



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento di Psicologia

**Corso di laurea Magistrale in Psicologia Sociale,
del Lavoro e della Comunicazione**

Tesi di laurea Magistrale

**Adolescenti e Social media: come cambia la percezione
della qualità dell'amicizia nel contesto online**

**Teenagers and Social media: how the perception of friendship quality
changes in the online context**

Relatore

Prof. Gianluca Gini

Correlatrice

Dott.ssa Federica Angelini

***Laureanda:* Colella Sara**

***Matricola:* 2080530**

Anno Accademico 2023/2024

Indice

Introduzione

1. Le relazioni amicali all'interno del contesto digitale

1.1 L'importanza e le caratteristiche delle relazioni di amicizia in adolescenza

1.2 Le interazioni tra pari: l'avvento dei social media

1.3 Il contesto online come ambiente sociale: il Transformation Framework

1.4 Alcuni "effetti collaterali" del contesto online

2. Raccolta dati e procedura di codifica: la percezione della qualità dell'amicizia nel contesto digitale

2.1 Introduzione

2.2 Partecipanti

2.3 Strumento per la raccolta dati

2.4 Strumento e procedura di codifica

3. Analisi dei risultati

3.1 Definizione di "amicizia stretta" nella percezione degli adolescenti

3.1.1 Validazione

3.1.2 Intimità

3.1.3 Compagnia

3.1.4 Supporto

3.1.5 Conflitto

3.1.6 Risoluzione del conflitto

3.2 Percezione di differenza tra contesto digitale e contesto reale

3.2.1 Asynchronicity

3.2.2 Permanence

3.2.3 Availability

3.2.4 Publicness

3.2.5 Cue absence

3.2.6 Quantifiability

3.2.7 Visualness

3.3 Alterazione della percezione di qualità dell'amicizia sulla base delle caratteristiche del contesto digitale

3.3.1 Validazione

3.3.2 Intimità

3.3.3 Compagnia

3.3.4 Supporto

3.3.5 Conflitto e risoluzione del conflitto

4. Discussione

4.1 Limiti

4.2 Prospettive future

Conclusioni

Bibliografia

Introduzione

Questo lavoro di tesi si pone l'obiettivo di analizzare alcuni aspetti della letteratura esistente per quanto riguarda la definizione di amicizia tra pari e le implicazioni che la diffusione delle piattaforme digitali ha comportato per quanto riguarda la percezione che gli adolescenti hanno della qualità dell'amicizia. Sulla base di queste premesse teoriche, verrà proposto uno studio qualitativo realizzato mediante interviste semi-strutturate con adolescenti in una fascia d'età compresa tra i quattordici e i diciotto anni, che ha lo scopo di rilevare come cambia la loro percezione della qualità delle proprie amicizie a seconda del fatto che le interazioni avvengano online oppure faccia a faccia. L'analisi qualitativa pone l'accento sul modo che hanno gli adolescenti di interagire sui social network e di gestire le proprie amicizie attraverso le piattaforme digitali, considerando la definizione che ognuno di loro ha ritenuto più opportuna per questo costrutto e tenendo presente le caratteristiche che lo rappresentano secondo la letteratura esistente. Infatti, il costrutto di amicizia suggerisce la presenza di una relazione diadica, reciproca e affettiva tra pari (Bukowski, Motzoi & Meyer, 2009) e pare essere protagonista in una delle fasi critiche della vita degli individui, ovvero l'adolescenza. A conferma di ciò, numerose ricerche hanno dimostrato che il buon adattamento e il benessere dei giovani sia in parte determinato dalla presenza di amicizie strette e di alta qualità durante la fase di sviluppo (Hartup & Stevens, 1999; Raboteg-Saric & Sakic, 2014). A definire il costrutto di amicizia sarebbero, come emerge dagli studi che analizzeremo in seguito, alcune caratteristiche che si possono verificare contemporaneamente, ma che sono indipendenti tra loro: validazione, compagnia, intimità, supporto, conflitto e risoluzione del conflitto. Non tutti i giovani intervistati citano ognuna di queste caratteristiche nel definire l'amicizia ed è importante considerare le differenze individuali per quanto riguarda l'importanza che i diversi aspetti del costrutto rappresentano per ognuno degli adolescenti.

