazioni amorose possono trovare spinte e modelli mediati dall'utilizzo dell'oggetto digitale nella relazione di coppia. In particolare, potrebbe risultare decisivo rilevare quali affetti intimi – conflittuali o di mediazione – vengono supportati dall'oggetto digitale.

Oggetto-causa e l'accesso alle esperienze traumatiche

Una separazione e una perdita non volute possono essere causa di molteplici forme di disagio emotivo, come angoscia, rabbia, depressione e distacco affettivo. Freud nel suo lavoro *Inibizione, sintomo e angoscia* afferma che “La mancanza della persona amata – agognata – (...) apre la via per capire l'angoscia” (Freud, 1925, p. 284). L'angoscia è la reazione al pericolo di perdere l'oggetto, il dolore del lutto è la reazione alla perdita reale dell'oggetto mentre la difesa è una modalità per far fronte agli affetti negativi. Nell'esperienza catastrofica descritta da Bion (1981), richiamando le esperienze somatiche dell'allattamento – l'amore, la sicurezza, l'angoscia – non riusciamo più a venire a capo di ciò che siamo e di ciò che proviamo, la realtà sia interna che esterna diventano inconoscibili. Il trauma riaccende, spesso in modo tragico, l'esperienza originaria del primo contatto con la realtà: tutto il nostro mondo soggettivo ne risulta sconvolto (Bion, 1998). In quei momenti affidiamo al trauma la causa della nostra consistenza che eccede la parola e mette in scacco il potere contenitivo del pensiero. Nel momento dell'impatto traumatico sono i vissuti intimamente legati alla corporeità, proprio per l'intensità con cui si manifestano a risultare completamente indescrivibili. In tali momenti, l'individuo è tutt'uno con le sensazioni ed emozioni che lo abitano. Quando il soggetto vorrà dar loro voce, inevitabilmente dovrà trasformarle, cioè ritradurle, senza che alcuna parola (memoria) possa eguagliare (cioè restituire appieno) l'esperienza

(Civitarese, 2020). Può essere utile in questa direzione indagare il ruolo attribuito all'oggetto digitale nelle situazioni traumatiche di rottura o separazione che mettono in scena l'angoscia. In particolare, in che termini l'oggetto digitale supporta l'ideazione causale fino all'annullamento del soggetto stesso.

*La ricerca qualitativa e i vantaggi degli strumenti proiettivi:
gli usi recenti del Thematic Apperception Test*

Molto spesso la ricerca in termini quantitativi restituisce solo una lettura parziale della realtà virtuale, delineando appena le dinamiche sottese alle nuove abitudini digitali, fermandosi piuttosto a un'indagine dicotomica di uso sano *versus* dipendenza. L'analisi qualitativa è talvolta affiancata alla ricerca quantitativa allo scopo di approfondire i risultati o viene utilizzata nelle fasi iniziali di un progetto per formulare ipotesi, successivamente verificate con metodi quantitativi (Blasi, 2010). L'analisi quantitativa comprende aspetti qualitativi, poiché origina e culmina in considerazioni qualitative. D'altra parte, l'analisi qualitativa propriamente detta richiede spesso una quantificazione nell'interesse di un trattamento esaustivo del fenomeno indagato (Kracauer, 1952). In un modo o nell'altro, i due metodi risultano complementari e la loro integrazione consente una relazione dettagliata dell'esperienza dei soggetti, includendo sia l'analisi delle sfumature più soggettive, anch'esse coinvolte nel fenomeno, sia l'analisi dei comportamenti che sono diventati abitudini consolidate (Fassi *et al.*, 2023). La psicoanalisi fornisce strumenti concettuali e metodologici focalizzando l'attenzione sulla soggettività, e in particolare sulle dimensioni affettive della soggettività (Young & Frosh, 2018). Nel campo inesplorato delle dinamiche psichiche sottostanti l'uso dei social media da parte degli adolescenti il metodo qualitativo consentirebbe di concettualizzare modelli e strutture latenti dell'area di interesse attraverso il processo di confronto costante tra ipotesi di ricerca e dati raccolti gradualmente. Tra i più famosi strumenti qualitativi troviamo il test di appercezione tematica (TAT) (Murray, 1943), uno strumento proiettivo utilizzato dai clinici per ottenere una comprensione psicodinamica delle caratteristiche della soggettività mediante l'analisi delle narrative del soggetto a partire dalla visione di tavole dalle immagini ambigue (Aronow *et al.*, 2001; Nissley & DeFreese, 2020). Attraverso le storie narrate, gli individui danno un resoconto di ciò che sta accadendo nella loro dimensione affettiva rendendo visibili esperienze, modi di pensare e percezioni (Teglasi, 2021). In particolare, le narrative consentono di osservare i modelli di pensiero della persona, i conflitti interpersonali e intrapsichici più significativi, i sentimenti e gli affetti esperiti, i bisogni e desideri espliciti e latenti, la concezione dell'ambiente fisico e sociale, i meccanismi di difesa prevalenti cui il soggetto attinge nelle situazioni di difficoltà e la

natura delle ansie e dei timori che popolano il suo mondo interno. La maggior parte delle recenti applicazioni del TAT viene riservata all'indagine dei disturbi e delle psicopatologie della società odierna (Dipaola *et al.*, 2023; Jenkins, 2023; Jinying *et al.*, 2024; Lebedeva *et al.*, 2022). Anche l'esperienza di lutto è stata indagata attraverso l'uso del TAT, mostrando importanti differenze di genere nei bisogni principali emergenti nelle storie raccontate (Vladislav & Drăghici, 2019). Non mancano ricerche che valutano l'efficienza dell'intelligenza artificiale nel compito di definire la personalità dei soggetti attraverso l'analisi automatizzata dei testi prodotti appoggiandosi ad inventari pre-costituiti (Camati *et al.*, 2021) e nemmeno studi che hanno tentato di creare una *gamification* del TAT trasformandolo in un gioco narrativo (Fatehi *et al.*, 2019). Altri autori hanno esaminato il ruolo che il TAT può svolgere nella valutazione psicoeducativa dei bambini (Calderon & Kupferberg, 2022): i risultati hanno evidenziato che TAT e test di intelligenza e personalità standardizzati misurano diversi aspetti dei domini cognitivi ed emotivi, incoraggiando i clinici a includere il TAT in valutazioni psicoeducative complete al fine di valutare i processi cognitivi contestuali e il funzionamento emotivo implicito, non altrimenti misurati dai test standardizzati. Diverse ricerche hanno invece adattato le tavole del TAT modellando abbigliamento e caratteristiche facciali dei personaggi mostrati nelle immagini per favorire l'identificazione nella cultura di riferimento (Ali & Zeb, 2023; Chowdhury, 1960). Altri autori hanno invece mostrato come discussioni di gruppo virtuali con avatar dalle caratteristiche differenti – mantello nero o mantello bianco, vestiti da medici o associati al Ku Klux Klan – possano influenzare le narrazioni dei soggetti favorendo aggressività o sentimenti di affiliazione (Peña *et al.*, 2009).

Una riflessione psicodinamica che tenga conto degli aspetti della società moderna, inserendo le nuove pratiche connesse alle tecnologie nel contesto sociale di riferimento evitando di patologizzare abitudini ormai condivise, potrebbe arricchire la comprensione dei nuovi fenomeni emergenti legati al digitale. Un uso del TAT che metta al centro l'influenza delle tecnologie nelle relazioni, siano esse online o offline, può essere di supporto alla comprensione dell'investimento affettivo dei soggetti nel cyberspace nella prospettiva di una nuova consapevolezza e assunzione di responsabilità sociale (Ciccone, 2023).

Il nostro uso del TAT

La nostra ricerca prevede l'adattamento di alcune tavole del TAT secondo le nuove pratiche digitali e la creazione di nuove immagini per indagare aspetti sociali della modernità. In particolare, al fine di perseguire gli obiettivi del presente studio, all'interno delle tavole originali del TAT è stato aggiunto il disegno dei dispositivi digitali moderni; in alcuni casi questi

hanno sostituito oggetti già presenti, mentre in altri sono stati inseriti *ex novo*. Tutti i cenni relativi alle tavole originali hanno come riferimento il Manuale Clinico del TAT – *la diagnosi psicoanalitica* di Imbasciati e Ghilardi (1994). Tra le immagini-stimolo sono state selezionate le 3 più pregnanti dal punto di vista affettivo, di seguito riportate:

Tavola 1 – Corrispondente alla tavola 1 originale, adatta ad entrambi i generi e per tutte le età. La tavola 1 originale contiene l'immagine di un bambino che contempla davanti a sé, posto sul tavolo, un violino. Nel nostro caso il violino è stato sostituito dal tablet. Bellak ritiene tale tavola l'immagine più importante del TAT poiché permette considerazioni globali sulla personalità. Negli adolescenti e negli adulti indica sentimenti di rêverie, e solitamente avviene l'identificazione con il ragazzo dell'immagine rivelando i rapporti con le figure significative primarie. Rapaport ritiene che la tavola solitamente metta in evidenza l'atteggiamento del soggetto verso il dovere e dia informazioni circa le sue aspirazioni, difficoltà, speranze, risultati. Anziu la definisce la tavola dell'Io idealizzato cogliendo in essa la misura in cui l'individuo si è realizzato o è stato frustrato rispetto alle sue ambizioni.

Tavola 2 – Corrispondente alla tavola 4 originale, adatta ad entrambi i generi e per tutte le età. Nella tavola originale è rappresentato un uomo trattenuto da una donna per le spalle; il viso e il corpo dell'uomo voltati come se stesse per allontanarsi da lei. Dietro alla coppia vi è in lontananza l'immagine di una donna seminuda. Generalmente la tavola 4 fornisce informazioni circa il ruolo maschile e femminile e mette in evidenza gli atteggiamenti sessuali dei soggetti sulla base della considerazione della donna rappresentata nello sfondo. Tuttavia, per gli scopi della presente ricerca si è scelto di eliminare l'immagine della donna sullo sfondo e di inserire come 'terzo' della coppia lo smartphone tra le mani della donna in primo piano. Bellak ritiene che questa tavola metta in luce diversi bisogni e sentimenti riguardanti le relazioni uomo-donna. Temi di infedeltà emergono frequentemente. Anche Holt ritiene che la tavola evidenzi conflitti uomo-donna favorendo l'espressione di atteggiamenti verso i bisogni e gli impulsi femminili e maschili difficilmente controllabili.

Tavola 4 – Corrispondente alla tavola 3 originale; adatta per tutte le età; nonostante Murray riservasse tale tavola a bambini, adolescenti e adulti maschi, diversi autori, tra cui Bellak e Anziu, hanno più volte ribadito che la tavola 3 ben si presta ad essere somministrata anche al genere femminile, soprattutto per quando riguarda l'analisi dei sentimenti depressivi. Per questo motivo si è scelto di somministrare la tavola indistintamente sia a uomini che donne. La tavola 3 originale raffigura sul pavimento, vicino ad un divano, un ragazzo accovacciato con la testa appoggiata sul braccio destro; vicino a lui, sul pavimento, si trovava un

revolver non facilmente visibile. La rivoltella dà informazioni circa l'aggressività dell'individuo. Nell'immagine-stimolo che fa riferimento alla tavola 3 del TAT è stato inserito uno smartphone appoggiato sopra il divano.

L'analisi delle storie raccolte si è soffermata sulla rilevazione da parte del soggetto della presenza dello stimolo tecnologico inserito all'interno delle immagini, sugli affetti generali che hanno connotato la storia raccontata, nonché sulla funzione che lo stimolo ha assunto al suo interno. Vengono riportate infine alcune osservazioni generali sugli aspetti che sono emersi più chiaramente e/o con più frequenza all'interno dei racconti.

Alle 3 tavole selezionate ne è stata affiancata una quarta creata *ex novo* con uno stile grafico simile alle originali (differenziata per maschi e femmine) al fine di indagare la consuetudine dello scattarsi foto con il cellulare (*selfie*).

Ipotesi e obiettivi

La presente ricerca si caratterizza come studio pilota dell'applicazione di uno strumento proiettivo creato *ad hoc* per esplorare in chiave dinamica gli aspetti affettivi-relazionali dell'utilizzo del digitale. Le 88 storie collezionate sono state analizzate mediante la metodologia della *content analysis* consentendo di esplorare un materiale qualitativo che si spinge al di là del territorio conscio e dichiarativo, toccando gli aspetti più intimi, personali ed affettivi legati alla tecnologia e di rispondere alla domanda di ricerca che ha guidato il lavoro:

Come i dispositivi digitali influenzano le rappresentazioni affettive della intersoggettività?

Molto spesso, infatti, la ricerca in termini quantitativi restituisce solo una lettura parziale dell'esperienza digitale declinando in termini statistici le dinamiche sottese alle nuove cyber-abitudini, fermandosi ad una lettura dicotomica uso sano *versus* dipendenza. L'obiettivo del presente lavoro è quello di incrementare la comprensione delle dinamiche soggettive implicate nel fenomeno, quei comportamenti divenuti consuetudini consolidate che interessano la maggior parte della popolazione, tenendo conto delle impronte affettive che colorano la vita online e delle valenze squisitamente personali che il nuovo modo di comunicare e di sperimentarsi implica. In particolare, sono state analizzate 4 esperienze fondative della soggettività - Infanzia, Coppia, Immagine di sé, Evento traumatico – con la finalità di comprendere l'influenza dei dispositivi digitali sulle rappresentazioni affettive intersoggettive che le caratterizzano.

Nella Tabella 1 vengono sintetizzate le dinamiche affettive rilevate legate all'oggetto digitale rilevate da ciascuna tavola.

Tabella 1. Temi e complessi affettivi delle tavole proiettive.

Tavola	Tema	Complesso affettivo
Tavola 1	Oggetto digitale	Indaga l'oggetto digitale come mezzo per la soddisfazione pulsionale, strumento di cui si serve l'Io per elaborare l'eccitazione o per ricevere piacere o gratificazione. Vengono chiamate in campo le relazioni con le figure primarie e le ambizioni personali.
Tavola 2	Oggetto digitale nella coppia	Indaga l'influenza e l'utilizzo dell'oggetto digitale nella relazione di coppia. In particolare quali affetti intimi, conflittuali o di mediazione, vengono supportati dall'oggetto digitale.
Tavola 3	Oggetto-specchio	Indaga come l'oggetto digitale viene incaricato della funzione di rispecchiamento. In particolare, in che termini l'immagine di sé viene riprodotta per essere condivisa con finalità narcisistiche o relazionali.
Tavola 4	Oggetto-causa	Indaga il ruolo attribuito all'oggetto digitale nelle situazioni traumatiche di rottura o separazione. In particolare, in che termini l'oggetto digitale supporta l'ideazione causale.