Con l'avvento dei social network è poi diventato imprescindibile considerare il modo in cui gli adolescenti vi interagiscono dal punto di vista delle proprie relazioni amicali e diverse ricerche hanno dimostrato che la struttura stessa del contesto online trasforma, con le caratteristiche che lo compongono, le interazioni che vi avvengono in maniera piuttosto rilevante (Nesi, Choukas-Bradley & Prinstein, 2018). In un'analisi

successiva approfondiremo la proposta di un modello che si pone l'obiettivo di delineare le caratteristiche del contesto online e di osservare le modalità in cui influenzano le relazioni tra pari, ovvero il *Transformation Framework* (Nesi et al., 2018). Questo modello ha gettato le basi per la creazione di uno strumento di codifica delle interviste utilizzate nello studio proposto in questo lavoro di tesi e funge da linea guida per l'interpretazione delle risposte degli adolescenti. Infatti, secondo la visione degli autori (Nesi et al., 2018), il contesto online è costituito da alcune caratteristiche che lo differenziano dal contesto offline e sono proprio queste a determinare una trasformazione delle interazioni che vi avvengono: *asynchronicity, permanence, publicness, availability, cue absence, quantifiability* e *visualness*. Ognuna di queste caratteristiche verrà approfondita in seguito, così come il ruolo che ha nel modificare determinati comportamenti degli adolescenti. La percezione della qualità dell'amicizia online sembra anch'essa mutare in funzione di queste caratteristiche, a seconda della modalità e dell'intensità con cui gli intervistati le percepiscono e vi reagiscono. Come verrà analizzato in seguito, molti adolescenti hanno riportato la loro difficoltà a confidarsi e ad esprimere le proprie emozioni online e ad interpretare quelle dei coetanei, proprio a causa di una particolare specificità del contesto digitale, ovvero l'assenza di segnali. La percezione audiovisiva all'interno della comunicazione sembra ricoprire un ruolo fondamentale nella possibilità di esprimersi e, di conseguenza, nel determinare la qualità delle interazioni.

Con l'avvento dei social network, un quesito che ha ricoperto una posizione prioritaria negli ultimi anni è proprio se abbiano un ruolo benefico o deleterio per gli adolescenti. Gli studi analizzati in questo lavoro di tesi sembrano suggerire che non ci sia una risposta univoca a questa domanda e che sarà sicuramente necessario approfondire questo tema per poter trarre delle conclusioni a riguardo. Infatti, mentre alcuni adolescenti dichiarano di sentirsi molto più sicuri e tutelati nell'interazione online perché liberi di decidere se e quando rispondere agli stimoli dei coetanei, altri espongono la loro difficoltà a dover interagire senza avere un feedback immediato perché ciò suscita in loro ansia e frustrazione. Il *Transformation Framework* (Nesi et al., 2018) sottolinea, infatti, anche il modo in cui le caratteristiche dei social network interagiscono con alcuni processi fondamentali nello sviluppo degli adolescenti, quali la vittimizzazione, lo status e l'influenza tra pari. Ad esempio, da alcune interviste risulta evidente come la condizione

di anonimato che le piattaforme digitali talvolta conferiscono implichi una maggiore sicurezza e spesso anche aggressività nella vittimizzazione online, in un fenomeno che prende il nome di cyberbullismo. Inoltre, la possibilità di quantificare la propria popolarità attraverso indicatori numerici quali *likes* e commenti, enfatizza notevolmente la percezione di status tra gli adolescenti che spesso identificano il loro valore in queste cifre.

La diffusione dei social network ha comportato, come emerge da questo lavoro di tesi, diversi cambiamenti nella percezione dei rapporti umani, ma è di fondamentale importanza considerare che questo ha delle ricadute anche nella quotidianità dei rapporti faccia a faccia e che non sia più possibile analizzare il contesto reale senza tener presente quello digitale e viceversa.