Metodo

Partecipanti allo studio

Le 88 storie sono state ottenute da un campione costituito da 22 soggetti di età compresa tra 12 e 52 anni (media=28.32; DS=9.901). Rispetto al genere i soggetti sono così distribuiti: 12 femmine (età media=28.08; DS=10.36) e 10 maschi (età media=28.60; DS=9.87). A ciascun partecipante è stato garantito l'assoluto anonimato.

Strumenti e metodologia

A partire dalle immagini-stimolo del *Thematic Apperception Test* di Murray (1943) sono state adattate 3 tavole inserendo al loro interno raffigurazioni di dispositivi digitali come descritto precedentemente. Alle 3 tavole selezionate ne è stata affiancata una quarta creata *ex novo* (differenziata per maschi e femmine) al fine di indagare la consuetudine dello scattarsi foto (*selfie*). A ciascun partecipante sono state somministrate le 4 tavole affinché ciascuna tavola fosse elaborata sotto forma di storia (in totale sono state raccolte 88 storie) allo scopo di ottenere una lettura approfondita della rilevanza e della posizione affettiva che occupano i nuovi strumenti digitali all'interno delle rappresentazioni mentali che riguardano il legame tra tecnologia e

ambienti di vita. Nella Figura 1 sono riportati alcuni dettagli delle 4 tavole utilizzate, di seguito descritte:

Tavola 1 – Corrispondente alla tavola 1 originale, contiene l'immagine di un bambino che contempla davanti a sé, posto sul tavolo, un tablet. Negli adolescenti e negli adulti indica sentimenti di rêverie, evidenziando i rapporti con le figure significative primarie, che possono presentarsi come comprensive, autoritarie, protettive o aggressive. Emerge l'atteggiamento del soggetto verso il dovere, le aspirazioni, le difficoltà, le speranze, il successo.

Tavola 2 – Corrispondente alla tavola 4 originale, raffigura un uomo trattenuto da una donna per le spalle; la donna ha in mano un cellulare. La tavola fornisce informazioni circa il ruolo maschile e femminile influenzati dalla tecnologia che si inserisce come 'terzo' nella coppia. Infedeltà, gelosia, conflitti, comportamenti impulsivi, protezione, potere e controllo sono gli affetti che emergono frequentemente.

Tavola 3M/3F (*SelfieF* riservata al genere femminile; *SelfieM* riservata al genere maschile) – Queste due tavole sono state create *ad hoc* seguendo lo stile grafico del TAT; raffigurano rispettivamente una ragazza e un ragazzo impegnati nell'attività di scattarsi una foto per mezzo di un telefono cellulare tenuto in mano all'altezza del viso. Queste due tavole mettono l'attenzione su un'attività molto diffusa soprattutto tra i giovani definita 'selfie' che consiste nello scattare fotografie su di sé per poi condividerle con gli altri in rete. Focalizzare l'attenzione sulla propria immagine raccoglie i sentimenti narcisistici e i desideri di rispecchiamento nel gruppo dei pari (Zanelli, *s.d.*).

Tavola 4 – Corrispondente alla tavola 3 originale, che Bellak e Anzieu hanno dedicato all'analisi dei sentimenti depressivi. Vicino ad un divano, una persona è accovacciata con la testa appoggiata sul braccio destro; vicino ad essa, sul pavimento, si trova un revolver non facilmente visibile. Appoggiato sopra il divano si nota uno smartphone. La tavola raccoglie gli affetti legati alle tendenze aggressive sia autodirette che eterodirette, mostrando la forza del Super-Io complicato dal digitale.



Figura 1. Dettagli delle tavole proiettive somministrate.

Nella somministrazione delle immagini-stimolo è stata fornita la seguente consegna:

“Adesso faremo un test di immaginazione; per ognuna delle tavole che ti verranno mostrate inventa una storia aderente all’immagine, che abbia un inizio, uno svolgimento e una fine. Racconta: cosa è successo prima e ciò che ha portato alla scena attuale; cosa succede ora; cosa sentono e pensano i personaggi; come andrà a finire.”

La *content analysis* è stata eseguita sulle trascrizioni delle 88 storie ed è stata condotta in diverse fasi (Braun & Clarke, 2006; Kracauer, 1952; Silverman & Marvasti, 2008). In primo luogo, le storie scritte a mano sono state trascritte in documenti word e sono state lette numerose volte da due ricercatori al fine di acquisire la massima familiarità con i racconti e annotare le idee iniziali. Successivamente è stata effettuata una prima codifica che ha previsto l’analisi in un’ottica psicodinamica: i) della connotazione affettiva delle narrazioni (positiva o negativa); ii) della rilevanza che gli stimoli tecnologici hanno occupato all’interno del racconto (primo piano, secondo piano, assente).

In seconda battuta i contenuti sono stati analizzati tenendo conto degli aspetti più soggettivi e dinamici, rilevando la specificità della funzione che il digitale ha assolto all’interno del racconto.

In particolare sono state rilevate 4 funzioni:

1. *Sostituzione dell’altro* – L’Altro offre al soggetto l’oggetto tecnologico come suo sostituto; il soggetto si relaziona con l’oggetto tecnologico invece che con l’altro reale.
2. *Ostacolo nella relazione con l’altro* – Il soggetto si perde nel digitale che diventa così un ostacolo, un impedimento per lo sviluppo delle relazioni reali.
3. *Appoggio-mediazione della relazione con l’altro* – Il digitale viene utilizzato come appoggio analitico rafforzando la relazione con l’Altro o mediando come spazio transizionale tra il soggetto e l’Altro: spazio di esplorazione intrapsichica che media tra richieste del mondo esterno e desideri, fantasia e realtà.
4. *Neutra* – Il digitale non viene nominato all’interno delle storie.

Analisi statistiche

La codifica delle 88 storie ha permesso dunque di identificare tre variabili dipendenti per ciascuna tavola da sottoporre ad analisi statistica: i) *affetti* (positivi/negativi); ii) *rilevanza* (oggetto digitale in primo piano, secondo piano, assente); nella Tavola 3 la rilevanza consiste nella tipologia di scatto che la narrazione mette in evidenza in ciascuna storia (selfie condiviso online, autoscatto non condiviso, fotografia all’ambiente circostante); and iii)

funzioni (oggetto digitale come sostituto della relazione con l'altro, ostacolo alla relazione, appoggio alla relazione).

Le analisi psicometriche sono state condotte attraverso il software statistico IBM SPSS Statistics versione 25.0. La significatività statistica convenuta è stata di $p \leq 0.05$. Il confronto tra variabili categoriche dicotomiche è stato effettuato tramite il test esatto di Fisher. Negli altri casi è stato utilizzato il test del χ^2 . In quei casi in cui il conteggio in alcune celle è risultato < 5 a causa della dimensione contenuta del campione, si è scelto comunque di riportare il grafico derivante dalle tabelle di contingenza per poter effettuare un'analisi descrittiva dei risultati ottenuti.

Risultati

Oggetto digitale

Tavola 1: il bambino con il tablet

Nella Figura 2 è possibile notare come l'immagine-stimolo del bambino con il tablet abbia suscitato maggiormente affetti negativi all'interno delle storie (81.8%), solamente una minoranza ha infatti connotato i propri racconti con affetti positivi (18.2%).

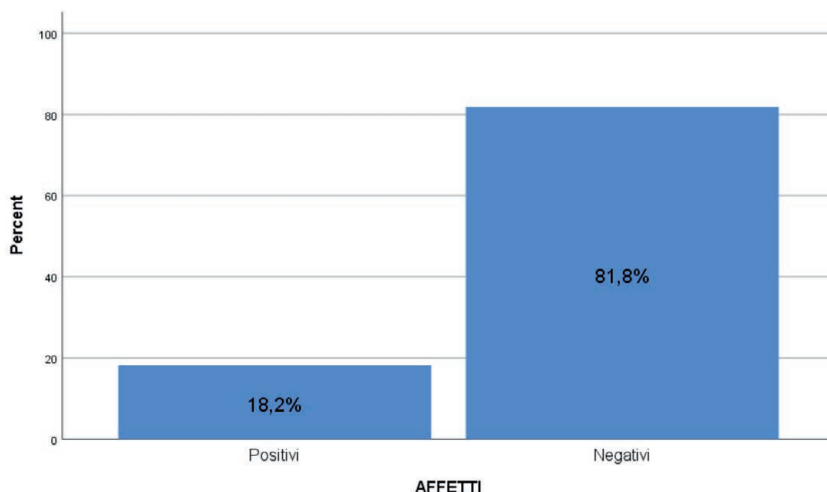


Figura 2. Affetti nelle narrative della Tavola 1.

Prendendo in considerazione il posto che gli stimoli digitali hanno occupato all'interno delle narrazioni (Figura 3) si nota che la maggioranza dei partecipanti ha attribuito una forte rilevanza alla tecnologia (77.3%) ponendola in primo piano nella vicenda, mentre solo una minoranza gli ha attribuito un

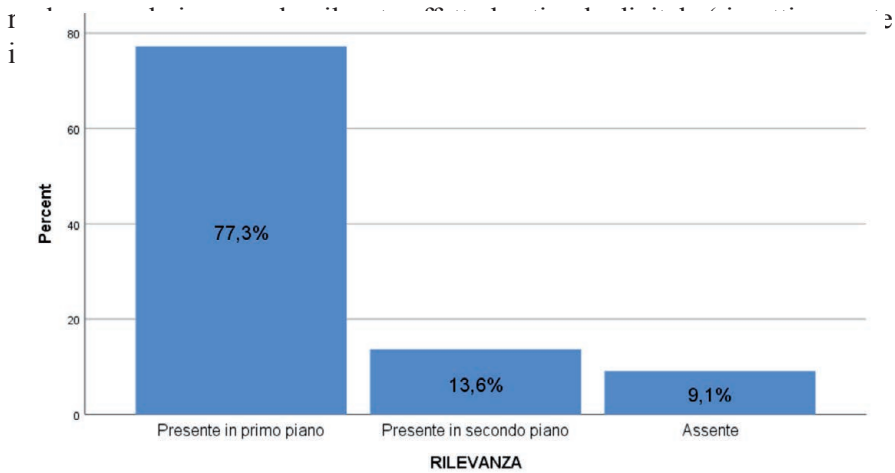


Figura 3. Rilevanza del digitale nelle narrative della Tavola 1.

Osservando la funzione che lo stimolo tecnologico ha svolto all'interno delle storie narrate dai soggetti (Figura 4), si nota che in una maggioranza relativa di storie (36,4%) il device è stato rappresentato come oggetto-ostacolo che produce dispiacere e non facilita la soddisfazione pulsionale, stimolando nel bambino dell'immagine sentimenti o ricordi spiacevoli legati alle relazioni con i genitori o distraendo da impegni, ambizioni e doveri quotidiani.

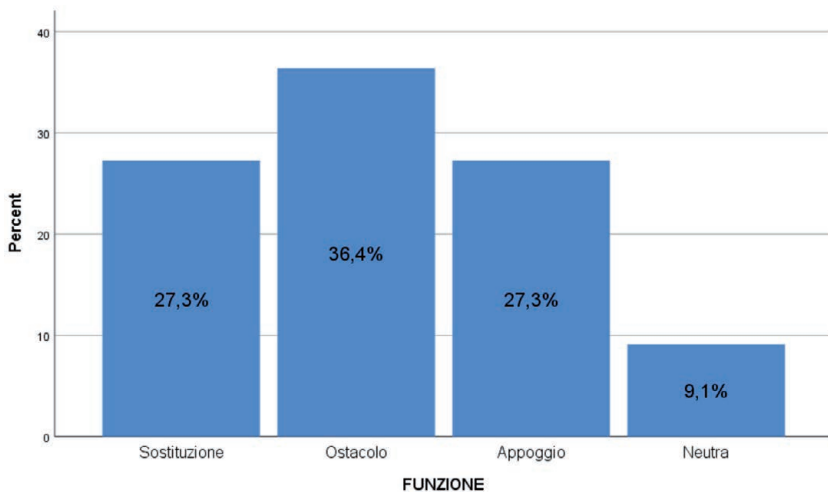


Figura 4. Funzioni del digitale nelle narrative della Tavola 1.

Nel 27,3% dei casi il tablet ha invece assunto una funzione di *sostituto* rispetto alla soddisfazione di bisogni più affettivi che non trovano accoglimento all'interno del contesto di vita reale, restituendo tuttavia un

appagamento solamente parziale o del tutto assente. Diviene invece *appoggio* alla relazione nel 27.3% delle storie in quanto supporta l'Io del soggetto e permette maggior connessione con gli altri. Infine, nel 9.1 % dei racconti, al tablet non è stata attribuita alcuna funzione.

Nella Tabella 2 è possibile osservare alcuni esempi delle funzioni svolte all'interno delle storie.

Tabella 2. Stralci narrativi esemplificativi delle funzioni dell'oggetto digitale nella Tavola 1.

Tavola	Funzione		
	Appoggio alla relazione	Sostituzione alla relazione	Ostacolo alla relazione
Tavola 1: Oggetto digitale	<p>“Franco è stato messo in punizione. [...] rimane solo nella sua stanza finché non gli scrivono degli amichetti.”</p> <p>“Il bambino riuscirà a seguire la lezione con qualche problema ma poi sarà felice di essere riuscito.”</p>	<p>“I genitori, anche se spesso vedevano John quasi assente davanti ad uno schermo, erano ben lieti di comprare qualsivoglia oggetto tecnologico o console pur di vedere il figlio a casa, al sicuro.”</p> <p>“Un bambino è stato appena sgridato dalla mamma, viene portato in camera isolato dai propri familiari. [...] gli rimane solo una cosa, quel tablet che forse è il suo specchio dove capisce il perché del mondo attorno.”</p>	<p>“[...] invece di mettersi a fare i compiti perché si vuole rilassare prende il tablet per giocare, anche se sa che è sbagliato.”</p> <p>“La mamma sta guardando in televisione [...] così a lui non rimase che andare tristemente in camera a guardare il suo programma sul tablet con lo schermo molto più piccolo.”</p>

In Figura 5 viene invece mostrato come le funzioni assolve dai device nelle narrative si distribuiscono significativamente sulla base della rilevanza riservata al digitale, $\chi^2(6, N=22)=24.95, p=.000$: nelle storie in cui il tablet svolge un ruolo di primo piano troviamo che la tecnologia è vissuta come un ostacolo (41.2%) oppure come sostituto (35.3%) della relazione; mentre nelle storie dove il tablet viene messo in secondo piano la tecnologia svolge una funzione di appoggio (66.7%) al sé e alle relazioni con le figure significative dell'infanzia. Considerando che tutte le storie hanno ambientato le vicende narrate nell'ambito delle relazioni primarie genitori-figli, la Tavola 1 si rivela utile nella messa a fuoco del ruolo che la tecnologia va via via assumendo nelle relazioni costitutive in età evolutiva.

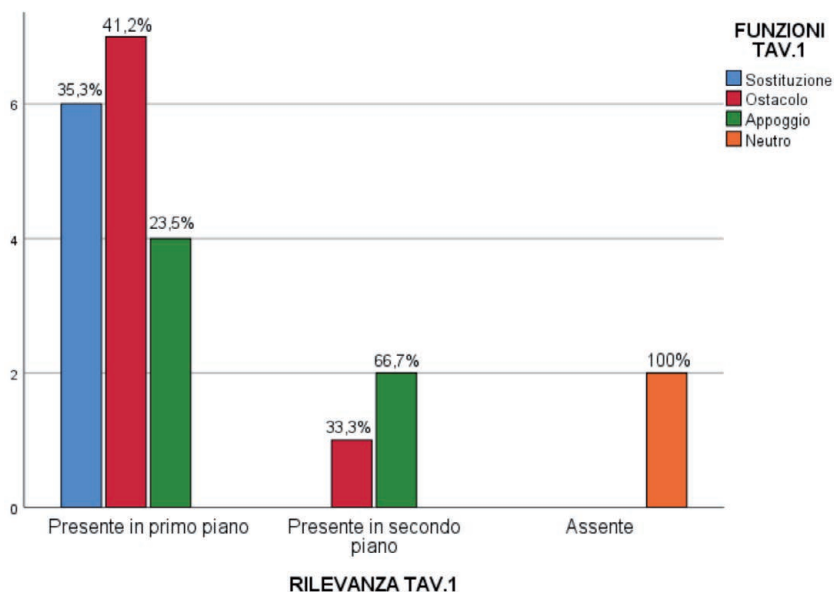


Figura 5. Relazione tra rilevanza e funzioni del digitale nelle narrative della Tavola 1.

Note interpretative sulla tavola del bambino con il tablet

In continuità con la tavola 1 originale del TAT, i racconti suscitati dall'immagine-stimolo hanno lasciato emergere un'identificazione del narratore con il ragazzo raffigurato, rivelando molto spesso gli affetti nei confronti delle figure significative primarie e i sentimenti di rêverie. In alcuni casi sono stati messi in rilievo gli atteggiamenti del soggetto verso il dovere o le frustrazioni subite rispetto alle sue ambizioni. Nei soggetti che hanno raccontato storie positive emergono chiaramente gli aspetti ludici. Possiamo pensare che l'immagine abbia rievocato ricordi piacevoli legati alla tecnologia, richiamando esperienze infantili, ormai sempre più condizionate dall'uso dei dispositivi. Il device sembra assumere il significato di uno spazio sicuro, nel quale poter evadere, richiamando la funzione dell'oggetto transizionale ben descritto da Winnicott (1974a): uno spazio che fornisce riparo nella fantasia e conforto. Di seguito uno stralcio rappresentativo: “[...] con le orecchie chiuse per non sentire rumori, sta pensando di essere in quel fantastico paese”.

Gabbard (2001) è stato un pioniere nell'interpretare lo spazio online con le categorie della psicoanalisi, individuando la natura paradossale della realtà virtuale: da una parte ci distrae da noi stessi, dall'altra ci offre forme inedite di espansione del sé. Di fatto il mondo virtuale ci proietta in uno spazio transizionale in cui realtà esterna e mondo interno vengono ridefiniti in modo intersoggettivo ben al di là del sentimento della privacy. Le nostre narrative confermano che, sebbene la rappresentazione del bambino con il tablet evochi racconti intimi e sentimenti interiori, gli affetti più rappresentati sono di natura relazio-

nale quando non schiettamente conflittuale. Le storie raccontano infatti *punizioni, conflitti, mancanze e assenze* da parte di genitori. Parlano di una comunicazione mancata tra il bambino dell'immagine e le figure per lui significative, di un desiderio di vicinanza che non si realizza, di solitudine nella punizione. Quando il protagonista viene punito si ritrova per lo più solo, col proprio tablet, nel quale tenta di rifugiarsi, trovandovi solo parziale conforto. Quando invece sono i genitori ad essere assenti, questi tentano di sopperire alle loro lacune regalando un device tecnologico: un oggetto compensatorio e sostitutivo, che tuttavia non riuscirà a soddisfare le necessità di vicinanza affettiva.

Anche dalla tavola 1 originale del TAT emergono spesso temi che vertono sulla punizione e sulla qualità del legame genitori-figlio. Lo strumento digitale è di certo un mezzo per restare in contatto e rafforzare legami con gli altri significativi, che può tuttavia divenire fonte di frustrazione quando l'Altro della relazione si sottrae, utilizzandolo per suo interesse come mezzo compensatorio. Nel protagonista della storia, costretto all'assenza dell'Altro, permane il desiderio di vicinanza affettiva. In alcuni casi il soggetto usufruisce del digitale in una sorta di regressione narcisistica nella fantasia senza via d'uscita, in altri lo utilizza come appoggio anaclitico resiliente. Se la tecnologia si configura come un ausilio quando vi è buona comunicazione sul piano reale, non è sufficiente a sostituire l'oggetto d'amore né la sua vicinanza affettiva.

Oggetto nella coppia

Tavola 2: coppia con il cellulare

Come mostrato in Figura 6, la maggior parte delle storie è stata connotata da affetti negativi (86.4%), tra cui ansia, paura, tensione, mentre solamente nel 13.6% dei casi l'immagine-stimolo della coppia ha suscitato affetti positivi.

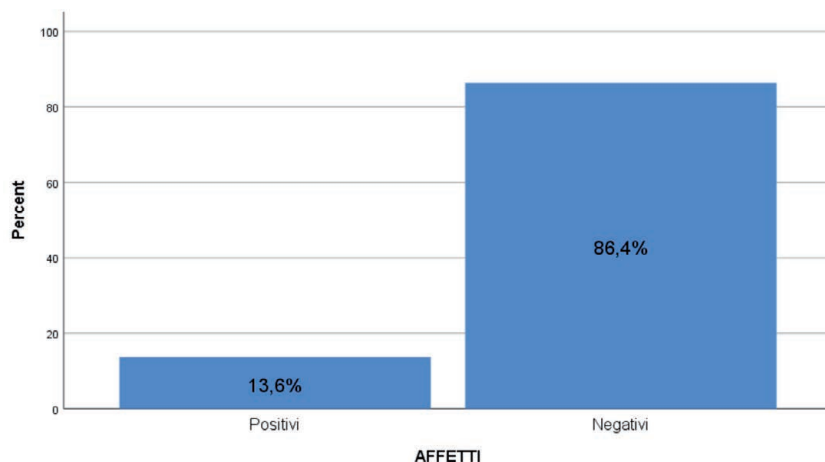


Figura 6. Affetti nelle narrative della Tavola 2.

Analizzando le storie raccontate dopo la visione della Tavola 2 (Figura 7) si nota come la stragrande maggioranza dei partecipanti ha posto in primo piano lo stimolo tecnologico (81.8%), mentre solamente una piccola percentuale lo ha relegato in secondo piano o non rilevato affatto (rispettivamente 9.1% e 9.1%).

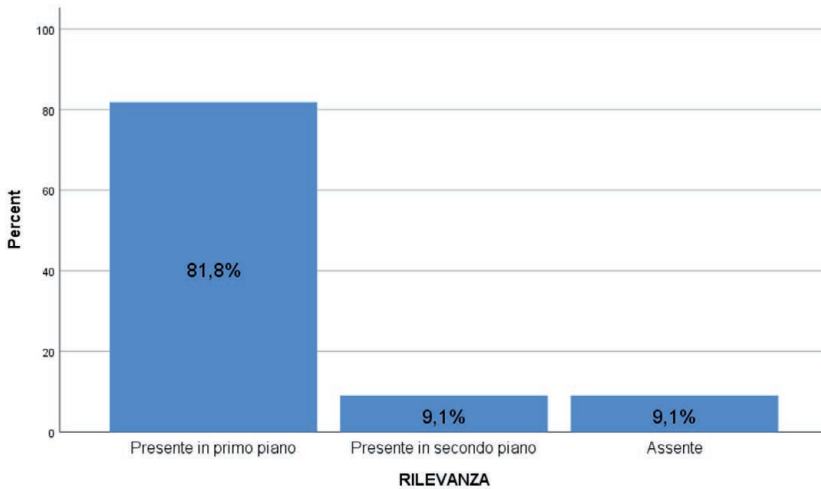


Figura 7. Rilevanza del digitale nelle narrative della Tavola 2

Osservando la funzione che lo stimolo tecnologico ha ricoperto nella narrazione (Figura 8) emerge che nel 40.9% delle storie il dispositivo mobile è stato rappresentato come ostacolo all'interno della relazione significativa, fulcro di problemi e conflitti derivanti da un uso eccessivo che limita la condivisione delle esperienze tra partner. Quando invece nelle storie il cellulare assume la funzione di sostituto della relazione (18.2%) i personaggi descritti cercano di dimostrare agli altri, mediante la condivisione online di contenuti di coppia, qualcosa che in realtà è carente o del tutto assente. Entrano dunque nella scena anche i potenziali giudizi degli spettatori esterni alla relazione, amici, familiari, conoscenti, e il pensiero di poter nascondere loro l'insoddisfazione e la vergogna sperimentati nel reale attraverso una finzione tutta digitale. I bisogni insoddisfatti della coppia vengono soppiantati da bisogni di desiderabilità sociale. Nel 27.3% dei racconti invece il cellulare nelle mani della donna viene rappresentato come mezzo che introduce una parte di realtà e come appoggio ai desideri della coppia, immortalando momenti piacevoli e carichi di intimità nei quali poter trovare compromessi e soddisfazione reciproca. Solamente nel 13.6% lo stimolo non influenza nella storia il rapporto interpersonale tra partner, assumendo piuttosto una posizione di neutralità.

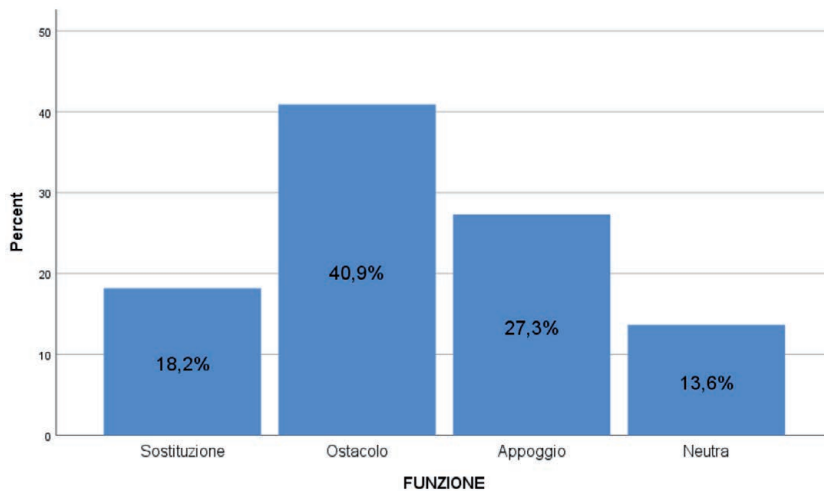


Figura 8. Funzioni del digitale nelle narrative della Tavola 2.

La Tabella 3 riporta alcuni stralci delle storie suddivise in base alla funzione della tecnologia riscontrata nel testo.

Tabella 3. Stralci narrativi esemplificativi delle funzioni dell'oggetto digitale nella Tavola 2.

Tavola	Funzione		
	Appoggio	Sostituzione	Ostacolo
Tavola 2: Oggetto nella coppia	<p>“Il primo appuntamento di una coppia in crescita, che cerca sempre di più di spogliarsi nei suoi intimi. [...] Stanno scattando un selfie, un semplice ricordo di quel magnifico giorno [...]”</p> <p>“Questa coppia si stava coccolando, pronti per fare una cena molto romantica, finché non arriva una telefonata che rompe la loro intimità: devono uscire per andare dai genitori anziani che hanno bisogno.”</p>	<p>“Una storia d’amore finta, sembra un film. Sono due attori famosi che devono dimostrare qualcosa, devono apparire, che devono pubblicare su Facebook qualcosa che non c’è. Sono due narcisisti, una coppia senza amore, con le stesse ambizioni. Conta solo la bellezza.”</p> <p>“Lei è sempre alla ricerca di un gesto d’affetto o di amore da parte di lui [...] Tutti gli amici si sono però accorti che qualcosa non va tra loro; così lei per metterli a tacere tenta in ogni modo di convincerlo a farsi un selfie insieme.”</p>	<p>“Lui: ‘Avanti Sara, avremo fatto almeno 500 selfie oggi. Non capisco che senso abbia. Ok, una foto o due, ma sempre con questo telefono tra le mani, come fosse la vita dipendesse dai selfie, dai post o dalle storie. Non credi sia eccessivo?’ Lei: ‘Dai non fare il prezioso, voglio che tutti vedano quanto siamo perfetti, belli e felici insieme.’”</p> <p>“Un uomo geloso che ha preso il cellulare della moglie per controllarlo e la moglie cerca di riprenderlo come se avesse qualcosa da nascondere.”</p>

Se nei racconti suscitati dalle altre tavole del presente studio il device sembra supportare affetti o contrasti già presenti, nelle narrazioni riguardanti la tavola della coppia, l'oggetto digitale funge da innesco dei conflitti all'interno della relazione tra i personaggi descritti. In particolare, in Figura 9 notiamo che nel complesso la maggior parte delle narrazioni rilevano l'oggetto digitale in primo piano raccontando storie in cui le vicende si intrecciano intorno al cellulare tenuto in mano dalla figura femminile. L'intreccio rivela il nesso molto significativo – $\chi^2(6, N=22)=19.14, p=.004$ – tra oggetto digitale in primo piano e funzione di ostacolo alla relazione (50%). Così come la funzione sostitutiva viene segnalata soltanto da coloro che danno massima rilevanza all'oggetto digitale (22.2%). Possiamo trovare narrazioni in cui viene attribuita alla tecnologia una funzione di appoggio relazionale, a differenza di quelle appena menzionate, non solo tra coloro che rilevano il cellulare in primo piano, ma anche tra coloro che lo rilevano in secondo piano.