Capitolo 1

Le relazioni amicali all'interno del contesto digitale

1.1 L'importanza e le caratteristiche delle relazioni di amicizia in adolescenza

Il costrutto di amicizia può essere definito come una tipologia di relazione tra due persone (tendenzialmente tra pari) caratterizzata da reciprocità e affettività (Bukowski et al., 2009). Le relazioni tra pari sono fondamentali durante l'adolescenza perchè permettono ai giovani di ricevere feedback sui propri comportamenti e di avere familiarità con sentimenti di affiliazione e riconoscimento sociale (Rohlf's, 2010), oltre a sperimentare esperienze di supporto, compagnia, motivazione e condivisione di momenti (Cotterell, 2007). I pari sono quindi una componente indispensabile per quanto riguarda lo sviluppo individuale e l'integrazione a livello sociale (Reitz, Zimmermann, Hutteman, Spech & Neyer, 2014). Infatti, in questa fase dello sviluppo, gli adolescenti cercano autonomia dai propri genitori, affidandosi sempre più ai propri amici (Buhrmester, 1996). È stata infatti dimostrata la correlazione tra la presenza di relazioni amicali nella vita dell'adolescente e il suo benessere emotivo (Gifford-Smith & Brownell, 2003).

L'amicizia richiede però alcune competenze e abilità sociali, quali comunicazione, empatia, capacità di considerare i bisogni dell'altro, ascolto (Tillery, Cohen, Parra, Kitzmann, & Howard Sharp, 2015). Può essere considerata un termine ombrello che racchiude, per essere definita tale da parte degli adolescenti, diversi aspetti: trascorrere tempo insieme, fornire supporto di vario tipo e confidarsi. Più nello specifico, uno studio di Parker e Asher (1993) permette di definire con maggiore chiarezza il concetto di amicizia delineandone sei caratteristiche fondamentali che la distinguono dalle altre relazioni tra pari. La prima caratteristica è definita auto-rivelazione, ovvero la possibilità di confidarsi ottenendo sostegno (Burhmester e Prager, 1995) e creando intimità (Radmacher & Azmitia, 2006). Questa dimensione permette di esplorare la propria identità e di confrontare i propri valori e ideali con le persone di cui ci si circonda (Burhmester & Prager, 1995). Un secondo aspetto riguarda il concetto di validazione che consiste nella dimostrazione all'altro della sua importanza, attraverso cura e azioni che lo facciano sentire speciale (Sullivan, 1953; Parker & Asher, 1993). Se è messa in atto pubblicamente, gli effetti della validazione possono essere ancora più appaganti per la persona che la riceve. Riservare il posto in mensa (Eder, 1985) o creare un linguaggio

condiviso ed esclusivo (McCall, 1988) sono solo alcuni esempi di modalità attraverso cui si può mettere in atto la validazione.

Nel definire l'amicizia è poi fondamentale l'aspetto di compagnia. Divertimento e relax sembrano essere caratteristiche indispensabili (Planalp & Benson, 1992), così come la volontà di spendere tempo insieme (Parker & Asher, 1993). Il supporto strumentale è anch'esso una caratteristica da non sottovalutare e consiste nell'offrire le proprie risorse per aiutarsi reciprocamente (Berndt, 1985, 1989). In ultimo luogo, è da considerarsi importante anche l'aspetto dei conflitti e della loro risoluzione, i quali sembrano verificarsi piuttosto di frequente (Laursen, 1995) e riguardano principalmente tematiche quali mancanza di rispetto, tradimento, scarsa affidabilità o mancato supporto (Shulman & Laursen 2002; Youniss & Smollar, 1985). Dal punto di vista della risoluzione, il conflitto ha spesso come conseguenza un miglioramento della relazione (Laursen, 1993).