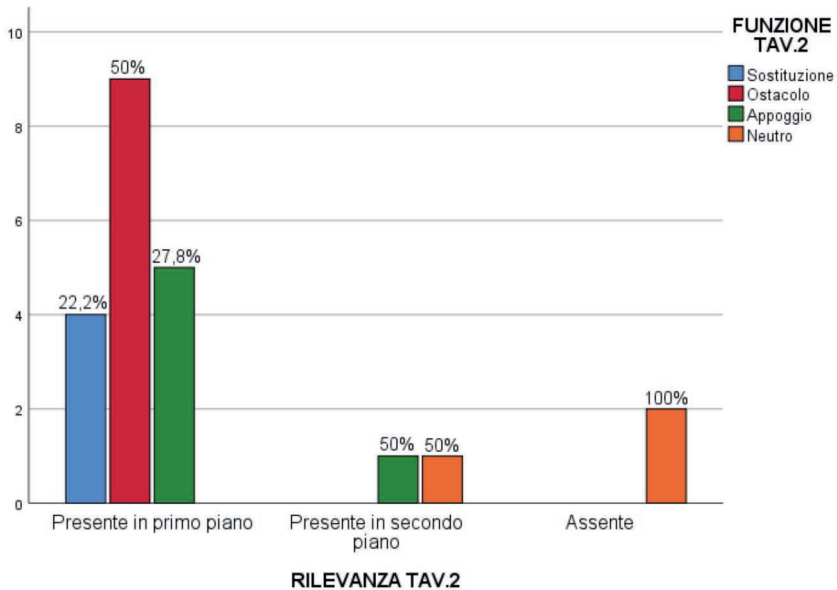


Figura 9. Relazione tra rilevanza e funzioni del digitale nelle narrative della Tavola 2.

Note interpretative sulla tavola della coppia con il cellulare

Prendendo in considerazione la variabile del genere, si nota come una minoranza dei partecipanti di genere maschile ha raccontato storie nelle quali non emergono affetti negativi e all'interno delle quali lo stimolo inserito non viene percepito come oggetto disturbante nelle dinamiche relazionali. La maggioranza invece ha riportato per lo più storie nelle quali l'uomo dell'immagine mostra un atteggiamento risentito e/o critico verso la donna a causa dell'utilizzo massiccio dello smartphone di quest'ultima; la donna viene infat-

ti rappresentata nella storia come la più dipendente dalla tecnologia, un attaccamento che porta conflitti tra i due partner e/o che invade le dinamiche di coppia configurandosi come bisogno intrusivo tutto al femminile.

Annotando alcune regolarità nelle narrative della Tavola 2 è possibile osservare in che modo l'età ha influito sulla connotazione affettiva delle storie: sono soprattutto gli adolescenti, ma anche i giovani adulti ad aver riportato racconti che non contengono tensioni e conflitti mentre negli adulti l'immagine-stimolo ha evocato esclusivamente affetti negativi. Osservando le storie della coppia risulta molto complesso valutare quale sia l'eroe, ossia il soggetto col quale il partecipante si sia identificato durante la narrazione della storia. Quello che indebolisce l'immedesimazione con l'eroe sembra essere proprio l'elemento tecnologico: l'immagine-stimolo nella maggior parte delle storie viene connotata da affetti negativi e il dispositivo mobile sembra assumere il ruolo dell'intruso, di terzo-nella-coppia, tanto per i soggetti femminili che per quelli maschili. Se nella tavola originale del TAT il ruolo di terzo era svolto da una donna semi-nuda nello sfondo, qui la tecnologia sembra mantenere la medesima triangolarità, nella quale ad essere fonte di conflitti è proprio il dispositivo stesso.

Ad un'analisi più approfondita si osserva come all'interno di questi racconti è proprio la protagonista femminile a introdurre lo stimolo tecnologico all'interno della relazione come un ostacolo, un intruso, dal quale essa diventa dipendente. Due stralci narrativi lo mostrano in modo efficace:

“Leonardo ritorna a casa e vede Elisa nel divano con il telefono in mano, come tutti i giorni, esiste un ‘Ciao’ sempre stando al telefono, non più un abbraccio [...]. Leonardo si arrabbia, dice ad Elisa che non ne può più di questo suo atteggiamento, Elisa cerca di fermarlo sempre con il telefono nelle mani, ma ormai Leonardo non si sente al pari del telefono di Elisa, e decide di andare via.”

“Sofia, sempre più presa da ciò che le offriva il suo nuovo cellulare, iniziò a trascurare suo marito che, non riuscendo più a sopportare il suo cambiamento, decise di andarsene.”

Un altro stralcio ci mostra la dinamica angosciosa che potrebbe reggere l'introduzione dell'oggetto digitale come intruso:

“Marina e Paulo erano una coppia molto affiatata, avevano in comune molte abitudini e buona parte delle loro passioni. C'era solo una grande differenza: che Paulo a differenza di Marina, nonostante fosse una persona abbastanza socievole, era molto a-social. (...) Si stavano divertendo, ballavano e scherzavano finché Marina insistette fin troppo per fare un selfie di coppia nel bel mezzo della festa.”

Ci possiamo chiedere se l'impellenza digitale della donna rispondesse al bisogno di un diversivo dal godimento oppure non dovesse placare l'angoscia di una relazione sentita troppo stretta e vincolante. Se il momento condiviso

fosse stato pienamente soddisfacente che cosa avrebbe aggiunto il mettersi in posa per il selfie? Avrebbe immortalato il momento oppure avrebbe distratto dal godimento? una dinamica contraddittoria al limite del paradossale che ricorda la descrizione freudiana dell'angoscia dettata dalla minaccia di perdere l'amore (Freud, 1925).

L'analisi della posizione e del ruolo dell'oggetto digitale nella coppia permettono di evidenziare alcune dinamiche ricorrenti anche nella vita di coppia offline: i) alcune narrazioni enfatizzano l'uso della piazza digitale da parte della coppia come *palcoscenico*: sono coloro che sembrano affidare all'approvazione o ammirazione degli Altri-della-rete la consistenza della relazione di coppia che potrebbe essere finta, fondata sull'apparire o sulla bellezza; ii) altri raccontano coppie che usano lo strumento digitale per evitare il *controllo* altrui: "Tutti gli amici si sono però accorti che qualcosa non va tra loro; così lei per metterli a tacere tenta in ogni modo di convincerlo a farsi un selfie insieme..."; iii) altre coppie utilizzano l'oggetto digitale per mettere in mostra il partner al fine di smascherare presso gli Altri-della-rete i lati non desiderabili o scomodi di sé o del proprio partner; una *sovraesposizione* che finirà per legare il partner ponendo forzatamente la relazione sotto il controllo virtuale degli altri.

Oggetto digitale come specchio

Tavola 3: immagine di sé sullo schermo del cellulare

In Figura 10 è possibile osservare come si sono distribuiti gli affetti riguardanti le storie della Tavola 3: il 45,5% ha riportato solamente affetti positivi all'interno delle narrazioni mentre il 54,5% ha raccontato storie nelle quali comparivano anche affetti negativi, tensioni e conflitti.

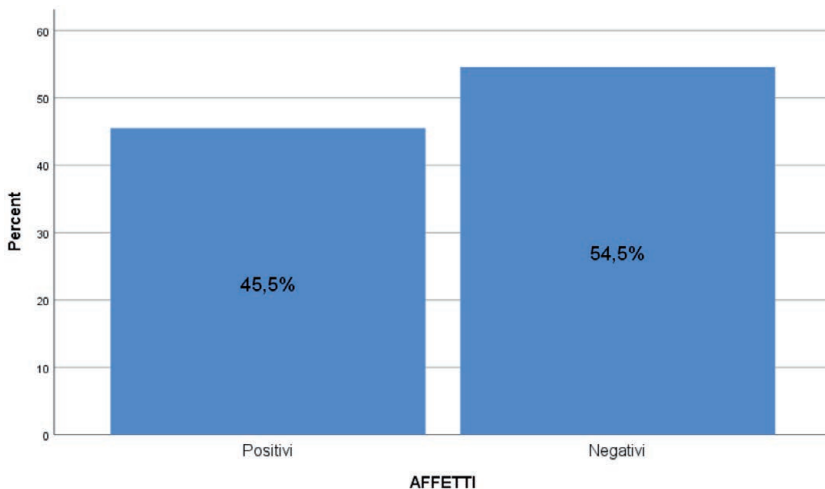


Figura 10. Affetti nelle narrative della Tavola 3.

Facendo un paragone con la distribuzione degli affetti delle tavole precedenti è evidente come esclusivamente in questo caso gli affetti positivi siano quasi pari merito con quelli negativi. L'immagine-stimolo 3 ha dunque evocato nei soggetti, rispetto alle altre tavole presentate ed analizzate, un numero maggiore di storie positive, lasciando intendere che la rappresentazione mentale relativa alle attività dello scattare/scattarsi fotografie sia maggiormente differenziata sul piano affettivo.

Diversamente dalle altre tavole prese in esame, l'analisi del contenuto della Tavola 3 non ha previsto l'indagine della rilevanza occupata dal device nel racconto vista la preminenza che esso stesso occupa all'interno dell'immagine. Si è scelto piuttosto di focalizzare l'attenzione sulla tipologia di scatto che emerge all'interno delle narrazioni: seguendo il pensiero di Riva (2016), si può parlare di selfie quando è prevista la componente *social* della condivisione; quando tale condivisione con il mondo online non è prevista si tratta invece di semplice autoscatto; infine possiamo definire fotografia quella nella quale l'oggetto dello scatto è un elemento del mondo esterno e non il soggetto stesso. Osservando la Figura 11 emerge come nelle narrazioni sia presente in misura maggiore l'attività del selfie (59.1%), nel 31.8% dei casi invece il personaggio principale si scatta una foto ma non la condivide con gli Altri-della rete, mentre solamente nel 9.1% il device mobile viene utilizzato per catturare un elemento del mondo esterno, di solito un paesaggio. Potremmo dunque affermare che tale tavola, creata *ad hoc* sia per il genere maschile che per il genere femminile, abbia evocato quegli aspetti più narcisistici del sé e che grazie a tale strumento proiettivo sia possibile cogliere, almeno in parte, quelle che sono le motivazioni e gli affetti intrinseci ad essi sottesi, nonché il modo in cui entra in gioco la tecnologia all'interno di queste sottili dinamiche.

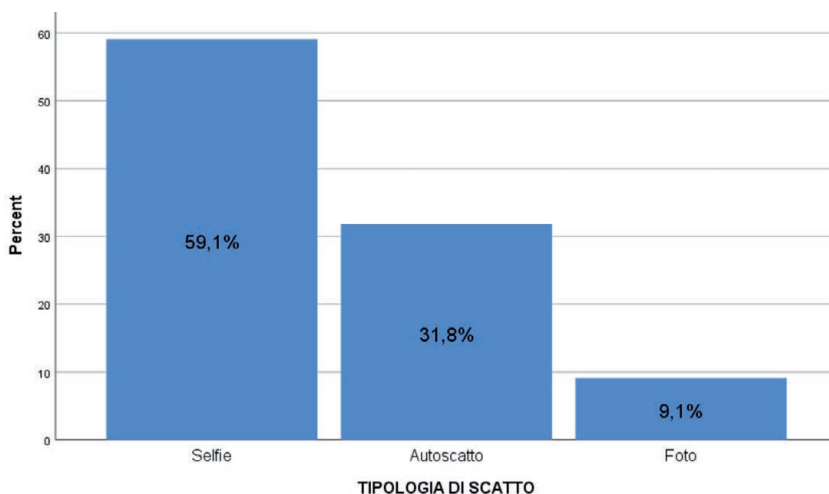


Figura 11. Tipologia di scatto nelle narrative della Tavola 3.

Dalla Figura 12 è possibile notare come nella maggior parte dei racconti (40.9%) lo stimolo venga utilizzato come palcoscenico sul mondo virtuale in cui esibire un'immagine di sé perfezionata al pari di un palcoscenico all'interno del quale apparire e mostrarsi agli altri (Goffman, 1959). In queste storie, gli Altri-della-rete sembrano assumere le sembianze di oggetti-sé, spettatori sperimentati narcisisticamente dal personaggio, utili alla 'realizzazione di sé' verso i quali permane tuttavia l'assenza di un effettivo riconoscimento (Paparo, 1995). Il cyberspace diviene così strumento per ridurre la frustrazione, permeato dalla potenzialità o dalla certezza illusoria di poter creare molte realtà, di poter diventare realmente un altro da sé (Marzi, 2013). L'autopresentazione si dice infatti positiva quando l'utente è impegnato a mostrare il proprio 'volto migliore', rivelando selettivamente un'immagine di sé socialmente desiderabile (Walther, 2007). Nella maggior parte dei casi (54.5%), invece, il device presentato nell'immagine-stimolo ha svolto una funzione di appoggio, ossia strumento utilizzato per catturare un aspetto positivo che riguarda sé stessi: che sia il traguardo di un obiettivo per cui si è lavorato faticosamente o un momento nel quale ci si percepisce come piacevoli, lo strumento ha permesso di immortalare tali momenti assumendo le sembianze di una sorta di promemoria per la propria autostima, una valorizzazione che non necessita di sollecitazione esterna. Solamente nel 4.5% dei racconti il digitale è stato rappresentato come ostacolo, dal quale ritrarsi o da evitare al fine di difendere un Io già poco integro.

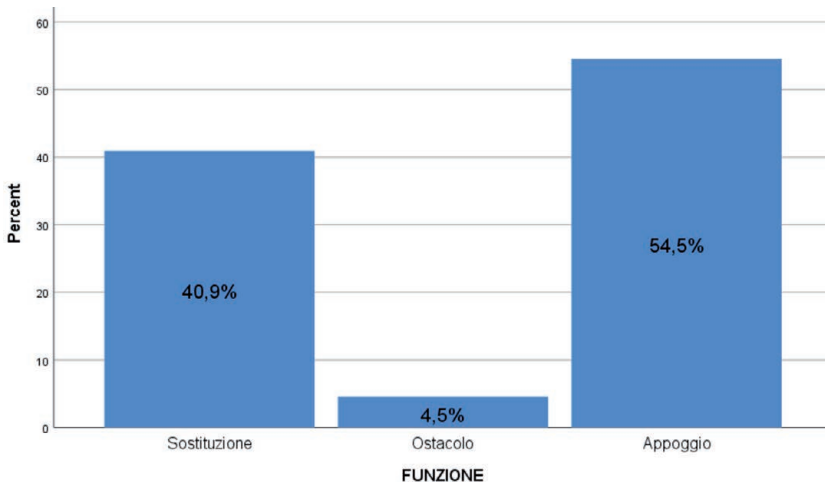


Figura 12. Funzioni del digitale nelle narrative della Tavola 3.

La Tabella 4 riporta alcune parti dei testi raccolti, esemplificativi delle funzioni rappresentate dalla tecnologia all'interno delle storie.

Tabella 4. Stralci narrativi esemplificativi delle funzioni dell'oggetto digitale nella Tavola 3.

Tavola	Funzione		
	Appoggio	Sostituzione	Ostacolo
Tavola 3: Oggetto- specchio	<p>“Dopo anni di studi e sacrifici finalmente lui ha raggiunto i suoi obiettivi e proprio oggi che il suo capo ha deciso di farlo amministratore delegato della compagnia non sta più nella pelle; così corre a casa, apre il portone, cerca la moglie e la bacia con trasporto, poi chiama a sé i figli e a tutti insieme dà la bellissima notizia! [...] Per immortalare il momento decide di fare un selfie con tutti loro e di mandare la foto ai suoi genitori.”</p> <p>“È una donna che si avvicina ai 40 anni e ancora vuole essere giovane, ha paura di quella bellezza che sta scomparendo. Si fa una foto perché si vede bella quella sera, sta uscendo, va a ballare con gli amici. Finito di ballare torna a casa e riprende la sua vita normale.”</p>	<p>“Veronica sa bene che la foto perfetta è necessaria per mostrare al mondo intero quanto straordinaria sia la sua vita! È sempre stata una ragazza di bell'aspetto, presa sempre in considerazione dai ragazzi e da tutte quelle ragazze che avrebbero voluto essere come lei. I mille like e i commenti di apprezzamento sui social non fanno altro che rafforzare sempre di più l'ideale di ragazza perfetta che si è creata intorno a lei; nessuno però sa, che dietro a quelle fotografie, c'è frustrazione e rabbia, perché rimanere sempre perfetti agli occhi degli altri non è semplice.”</p> <p>“Lucy si fa una foto perché si crede bella e vuole essere famosa a tutti i costi.”</p>	<p>“È sempre difficile piacersi fisicamente, hai paura di mostrare la tua faccia, hai paura di sapere cosa gli altri pensano di te. Faccio una foto al paesaggio, forse è quello l'unico bello del mondo.”</p>

Interessanti sono i risultati in Figura 13 dai quali è possibile osservare come tipologia di scatto e funzione svolta dallo stimolo digitale all'interno della storia si intersechino tra loro in maniera significativa, $\chi^2(4, N=22)=15.25, p=.004$.

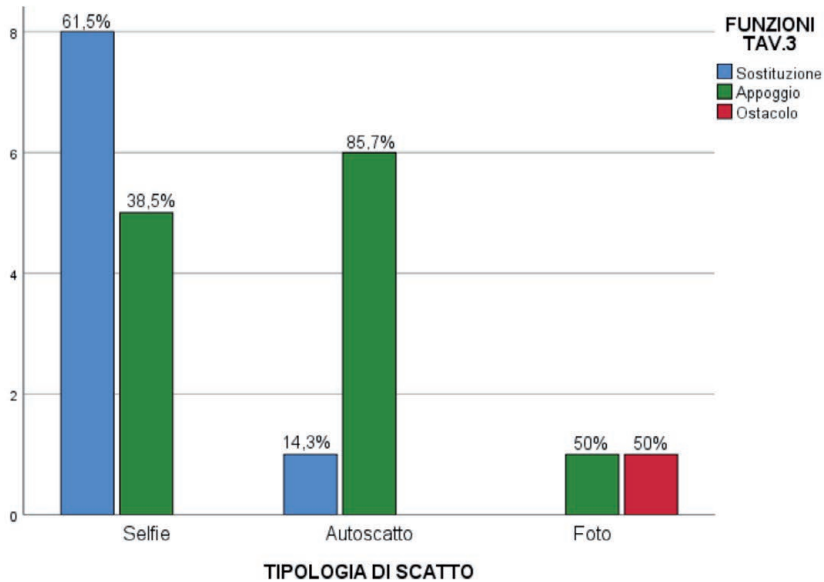


Figura 13. Relazione tra tipologia di scatto e funzioni del digitale nelle narrative della Tavola 3.

Le narrazioni nelle quali il personaggio si scatta un selfie sono sostenute per la maggior parte dalla funzione di sostituzione della relazione (61.5%) sottolineando come l'Altro-della-rete e l'online siano un luogo che accoglie i bisogni di approvazione e di riconoscimento, un palcoscenico nel quale esibirsi attraverso immagini perfezionate e selezionate, mostrando in vetrina solo gli aspetti più apprezzabili di sé e non di certo quelli più intimi. I soggetti, grazie alla *self-presentation*, hanno infatti la possibilità di presentare se stessi in maniera selettiva e di gestire il tipo di impressione che vogliono veicolare presso gli altri (Tong *et al.*, 2008).

Quando invece il protagonista utilizza lo stimolo per un autoscatto, quindi una foto che non pubblicherà online, la funzione dell'oggetto digitale interpreta un appoggio alla relazione (85.7%) in cui gli affetti sono più squisitamente legati a momenti intimi che hanno per oggetto una valorizzazione di sé o la realizzazione dei propri traguardi personali. In questo caso potremmo ipotizzare che l'immagine di sé rappresenti un contributo alla *self-disclosure* (Kim & Dindia, 2011). Quando viene narrato un autoscatto troviamo infatti l'oggetto digitale come ausilio a sentimenti di autorealizzazione in cui l'esigenza di fotografarsi, seppur non condivisa con il mondo online, supporta desideri di realizzazione e di popolarità che non sono stati ancora perseguiti. Anche alcuni di questi narratori sembrano alla ricerca di un palcoscenico ma la loro autostima e la loro ambizione non hanno bisogno delle dichiarazioni di apprezzamento degli altri. La preferenza per l'autoscatto offre una buona indicazione di una accettazione di sé mantenuta da una concezione anaclitica (di supporto e scambio) della relazione con gli altri.

Nelle storie che hanno narrato l'attività di scattare una fotografia all'ambiente circostante, il 50% dei soggetti ha attribuito allo stimolo tecnologico la funzione specifica di appoggio, mentre il restante 50% ha narrato storie nelle quali lo stimolo ha assunto la funzione di ostacolo. Porre l'attenzione al paesaggio potrebbe rappresentare una sorta di neutralizzazione affettiva relativa alla propria immagine. Da una parte chi fotografa il paesaggio potrebbe non essere certo dell'apprezzamento altrui, preferisce celarsi piuttosto che mostrarsi, ostacolato dall'incertezza sull'altro come possiamo osservare in questa vignetta: "È sempre difficile piacersi fisicamente, hai paura di mostrare la tua faccia, hai paura di sapere cosa gli altri pensano veramente di te. Faccio una foto al paesaggio, forse è quello l'unico di bello nel mondo"; dall'altra fotografare il paesaggio potrebbe rappresentare una piacevole estensione del proprio gradimento condivisibile con altri di cui mi fido.

Note interpretative sulla tavola dell'immagine di sé sullo schermo del cellulare

In precedenza è stato possibile osservare come i partecipanti nella maggior parte delle storie (40.9%) abbiano attribuito allo stimolo tecnologico una funzione di sostituzione. A tal proposito, è interessante notare come dietro le quinte di questo palcoscenico i racconti connotati da affetti negativi permettano di scorgere vissuti di frustrazione e di insoddisfazione. Sotto la spinta alla perfezione, infatti, i soggetti si sottopongono ad una sorta di costrizione autoimposta che li vede impegnati nella costruzione di un'immagine desiderabile di sé, lasciando fuori dal palco il vero sé, al fine di ottenere quell'affetto, quelle attenzioni e quella ammirazione che la paura del giudizio e delle valutazioni negative non permettono di ricercare nel mondo reale (Miller, 2010; Winnicott, 1974b).

Le narrazioni delle partecipanti femminili sono sicuramente più ricche dal punto di vista affettivo: riportano dettagli, desideri, vulnerabilità, aspirazioni; di contro, i partecipanti di genere maschile hanno riportato racconti piuttosto descrittivi che non si addentrano troppo nel mondo interiore del soggetto. Inoltre, se prendiamo la funzione denominata 'appoggio' è possibile notare come siano le storie raccontate dalle partecipanti femminili quelle che si focalizzano sul tema della bellezza e che prevedono l'uso dello smartphone come ausilio alla propria autostima. D'altra parte, per gli uomini non è tanto la bellezza ad essere legata all'autostima e alla soddisfazione quanto piuttosto il raggiungimento di obiettivi accademici e professionali.

Oggetto-causa nell'evento traumatico

Tavola 4: persona accasciata con cellulare

Tutti i partecipanti alla ricerca hanno connotato il racconto suscitato dalla Tavola 4 con affetti negativi. Anche in questo caso, nel maggior numero di storie lo stimolo tecnologico è stato posto in primo piano (72.7%); di contro,

il 18.2% non ha rilevato affatto il device mobile poggiato sul divano a fianco della figura accasciata, mentre solo una piccola parte dei soggetti gli ha riservato un posto più marginale (9.1%), ponendolo sullo sfondo del racconto (Figura 14).

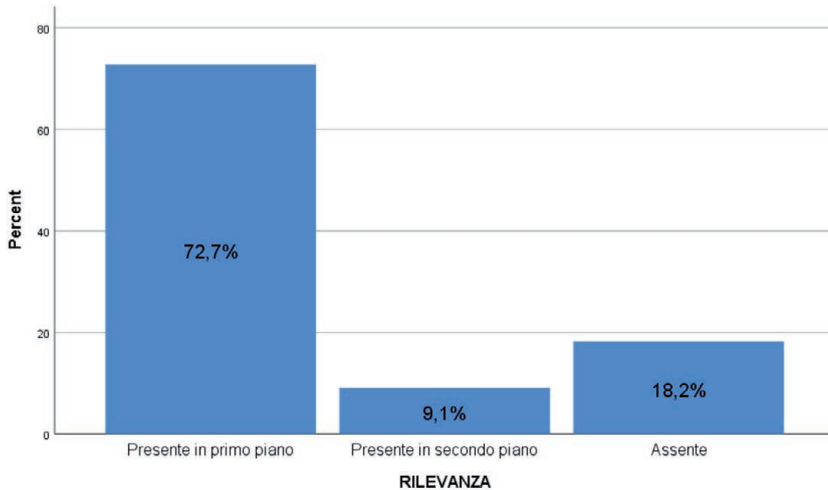


Figura 14. Rilevanza del digitale nelle narrative della Tavola 4.

In Figura 15 è possibile osservare la funzione che ha svolto lo stimolo tecnologico all'interno di ogni narrazione relativa alla Tavola 4. Nella maggioranza delle storie (45.5%), il device mobile viene raffigurato come sostituto della relazione ossia come strumento cui delegare la comunicazione della rottura della relazione, sottraendosi così agli affetti e agli effetti sperimentati dall'altro: in particolare molte storie raccontano di un partner che non trova altro mezzo se non quello tecnologico per mettere fine alla relazione di coppia. La figura accasciata rappresenta dunque il dolore di fronte alla perdita dell'oggetto amato, irrecuperabile e assente. Il 27.3% ha attribuito allo smartphone la funzione di appoggio: lo smartphone posto sul divano, infatti, viene rappresentato come mediatore attraverso cui venire a conoscenza di qualcosa di sconvolgente. Il soggetto si trova improvvisamente a far fronte ad una situazione potenzialmente traumatica – un'amica tradita, la morte di un familiare, il figlio 'scomparso', misure di confinamento durante la pandemia – che lo ha raggiunto attraverso l'oggetto digitale, realizzando una mediazione con la realtà effettiva tanto sconvolgente quanto necessaria per mettere in moto il soggetto alla ricerca di una soluzione. Nel 9.1% delle storie il cellulare viene descritto come ostacolo al pensiero divenendo non solo fonte di notizie spiacevoli ma pesante ostacolo al raggiungimento dei propri obiettivi. In queste storie il mezzo digitale non facilita la comunicazione, lasciando il soggetto solo, in una realtà relazionale conosciuta solo parzialmente attraverso i fantasmi dell'online. Nel 18.2% dei casi invece allo stimolo tecnologico non è stata conferita alcuna funzione specifica, lasciandolo piuttosto oggetto neutrale all'interno del racconto.

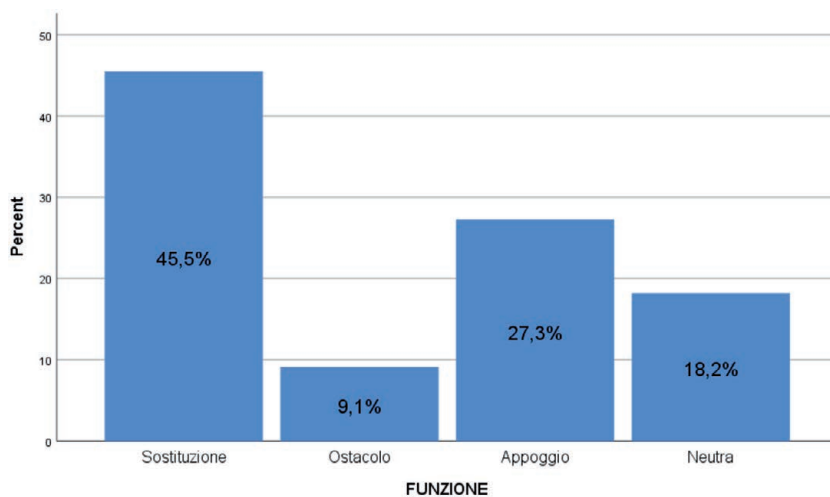


Figura 15. Funzioni del digitale nelle narrative della Tavola 4.