1.2 Le interazioni tra pari: l'avvento dei social network

L'enorme diffusione delle piattaforme online e dei social network ha permesso una connessione con gli altri senza precedenti. Per prima cosa è importante definire i social media, ovvero “piattaforme di comunicazione in rete che coinvolgono profili generati dagli utenti, connessioni pubbliche con altri utenti e contenuti interattivi creati dagli utenti” (Nesi et al., 2018, p.269). Negli ultimi anni la fase dell'adolescenza è stata quella in cui i social sembrano essere stati i veri e propri protagonisti della quotidianità. Uno studio svolto da Perrin e Atske nel 2021 suggerisce che circa la metà dei giovani americani dichiara di essere online in maniera costante nelle proprie giornate. Inoltre, le interazioni online sembrano ultimamente prevalere su quelle offline (Lenhart, Smith, Anderson, Duggan & Perrin, 2015), dimostrando che i social stanno ormai diventando il mezzo primario di interazione. Gli adolescenti trascorrono, infatti, all'incirca nove ore al giorno connessi ai social media inviando e ricevendo messaggi costantemente (Lenhart et al., 2015; Rideout, 2015).

Questa importante presenza dei social media ha notevolmente modificato le modalità di interazione sociale (Donath & Boyd, 2004; Patulny & Seaman, 2016; Westlund & Bjur, 2014), facilitando la comunicazione (Lenhart et al., 2015). Oltre a permettere ai giovani di essere sempre disponibili (Thulin, 2017; Thulin, & Vilhelmson, 2007; Wellman, 2004: 28), i social media vengono adoperati anche per altri scopi, quali

l'organizzazione di appuntamenti, l'aggiornamento reciproco, la condivisione di esperienze e la ricerca di feedback (Grgic & Holzmayr, 2012; Livingstone, 2011; van Doorn, 2010).

Definire l'amicizia negli spazi online è piuttosto complicato (Amichai-Hamburger, Kingsbury & Schneider, 2013) in quanto è possibile che le qualità proprie di questo costruito differiscano tra le relazioni esclusivamente offline, quelle esclusivamente online e quelle che avvengono contemporaneamente in entrambi gli spazi. La maggior parte delle interazioni avviene sia online che offline (Granholm, 2016; Stald, 2008) e ciò dimostra che i social media non stanno sostituendo totalmente le relazioni faccia a faccia, bensì permettono di integrarle in diversi modi (Döring, 2010). Infatti, ad essere preponderante è una "modalità mista" che prevede l'utilizzo simultaneo di forme di comunicazione di persona e digitali (Baym, 2010).

Ci sono casi in cui, d'altro canto, gli adolescenti prediligono la comunicazione online e per comprendere le motivazioni che spingono i giovani ad orientarsi verso questa scelta, è utile approfondire uno studio svolto in Lussemburgo nel 2019 da J. P. Décieux, A. Heinen e H. Willems, che ha previsto un approccio multi-metodo in cui vengono analizzati dati sia in forma qualitativa che quantitativa. Attraverso l'indagine qualitativa è stato possibile indagare le motivazioni per le quali gli adolescenti scelgono di interagire con i pari attraverso i social network e ne sono emerse due in particolare. La prima ha a che vedere con il concetto di sforzo. Infatti, per gli adolescenti interagire online richiede un impegno relativamente limitato, grazie alla facilità d'uso delle piattaforme. Le interazioni online permettono un minor investimento rispetto a quelle offline e richiedono meno tempo perché possono essere intraprese anche in concomitanza con altre attività. Una seconda motivazione riguarda l'aspetto dell'ubiquità, ovvero la percezione di essere "ovunque e in qualsiasi momento". Infatti, emerge dalle interviste che spesso i giovani sentono di non aver nemmeno bisogno di incontrarsi di persona, in quanto ritengono di essere già a conoscenza di ciò che accade nella vita dei coetanei tramite le piattaforme social. Gli adolescenti sono costantemente aggiornati e questo potrebbe essere un rischio per quanto riguarda il crearsi della necessità di interazioni offline. Inoltre, gli intervistati affermano che sui social network, attraverso foto e video, comunicare con gli altri sembra essere più visivo e vivo, nonché caratterizzato da una vasta ricchezza di informazioni (Kaplan & Haenlein, 2010; Thulin, 2017). La maggior parte delle relazioni di amicizia

sembra comunque, nonostante questo, nascere in contesti offline, quali la scuola, la parrocchia e le attività sportive e da qui fornire le basi per le interazioni che poi avvengono sui social network (Boyd, 2008a; 2010a). Nonostante questo, sta diventando sempre più complicato distinguere le interazioni digitali da quelle offline (Van Zalk, 2020) a causa della loro fluidità.