La Tabella 5 mostra alcuni stralci di storie suddivisi sulla base della funzione assunta dal digitale.

Tabella 5. Stralci narrativi esemplificativi delle funzioni dell'oggetto digitale nella Tavola 4.

Tavola	Funzione		
	Appoggio	Sostituzione	Ostacolo
Tavola 4: Oggetto-causa	<p>“Guarda il telefono per rilassarsi un po’ ma quando va a guardare i messaggi, un’amica le aveva scritto che ieri sera aveva visto il suo compagno con cui stava da 10 anni con un’altra. [...] prese un coltello con cui voleva farla finita [...] alla fine però lo butta a terra perché la stessa amica che le aveva mandato il messaggio le aveva anche detto che sarebbe andata a casa sua per starle vicino.”</p> <p>“Il proprio figlio, non lo trova più, lei chiama, chiama, in attesa di risposta ma lui non dà segno di vita. Lei piange è straziata”</p>	<p>“Così dopo cena il solito bacetto ‘a domani’ ed era ritornata a casa. Aveva riposto tutto in quell’amore, ma all’improvviso, un messaggio: ‘ti lascio’. Era un messaggio o una coltellata? Neanche il coraggio di dirlo a voce, guardando in faccia una persona.”</p> <p>“Dopo una furibonda litigata con il marito che le chiuse la chiamata in faccia, la donna distrutta appoggiò il telefono sul divano e si lasciò scivolare sul pavimento in lacrime, in preda alla disperazione.”</p>	<p>“Giovanna aveva conosciuto un ragazzo in internet. [...] è tutto più facile tramite un cellulare [...]. Leonardo andava avanti a illudere Giovanna, aspettando di trovare qualcun’altra più bella da conquistare tramite telefono. [...] le manda solo un messaggio, un messaggio in cui le dice ‘Basta!’. A Leonardo dopo tanto tempo ritorna in mente Giovanna [...] ma Giovanna non ne vuole più sapere.”</p> <p>“Le delusioni in amore costano care. [...] Per carità, era finita e per quanto io fossi pentita dei miei sbagli, quando è troppo è troppo, per chiunque. Ma vedere quell’immagine mi ha ucciso qualcosa dentro.”</p>

In Figura 16 è possibile osservare la relazione, statisticamente significativa, $\chi^2(6, N=22)=22.55, p=.001$, tra la rilevanza assegnata al device all'interno del testo narrativo e la funzione che l'oggetto digitale svolge nell'intreccio relazionale tra i personaggi della narrazione. La quasi totalità delle storie ha posizionato l'oggetto tecnologico in primo piano attribuendogli una funzione sostitutiva (56.3%) della relazione. Se la totale predominanza di affetti negativi nelle narrazioni si abbina all'attribuzione di una rilevanza decisiva del cellulare nella scena con un carattere smaccatamente sostitutivo e solo minoritariamente ostacolante (12,5%), creando un allineamento atteso ad una sorta di evocazione traumatica di questa Tavola 4, si fanno notare le storie in cui, al contrario, il posizionamento del cellulare in primo piano si associa ad una funzione di supporto della relazione attribuito all'oggetto digitale (31.3%). Potremmo ipotizzare che i sentimenti depressivi evocati dalla tavola non cedono completamente alla tentazione di attribuire al cellulare la causa dell'evento negativo. Piuttosto posizionano l'oggetto tecnologico nel campo relazionale dove in misura minore supporta la relazione, mentre più frequentemente la sostituisce. Anche le narrazioni in cui l'oggetto digitale viene rilevato in secondo piano si alternano tra supporto e sostituzione.

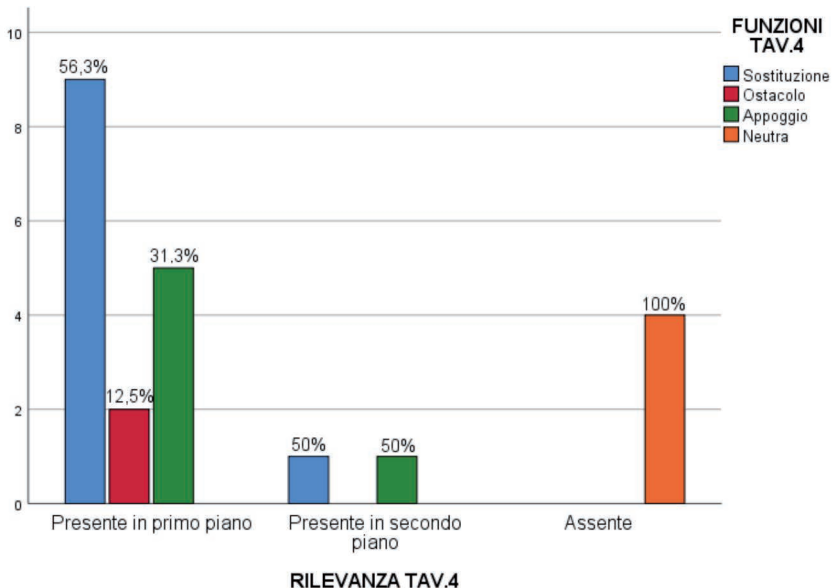


Figura 16. Relazione tra rilevanza e funzioni del digitale nelle narrative della Tavola 4.

Note interpretative sulla tavola della persona accasciata con il cellulare

Osservando in generale le narrazioni della Tavola 4 vediamo che tutti i partecipanti di genere maschile hanno collocato lo stimolo in primo piano, mentre soltanto la metà delle partecipanti femminili ha attribuito la medesima

massima rilevanza, avendo percepito l'oggetto digitale come mezzo di controllo, ossia come strumento che permette al personaggio principale di ottenere informazioni sugli altri significativi, di solito partner o ex partner. La descrizione dell'oggetto digitale come mezzo di interruzione della relazione e di ostacolo al benessere psicologico viene riscontrata in misura nettamente maggiore nei racconti narrati dai partecipanti di genere maschile piuttosto che di genere femminile.

Se la tavola originale era stata pensata per una somministrazione al genere maschile, i risultati ottenuti con la presente ricerca mostrano un ribaltamento: tutti i partecipanti, compresi quelli di sesso maschile hanno descritto il personaggio in Tavola 4 come femminile. La tavola originale sembrerebbe dunque aver perso la propria specificità rispetto alle informazioni circa le tendenze omosessuali (Imbasciati & Ghilardi, 1994). Un'altra osservazione che vale la pena sottolineare è il fatto che tutte le storie sono state connotate da affetti negativi. La presente tavola dunque evoca, allo stesso modo della tavola 3 originale del TAT, vissuti spiacevoli e dolorosi. Tuttavia, se nella tavola originale la rivoltella è elemento principale da analizzare poiché permette di ottenere informazioni circa l'aggressività dell'individuo ed è utile soprattutto nel caso di soggetti depressi, nella presente immagine-stimolo l'attenzione dei partecipanti si è focalizzata principalmente sullo stimolo tecnologico inserito. Il dispositivo mobile raffigurato sopra al divano, dunque, ha modificato in parte il modo di percepire l'immagine, facendola divenire una tavola che evoca vissuti di coppia e di separazione dell'epoca moderna. Lo smartphone si configura dunque come l'Altro della coppia che nello stimolo è assente; il partner entra infatti all'interno dell'immagine grazie alla tecnologia che funge da veicolo di brutte notizie: attraverso esso avviene il litigio, più spesso la rottura della relazione. In alcuni casi è il dispositivo stesso a rivelare informazioni negative o dolorose riguardanti il partner o l'ex partner per il quale si prova ancora coinvolgimento affettivo. A volte il tema della Tavola 4 è la stanchezza, più raramente la malattia o la morte.

In generale, sia nei partecipanti maschili che in quelli femminili, le storie, soprattutto quando trattano una rottura della coppia, sembrano lasciar emergere una *forma mentis* che riguarda il modo di considerare e intendere la gestione dei conflitti della relazione di coppia: il femminile rappresenta più facilmente gli affetti; il genere maschile è invece comunemente pensato come parte che interrompe la relazione, e che per farlo si serve dell'ausilio o necessita della tecnologia.

L'analisi delle narrazioni della Tavola 4 possono documentare in modo interessante le complicate dinamiche del lutto come viene esemplificato nello stralcio seguente:

“Era da un po' di tempo che la loro relazione non andava, forse per incompatibilità di carattere o forse perché c'era un'altra. Dopo vari litigi e una situazione portata all'estremo, lui la fa finita tramite messaggio WhatsApp.”

Se l'insidiosa dinamica dell'insoddisfazione aveva mantenuto in sordina la conflittualità senza poterla contenere né elaborare, l'oggetto digitale si presta infine a realizzare lo strappo, rendendo evanescenti i soggetti del lutto, mentre i sentimenti aggressivi e odiosi potranno dare fiato alle complicazioni del rimpianto e della melanconia (Freud, 1915).

Discussione dei principali risultati

La nostra ricerca ha esplorato il posto che i dispositivi digitali occupano all'interno delle rappresentazioni affettive della intersoggettività, riservando particolare attenzione al ruolo che gli oggetti digitali svolgono nell'intreccio relazionale. L'analisi delle narrazioni evocate da ciascuna tavola ha infatti permesso di avvicinarsi ad aspetti più intimi, personali, affettivi e in parte inconsci, legati all'uso della tecnologia nei contesti di vita quotidiana.

L'immagine-stimolo del bambino con il tablet ha evocato maggiormente storie connotate da affetti negativi, riservando alla tecnologia un ruolo principale: quando lo stimolo è stato rilevato in primo o in secondo piano la maggior parte delle storie ha previsto tensione o conflitti intrapsichici o interpersonali (Mesch, 2006a; 2006b). Nelle narrative connotate da affetti positivi, d'altro canto, l'immagine del bambino sembrerebbe aver rievocato quell'aspetto ludico condiviso, parte integrante dell'infanzia, oggi più che mai legata ai dispositivi (Danby *et al.*, 2013). Così lo smartphone diviene, per alcuni, luogo sicuro nel quale poter evadere, simile all'oggetto transizionale del bambino: un oggetto fisico che fornisce conforto psicologico e che rimanda ai vissuti infantili positivi. Inoltre, la narrazione di storie positive esplora il legame tra identità e smartphone (Di Fraia, 2012; Zanelli, *s.d.*): coloro che hanno raccontato storie connotate da affetti positivi percepiscono il dispositivo come supporto ai propri desideri e al proprio sé. In tali soggetti, la Tavola 1 potrebbe aver suscitato un senso di rassicurazione, permettendo loro di identificarsi più spontaneamente e più volentieri con l'immagine del bambino che interagisce col proprio tablet. Al contrario, le storie in cui compaiono punizioni, conflitti, mancanze e assenze da parte di genitori, raccontano di una comunicazione mancata tra il bambino dell'immagine e le figure per lui significative, di un desiderio di vicinanza che non si realizza, di solitudine nella punizione. Il tablet assume qui la funzione di oggetto compensatorio, che tuttavia mai soddisfa o sostituisce appieno le necessità di vicinanza affettiva, soprattutto quando il genitore percepisce la tecnologia come strumento al servizio dei propri doveri di accudimento rischiando di rendere inefficace la guida genitoriale (Di Bari, 2015; Gugliandolo *et al.*, 2019; Liu *et al.*, 2012; Snyder *et al.*, 2015).

La Tavola 2 rivela invece vissuti relativi a bisogni e sentimenti riguardanti le relazioni tra uomo e donna. Se nei racconti suscitati dalle altre tavole del presente studio, il device, posto dalla maggior parte dei soggetti in primo

piano, sembra supportare affetti o contrasti già presenti, nelle narrazioni della tavola della coppia esso sembra essere proprio l'oggetto dal quale originano i conflitti tra i personaggi descritti. Il numero di storie connotate da affetti negativi, tra cui ansia, paura, tensione, è nettamente superiore a quelle connotate positivamente.

Prendendo in considerazione l'età, negli adulti sono stati evocati esclusivamente affetti negativi: se nei più giovani si potrebbe pensare a un uso della tecnologia più condiviso, che contempla l'interazione tra partner, e che si associa ad una percezione più positiva della coppia, contribuendo a potenziare il coinvolgimento relazionale (Schade *et al.*, 2013; Toma & Choi, 2015), i racconti degli adulti lasciano immaginare un uso della tecnologia maggiormente individuale che va a discapito delle interazioni tra partner, con conseguenti ripercussioni negative sulla relazione (Leggett & Rossouw, 2014).

Spesso nei racconti a connotazione negativa, sia dei soggetti femminili che dei soggetti maschili, il dispositivo mobile assume il ruolo di terzo-nella-coppia; un ruolo che risulta allineato a quello svolto dalla donna semi-nuda nello sfondo della tavola originale numero 4 del TAT. La tecnologia sembra dunque mantenere la medesima triangolarità, nella quale ad essere fonte di conflitti è proprio il dispositivo stesso, verso il quale la protagonista femminile sviluppa una sorta di dipendenza, un attaccamento che invade le dinamiche di coppia configurandosi come bisogno intrusivo tutto al femminile (Lapierre & Custer, 2020; Ridgway & Clayton, 2016; Sánchez *et al.*, 2017). Sebbene in alcune narrative vediamo il device essere di ostacolo alla relazione quando viene posto dai partner al servizio di dubbi e gelosie, relegando la comunicazione e la competenza personale a valutare gli aspetti della relazione in secondo piano (Minolli, 2005), la maggioranza delle storie mostra la figura femminile invischiate nell'intrattenimento offerto dalla tecnologia, contrapponendosi dunque ai risultati di altre ricerche nelle quali il digitale alimenta gelosie, tendenze al controllo, comportamenti di sorveglianza e affetti negativi soprattutto nel genere femminile (Muisse *et al.*, 2009; Muscanell *et al.*, 2013; Utz & Beukeboom, 2011). Tale risultato confermerebbe piuttosto le conclusioni di Amichai-Hamburger & Etgar (2016), mettendo in luce come all'interno dei momenti riservati alla coppia lo smartphone possa compromettere l'intimità romantica, diminuendo quando le attenzioni del partner si rivolgono al dispositivo e a un uso privato piuttosto che condiviso dello strumento digitale.

Rispetto alle altre tavole, la connotazione affettiva dei racconti relativi all'immagine-stimolo 3, raffigurante un soggetto intento nell'attività di scattare/scattarsi una foto, si è suddivisa equamente tra affetti positivi e negativi, lasciando ipotizzare una rappresentazione mentale maggiormente differenziata sul piano affettivo. Le narrazioni delle partecipanti femminili si sono dimostrate decisamente più ricche dal punto di vista affettivo, riportando dettagli, desideri, vulnerabilità, aspirazioni; di contro, i partecipanti di genere maschile hanno sviluppato racconti piuttosto descrittivi che non si addentrando troppo

nel mondo interiore del soggetto. Nella maggior parte dei racconti lo stimolo tecnologico è stato utilizzato come porta d'ingresso al mondo virtuale, al pari di un palcoscenico all'interno del quale apparire attraenti agli occhi degli altri, guidati da un prepotente bisogno di essere riconosciuti e accettati (Birkeland *et al.*, 2014; Brown & Larson, 2009; Goffman, 1959; Jang *et al.*, 2015; Rubin *et al.*, 2008; Simoniello, 2014; Yau & Reich, 2019;). A tal proposito, è interessante notare come dietro le quinte di questo palcoscenico i racconti connotati da affetti negativi permettano di scorgere vissuti di frustrazione e di insoddisfazione. Sotto la spinta alla perfezione, infatti, i soggetti si sottopongono ad una sorta di costrizione autoimposta che li vede escludere dal palco il vero sé, lasciandoli piuttosto impegnati in un gioco di proiezioni a costruire un'immagine altamente desiderabile, al fine di ottenere quell'affetto e quelle attenzioni che la paura del giudizio e delle valutazioni negative non permettono di ricercare nella realtà offline (Lee & Jang, 2019). Le storie mostrano chiaramente il legame tra digitale e immagine di sé, rimandando ad una ricerca di rispecchiamento in cui l'Altro-della-rete si configura come terzo, tra immagine ideale di sé postata online e soggetto, con il potere di ostacolare o supportare il riconoscimento dell'individuo rispetto alla propria immagine, fissandolo narcisisticamente all'identificazione con fotografia condivisa. L'attività metacognitiva con cui si realizza la narrazione del sé si presta così ad essere largamente influenzata dalle risorse simboliche e dai materiali 'identitari' digitali attraverso cui il soggetto si costituisce nella relazione con gli altri (Di Fraia, 2012). Non mancano tuttavia narrazioni all'interno delle quali il device è stato utilizzato per immortalare aspetti positivi del sé, configurandosi come promemoria per una auto-valorizzazione che non necessita di riconoscimento esterno (Chae, 2017). Dunque, quando lo scatto non viene condiviso online, gli affetti sono più squisitamente legati a momenti intimi: tema principale delle storie narrate dai soggetti femminili in questo caso è la bellezza; gli uomini invece raccontano di una autostima e di una soddisfazione personale strettamente correlate al raggiungimento di obiettivi accademici e professionali. Infine, nelle storie che hanno previsto l'attività di scattare una fotografia all'ambiente circostante, lo stimolo tecnologico o non ha svolto alcuna funzione specifica, lasciando il racconto su un piano piuttosto descrittivo, o ha assunto la funzione di palcoscenico sul quale tuttavia il personaggio principale rinuncia a 'salire' a causa delle proprie vulnerabilità e della paura di una valutazione negativa da parte degli altri (Lim & Yang, 2015; Przybylski *et al.*, 2013; Valkenburg *et al.*, 2006; Vogel *et al.*, 2014; Wolniewicz *et al.*, 2018).

La Tavola 4 ha suscitato vissuti spiacevoli e dolorosi: nessun soggetto ha connotato la storia con affetti positivi. Il dispositivo mobile raffigurato sopra al divano, di fianco alla figura accasciata, ha assunto un posto in primo piano nella maggior parte dei racconti, ed ha permesso all'altro significativo di entrare all'interno della narrazione evocando vissuti di coppia e di separazione dell'epoca moderna. Il partner entra infatti all'interno del racconto grazie alla

tecnologia che spesso, tuttavia, funge da veicolo di brutte notizie: attraverso esso avviene il litigio, più spesso la rottura della relazione, talvolta la scoperta di informazioni che non facilitano il distacco necessario per l'elaborazione della perdita, provocando soprattutto nel genere femminile intensi affetti negativi e un forte stress emotivo (Herron *et al.*, 2017; Lukacs, & Quan-Haase, 2015). Nella maggior parte dei racconti il mobile diviene dunque strumento attraverso il quale uno dei partner comunica la propria insoddisfazione relazionale, sottraendosi alla comunicazione diretta e alle possibilità di mediazione dei conflitti (Nesi *et al.*, 2017). In generale, le storie, soprattutto quando trattano una rottura della coppia, sembrano lasciar emergere una *forma mentis* che riguarda il modo di considerare e intendere la gestione dei conflitti della relazione di coppia: il femminile rappresenta più facilmente gli affetti, il genere maschile è invece comunemente pensato come la parte che interrompe la relazione, e che per farlo si serve dell'ausilio o necessita della tecnologia. Non mancano tuttavia aspetti positivi che legano il digitale alla resilienza del soggetto: il device in alcuni casi consente infatti di ricevere supporto dagli amici o di venire a conoscenza di informazioni che, seppur dolorose e inevitabili, sono necessarie per attivare le risorse disponibili.

Conclusioni

Nonostante la grande diffusione e il massiccio utilizzo dei dispositivi tecnologici, le 88 narrazioni digitali raccolte mostrano come l'interazione digitale rimanga non paragonabile, né preferibile, a quella in presenza. Il bisogno di conoscere la persona con cui sta parlando, la possibilità di attingere a tutti quegli aspetti non verbali, il riuscire a stabilire un contatto reale con l'altro rendono l'interazione *vis-à-vis* non intercambiabile.

La riflessione psicoanalitica può aiutare a comprendere meglio le nuove pratiche digitali evitando di patologizzare abitudini condivise che segnalano importanti trasformazioni dell'investimento affettivo dei soggetti nel cyberspace (Ciccone, 2023). In particolare il fascino esercitato dalla realtà virtuale si configura come un oggetto di studio privilegiato della scienza psicoanalitica che guarda con prudenza alla realtà virtuale in quanto spesso si presenta come rifugio alternativo all'esperienza relazionale tra soggetti. De Masi (2012) mostra efficacemente le due linee interpretative che animano il dibattito psicoanalitico intorno al mondo virtuale e che possono essere ben documentate anche dai risultati della nostra ricerca. Lo spazio virtuale costituirebbe uno *spazio transizionale* aperto in cui fantasia e immaginazione possono proliferare avendo pur sempre la possibilità di tornare 'con i piedi per terra'. Una linea interpretativa più allarmata individua lo spazio virtuale come un mondo separato, preimpostato da altri e sostanzialmente privo di fantasia che allontana il soggetto dalla realtà relazionale in carne ed ossa.

I nostri risultati mostrano che l'oggetto digitale è connotato da sentimenti negativi e non aiuta la vicinanza con le figure significative quando è legato alle ambizioni e ai doveri. Troppo spesso all'oggetto digitale viene delegato l'intrattenimento dell'infanzia, mentre gli esperti continuano a raccomandare ai genitori la promozione di un uso condiviso della tecnologia.

È nella relazione amorosa che l'oggetto digitale assume un ruolo dirimente: il collante dei momenti magici in cui la relazione si costituisce diventa un oscuro istigatore del conflitto quando la relazione vive il suo declino. In particolare, la donna sembra ricorrere al digitale, evitando di elaborare l'insoddisfazione relazionale. Quando l'oggetto digitale diventa l'arma della rottura che realizza la separazione, entrambe le soggettività vengono sottratte alla relazione che era stata intima fino a quel momento. E questa sottrazione è ancora più evidente nel caso in cui l'oggetto digitale viene messo al posto della causa nelle situazioni traumatiche. L'altro resta solo un fantasma vagamente rappresentato dal cellulare.

Quando all'oggetto digitale viene affidato il compito di rispecchiare l'immagine di sé sembra invece offrirsi sia come supporto ai momenti di realizzazione di sé che come spostamento narcisistico della consistenza sull'ammirazione altrui.

Quel che ci affascina del virtuale è il risultato di un complesso gioco di fenomeni proiettivi che rispecchiano e danno forma alle fantasie, ai bisogni e ai desideri più intimi. È la propensione immaginaria del pensiero che, consciamente o inconsciamente, va molto al di là dei limiti del reale, aggiungendo o divagando, inventando o nascondendo, quando non addirittura illudendo. Per questa via tutto ciò che viene veicolato dagli schermi, grandi o piccoli che siano, contiene qualcosa che tocca da vicino la nostra fantasia e il nostro inconscio, i nostri desideri e i nostri incubi. Ogni schermo diviene così facilmente una parte della nostra mente, una sorta di protesi visiva capace di attivare un nuovo campo di esperienza: si tratta di uno spazio virtuale sospeso, in cui l'esplorazione, muovendosi in una sorta di non-luogo, può facilitare e permettere, in apparente piena sicurezza, ogni pseudo-attività digitale tanto di tipo costruttivo quanto di tipo trasgressivo o aggressivo (Furin & Longo, 2019).

Limitazioni e prospettive future

La presente ricerca si configura come studio pilota e contiene diverse limitazioni. L'aspetto più debole riguarda sicuramente il campione che ha numerosità esigua; inoltre, non essendo randomizzato non può essere considerato statisticamente rappresentativo. Tuttavia, se da un lato questi aspetti non permettono la generalizzazione dei risultati, dall'altro questo primo campionamento ha consentito un'esplorazione approfondita degli

utilizzi e delle abitudini tecnologiche, grazie alla raccolta e alla selezione delle 88 storie ottenute attraverso la somministrazione delle tavole costruite *ad hoc* a partire da quelle del TAT. Le tavole hanno costituito la porta d'ingresso alla soggettività dei partecipanti. I risultati ottenuti potrebbero rappresentare un primo passo verso un'esplorazione qualitativa delle dinamiche affettive sottese all'uso della tecnologia e alle problematiche soggettive implicate.

BIBLIOGRAFIA

- Ali, F., & Zeb, R. (2023). Adaptation of Thematic Apperception Test in Pakistan. *FWU Journal of Social Sciences*, 17(4), 80-89.
- Allen, J. P., Grande, L., Tan, J., & Loeb, E. (2018). Parent and peer predictors of change in attachment security from adolescence to adulthood. *Child development*, 89(4), 1120-1132.
- Amichai-Hamburger, Y., & Etgar, S. (2016). Intimacy and smartphone multitasking—a new oxymoron?. *Psychological Reports*, 119(3), 826-838.
- Aroldi, P. (2015). *Famiglie connesse. Social Network e relazioni familiari online*. <https://publicatt.unicatt.it/handle/10807/91544>
- Aronow, E., Weiss, K. A., & Reznikoff, M. (2001). *A Practical Guide to the Thematic Apperception Test: The TAT in Clinical Practice*. London, UK and New York, NY: Routledge.
- Atili, G. (2004). *Attaccamento e amore. Che cosa si nasconde dietro la scelta del partner?* Bologna: Il Mulino.
- Birkeland, M. S., Breivik, K., & Wold, B. (2014). Peer acceptance protects global self-esteem from negative effects of low closeness to parents during adolescence and early adulthood. *Journal of Youth and Adolescence*, 43(1), 70-80.
- Bion, W. R. (1998). *Memoria del futuro. Presentare il passato* (P. Bion Talamo & G. Nebbiosi, Trad.). Milano: Cortina (Lavoro originale pubblicato nel 1977).
- Bion, W. R. (1981). *Il cambiamento catastrofico. La griglia, caesura, seminari brasiliani, intervista*. Loescher.
- Blasi, S. (2010). La ricerca qualitativa in psicoterapia. Controversie, applicazioni e criteri di qualità. *Research in Psychotherapy: Psychopathology, Process and Outcome*, 13(1), 23-60.
- Bowlby, J. (1999). *Attaccamento e perdita* (L. Schwarz & M. A. Schepisi Trad.). Torino: Boringhieri (Lavoro originale pubblicato nel 1969).
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Brown, B. B., & Larson, J. (2009). Peer relationships in adolescence. In R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.), *Handbook of adolescent psychology: Vol. 2. Contextual influences on adolescent development* (pp. 74-103). Wiley.
- Camati, R. S., Scaduto, A. A., & Enembreck, F. (2021, October). Using the projective thematic apperception test for automatic personality recognition in texts. In *2021 IEEE International Conference on Systems, Man, and Cybernetics (SMC)*, pp. 78-85.
- Calderon, O., & Kupferberg, R. (2022). Stories Children Tell: Should the Thematic Apperception Test be Included in Psychoeducational Assessments? *Contemporary School Psychology*, 26(3), 387-397.
- Chae, J. (2017). Virtual makeover: Selfie-taking and social media use increase selfie-editing frequency through social comparison. *Computers in Human Behavior*, 66, 370-376.
- Chowdhury, U. (1960). An Indian Modification of the Thematic Apperception Test. *The Journal of Social Psychology*.
- Ciccone, S. (2023). Categorie interpretative, rappresentazioni implicite e resistenze di fronte

- alla violenza nelle relazioni. Una lettura di genere situata al maschile. *Ricerca Psicoanalitica*, 34(1).
- Civitarese, G. (2020). *Bion e la psicoanalisi contemporanea. Leggere "Memoria del futuro"*. Milano: Mimesis.
- Danby, S., Davidson, C., Theobald, M., Scriven, B., Cobb-Moore, C., Houen, S., & Thorpe, K. (2013). Talk in activity during young children's use of digital technologies at home. *Australian Journal of Communication*, 40(2), 83-99.
- De Masi, F. (2022). *La realtà virtuale e i suoi rischi*. Rivista di Psicoanalisi 2022/3. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Di Bari, C. (2015). Prima infanzia e tecnologie digitali. *Profiling*, 4, 1-17.
- Di Fraia, G. (2012). Social network e racconti identitari. Minori giustizia. *Rivista interdisciplinare di studi giuridici, psicologici, pedagogici e sociali sulla relazione fra minorenni e giustizia*, 4, 14-20.
- Dipaola, D., Burzio, F., Nappa, N., Venera, E. M., Di Fini, G., & Gandino, G. (2023). The different shades of borderline personality disorder: a study based on the thematic apperception test. *Minerva Psichiatria*, 65.
- Fassi, L., Pediconi, M., Brunori, M., & Romani, S. (2023). *Digital embedding, mental health, cognition & identity*. CNRS. 2023. <https://ora.uniurb.it/handle/11576/2726301>
- Fatehi, B., Holmgård, C., Snodgrass, S., & Hartevelde, C. (2019). Gamifying psychological assessment: Insights from gamifying the thematic apperception test. *Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1-12.
- Freud, S. (1938). *Compendio di psicoanalisi*. OSF XI. Torino: Boringhieri.
- Freud, S. (1925). *Inibizione, sintomo e angoscia*. OSF X. Torino: Boringhieri.
- Freud, S. (1915). *Lutto e melanconia*. OSF VIII. Torino: Boringhieri.
- Furin, A., & Longo, M. (2019). Esplorando il sottile confine tra reale e virtuale. *Gruppi: nella clinica, nelle istituzioni, nella società*, 1, 17-29.
- Gabbard, G. O. (2001). Cyberpassion: Erotic transference on the internet. *The Psychoanalytic Quarterly*, 70(4), 719-737.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life* (monografia n. 2). Doubleday: Garden City.
- Gonzales, A. L., & Hancock, J. T. (2011). Mirror, mirror on my Facebook wall: Effects of exposure to Facebook on self-esteem. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 14(1-2), 79-83.
- Gugliandolo, M. C., Verrastro, V., & Liga, F. (2019). Dysfunctional parenting and technological addictions: The role of parental psychological control [Parenting invalidante e dipendenze tecnologiche: Il ruolo del controllo psicologico genitoriale]. *Maltrattamento e Abuso all'Infanzia*, 3, 55-74.
- Herron, D., Moncur, W., & Van Den Hoven, E. (2017). Digital decoupling and disentangling: Towards design for romantic break up. In *Proceedings of the 2017 conference on designing interactive systems*, pp. 1175-1185.
- Imbasciati, A., & Ghilardi, A. (1994). *Manuale clinico del TAT: La diagnosi psicoanalitica* (seconda edizione). Firenze: Giunti.
- Jang, J. Y., Han, K., Shih, P. C., & Lee, D. (2015). Generation Like: Comparative Characteristics in Instagram. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 4039-4042.
- Jenkins, S. R. (2023). Thematic Apperception Test (TAT) and other narrative assessments of bipolar spectrum disorders. In *Psychological assessment of bipolar spectrum disorders* (pp. 155-170). American Psychological Association.
- Jinying, Y., Wen, W., Shijia, L., & Ya, Z. (2024). Thematic Apperception Test for Suicide Risk Identification: An Audio and Text-Based Machine Learning Study. *Journal of Psychological Science*, 47(2), 485.
- Kim, J., & Dindia, K. (2011). Online self-disclosure: A review of research. *Computer-mediated communication in personal relationships*, 156-180.

- Kracauer, S. (1952). The Challenge of Qualitative Content Analysis. *The Public Opinion Quarterly*, 16(4), 631–642.
- Lapierre, M. A., & Custer, B. E. (2021). Testing relationships between smartphone engagement, romantic partner communication, and relationship satisfaction. *Mobile Media & Communication*, 9(2), 155–176.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11–17.
- Lebedeva, N., Chebakova, Y., & Parshukov, A. (2022). Assessment of psychological defense mechanisms in women with somatoform disorder using Thematic Apperception Test-Based Measure. *European Psychiatry*, 65(S1), S389–S389.
- Lee, S. Y., & Jang, K. (2019). Antecedents of impression management motivations on social network sites and their link to social anxiety. *Media Psychology*, 22(6), 890–904.
- Leggett, C., & Rossouw, P. (2014). The impact of technology use on couple relationships: A neuropsychological perspective. *International Journal of Neuropsychotherapy (IJNPT)*, 2(1), 44–99.
- Lim, M., & Yang, Y. (2015). Effects of users' envy and shame on social comparison that occurs on social network services. *Computers in Human Behavior*, 51, 300–311.
- Liu, Q. X., Fang, X. Y., Deng, L. Y., & Zhang, J. T. (2012). Parent–adolescent communication, parental Internet use and Internet-specific norms and pathological Internet use among Chinese adolescents. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1269–1275.
- Lukacs, V., & Quan-Haase, A. (2015). Romantic breakups on Facebook: New scales for studying post-breakup behaviors, digital distress, and surveillance. *Information, Communication & Society*, 18(5), 492–508.
- Marzi, A. (Ed.). (2013). *Psicoanalisi, identità e internet. Esplorazioni nel cyberspace: Esplorazioni nel cyberspace*. Milano: FrancoAngeli.
- Mascheroni, G. (2014). Parenting the Mobile Internet in Italian Households: Parents' and Children's Discourses. *Journal of Children and Media*, 8(4), 440–456.
- Mesch, G. S. (2006a). Family characteristics and intergenerational conflicts over the Internet. *Information, Communication & Society*, 9(4), 473–495.
- Mesch, G. S. (2006b). Family Relations and the Internet: Exploring a Family Boundaries Approach. *Journal of Family Communication*, 6(2), 119–138.
- Miller, A. (2010). *Il dramma del bambino dotato e la ricerca del vero Sé: riscrittura e continuazione*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Minolli, M. (2005). Psicoanalisi della Relazione di coppia. *Ricerca psicoanalitica*, 16, 2, 219–242.
- Muise, A., Christofides, E., & Desmarais, S. (2009). More information than you ever wanted: Does Facebook bring out the green-eyed monster of jealousy?. *CyberPsychology & behavior*, 12(4), 441–444.
- Muscannell, N. L., Guadagno, R. E., Rice, L., & Murphy, S. (2013). Don't it make my brown eyes green? An analysis of Facebook use and romantic jealousy. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(4), 237–242.
- Murray, H. A. (1943). *Thematic apperception test*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Nesi, J., Widman, L., Choukas-Bradley, S., & Prinstein, M. J. (2017). Technology-based communication and the development of interpersonal competencies within adolescent romantic relationships: A preliminary investigation. *Journal of Research on Adolescence*, 27(2), 471–477.
- Nissley, G. E., & DeFreese, E. (2020). Thematic Apperception Test. In *The Wiley Encyclopedia of Personality and Individual Differences* (pp. 381–385). John Wiley & Sons, Ltd.
- Paparo, F. (1995). Heinz Kohut e la psicologia del Sé. *Atti del Convegno: Le nuove vie della psicoanalisi. modelli interpretativi a confronto*. Roma, 17, 18. Anno VII, n. 1-2, pp. 41–53.
- Pediconi, M. G., & Urbani, A. (2016). Io social. Facebook nella vita quotidiana dei giovani. *Psicologia clinica dello sviluppo*, 3.

- Peña, J., Hancock, J. T., & Merola, N. A. (2009). The Priming Effects of Avatars in Virtual Settings. *Communication Research, 36*(6), 838–856.
- Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in human behavior, 29*(4), 1841–1848.
- Qualizza, G. (2012). Giovani e nuovi media: Pratiche di consumo digitale e dinamiche relazionali. *Medico e Bambino, 10*, 639–646.
- Ridgway, J. L., & Clayton, R. B. (2016). Instagram Unfiltered: Exploring Associations of Body Image Satisfaction, Instagram #Selfie Posting, and Negative Romantic Relationship Outcomes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 19*(1), 2–7.
- Riva, G. (2016). *Selfie. Narcisismo e identità*. Bologna: Il Mulino.
- Rubin, K. H., Bukowski, W. M., Parker, J. G., & Bowker, J. C. (2008). Peer interactions, relationships, and groups. *Child and adolescent development: An advanced course*, 141–180.
- Sabiniewicz, A., Borkowska, B., Serafińska, K., & Sorokowski, P. (2017). Is love related to selfies? Romantic selfie posting behavior and love levels among women and men. *Personality and Individual Differences, 111*, 297–300.
- Sánchez, V., Muñoz-Fernández, N., & Ortega-Ruiz, R. (2017). Romantic Relationship Quality in the Digital Age: A Study with Young Adults. *The Spanish Journal of Psychology, 20*, E24.
- Schade, L. C., Sandberg, J., Bean, R., Busby, D., & Coyne, S. (2013). Using Technology to Connect in Romantic Relationships: Effects on Attachment, Relationship Satisfaction, and Stability in Emerging Adults. *Journal of Couple & Relationship Therapy, 12*(4), 314–338.
- Simoniello, V. (2014). *La narrazione di sé nell'era della comunicazione digitale: (Ri)definizione identitaria ai tempi dei social media*.
- Silverman, D., & Marvasti, A. (2008). *Doing qualitative research: A comprehensive guide*. SAGE Publishing.
- Snyder, S. M., Li, W., O'Brien, J. E., & Howard, M. O. (2015). The effect of US university students' problematic Internet use on family relationships: A mixed-methods investigation. *PLoS one, 10*(12), e0144005.
- Steinberg, L., Vandell, D. L., & Bornstein, M. H. (2011). *Development: Infancy through Adolescence* (prima edizione). Boston, MA: Cengage Learning.
- Stramaglia, M. (2015). Gli adolescenti e la grande rete. Opportunità e livelli di comunicazione. *MeTis, Mondi educativi. Temi indagini suggerzioni*. Saggio in "L'educazione ai tempi della crisi", 5(1), 153–162.
- Strasburger, V. C., Jordan, A. B., & Donnerstein, E. (2010). Health Effects of Media on Children and Adolescents. *Pediatrics, 125*(4), 756–767.
- Stritzke, W. G. K., Nguyen, A., & Durkin, K. (2004). Shyness and Computer-Mediated Communication: A Self-Presentation Theory Perspective. *Media Psychology, 6*(1), 1–22.
- Teglasi, H. (2021). Thematic Apperception Test (TAT) for assessing disordered thought and perception. In *Psychological assessment of disordered thinking and perception* (pp. 169–186). American Psychological Association.
- Toma, C. L., & Choi, M. (2015). The Couple Who Facebooks Together, Stays Together: Facebook Self-Presentation and Relationship Longevity Among College-Aged Dating Couples. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 18*(7), 367–372.
- Tong, S. T., Van Der Heide, B., Langwell, L., & Walther, J. B. (2008). Too much of a good thing? The relationship between number of friends and interpersonal impressions on Facebook. *Journal of Computer-Mediated Communication, 13*(3), 531–549.
- Utz, S., & Beukeboom, C. J. (2011). The role of social network sites in romantic relationships: Effects on jealousy and relationship happiness. *Journal of Computer-Mediated Communication, 16*(4), 511–527.
- Valkenburg, P. M., Koutamanis, M., & Vossen, H. G. (2017). The concurrent and longitudinal relationships between adolescents' use of social network sites and their social self-esteem. *Computers in human behavior, 76*, 35–41.

- Valkenburg, P. M., Peter, J., & Schouten, A. P. (2006). Friend networking sites and their relationship to adolescents' well-being and social self-esteem. *CyberPsychology & behavior*, 9(5), 584–590.
- Vandewater, E. A., Rideout, V. J., Wartella, E. A., Huang, X., Lee, J. H., & Shim, M. (2007). Digital Childhood: Electronic Media and Technology Use Among Infants, Toddlers, and Preschoolers. *Pediatrics*, 119(5), e1006–e1015.
- Vogel, E. A., Rose, J. P., Roberts, L. R., & Eckles, K. (2014). Social comparison, social media, and self-esteem. *Psychology of Popular Media Culture*, 3(4), 206.
- Vladislav, E. O., & Drăghici, R. (2019). A Clinical and Projective Approach to the Mourning Process in the Family System. *Journal of Experiential Psychotherapy/Revista de PSIHOterapie Experientiala*, 22(2).
- Walther, J. B. (2007). Selective self-presentation in computer-mediated communication: Hyperpersonal dimensions of technology, language, and cognition. *Computers in Human Behavior*, 23(5), 2538–2557.
- Winnicott, D. (1974a). *Gioco e realtà*. Roma: Armando Editore.
- Winnicott, D. (1974b). *Sviluppo affettivo e ambiente. Studi sulla teoria dello sviluppo affettivo*. Roma: Armando Editore.
- Wolniewicz, C. A., Tiamiyu, M. F., Weeks, J. W., & Elhai, J. D. (2018). Problematic smartphone use and relations with negative affect, fear of missing out, and fear of negative and positive evaluation. *Psychiatry Research*, 262, 618–623.
- Yau, J. C., & Reich, S. M. (2019). “It’s Just a Lot of Work”: Adolescents’ Self-Presentation Norms and Practices on Facebook and Instagram. *Journal of Research on Adolescence*, 29(1), 196–209.
- Young, L. S., & Frosh, S. (2018). Psychoanalysis in narrative research. In *Methods of Research into the Unconscious*. London, UK and New York, NY: Routledge.
- Zanelli, D. (s.d.). *I nuovi media tra eredità, identità e legame*. Disponibile da: https://www.academia.edu/39960290/I_nuovi_media_tra_eredit%C3%A0_identit%C3%A0_e_legame

Conflitto di interessi: gli autori dichiarano che non vi sono potenziali conflitti di interessi.

Approvazione etica e consenso a partecipare: la ricerca è stata condotta nel rispetto del Codice Etico dell'Associazione Italiana di Psicologia e ha ottenuto il parere favorevole del Comitato Etico dell'Università degli Studi di Urbino. I partecipanti sono stati adeguatamente informati sulle finalità e sugli obiettivi della ricerca e hanno preliminarmente firmato il consenso alla partecipazione e il consenso al trattamento dei dati personali e sensibili.

Ricevuto: 4 agosto 2024.

Accettato: 10 dicembre 2024.

Nota dell'editore: tutte le affermazioni espresse in questo articolo sono esclusivamente quelle degli autori e non rappresentano necessariamente quelle delle loro organizzazioni affiliate, né quelle dell'editore, dei redattori e dei revisori o di qualsiasi terza parte menzionata. Tutti i materiali (e la loro fonte originale) utilizzati a sostegno delle opinioni degli autori non sono garantiti o avallati dall'editore.

©Copyright: the Author(s), 2025

Licensee PAGEPress, Italy

Ricerca Psicoanalitica 2025; XXXVI:945

doi:10.4081/rp.2025.945

This article is distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial International License (CC BY-NC 4.0) which permits any noncommercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author(s) and source are credited.