In accordo con lo studio appena presentato, i social network non sembrano quindi essere nella direzione di sostituire totalmente le interazioni offline, che paiono comunque permanere, come emerge dalla risposta di uno dei ragazzi “*Ci sono ancora alcune cose che non puoi fare tramite Facebook o cose del genere, ad esempio giocare a calcio con il tuo amico o andare al cinema*”. Lo studio proposto ha chiaramente dei limiti, in quanto rappresenta un campione piuttosto limitato e conveniente, non potendo quindi essere rappresentativo per i giovani in generale, bensì principalmente per coloro che vivono in una società occidentale. Questo aspetto si è palesato in diversi studi che caratterizzano l’analisi della letteratura proposta in questo lavoro di tesi.

Gli strumenti digitali attraggono molto gli adolescenti perché permettono loro di avere opportunità costanti di interagire (Spies, Shapiro & Margolin, 2013) e affrontare i loro compiti critici di sviluppo sociale (Peter & Valkenburg, 2013; Subrahmanyam & Greenfield, 2008; Subrahmanyam & Smahel, 2011), oltre alla possibilità di presentarsi nella maniera che più desiderano, escludendo o esacerbando alcuni aspetti della propria vita (Subrahmanyam & Smahel, 2011; Valkenburg & Peter, 2011).

Il contesto online è stato analizzato da un numero considerevole di ricercatori negli ultimi anni, i quali si sono chiesti se questa nuova modalità di interazione possa essere effettivamente benefica per gli adolescenti in termini di percezione di qualità dell’amicizia. Da diversi studi emerge che, per quanto pericoloso a causa di cyberbullismo o coinvolgimento in comportamenti a rischio (Valkenburg & Peter, 2011) (tematiche che verranno approfondite successivamente), l’ambiente dei social media permette di rafforzare le relazioni offline (Reich, Subrahmanyam & Espinoza, 2012) e ha effetti positivi per quanto riguarda il benessere, la qualità e la vicinanza all’interno della relazione (Brown & Greenfield, 2021; Clark & Green, 2019; Valkenburg & Peter, 2011). Soprattutto i giovani ansiosi a livello sociale (Caplan, 2007; Pierce, 2009) paiono preferire le interazioni online, in quanto più sicure e accoglienti (Nesi et al., 2018). Il contesto online ha caratteristiche uniche e offre una vasta gamma di opportunità,

permettendo alle interazioni di avere una traiettoria di sviluppo diversa da quelle offline, come emerge dallo studio di J. Nesi, S. C. Bradley e M. J. Prinstein del 2018 che verrà approfondito in seguito. Le qualità proprie del costrutto di amicizia delineate in precedenza (Parker & Asher, 1993) paiono persistere anche nelle interazioni online. Dallo studio di Yau e Reich del 2018 con adolescenti dai 12 ai 18 anni, emerge che “le interazioni di amicizia negli spazi digitali non dovrebbero essere analizzate come aspetti separati della vita degli adolescenti; piuttosto dovrebbero essere comprese nel contesto delle relazioni degli adolescenti offline” (p.350).

1.3 Il contesto online come ambiente sociale: il Transformation Framework

L’idea che ha guidato gran parte dei lavori precedenti al lavoro teorico di Nesi e colleghi (2018) si è fondata sul presupposto che le esperienze online siano fondamentalmente lo specchio di quelle offline e che a cambiare sia quindi solo il contesto e non il modo di interagirvi (Mikami & Szewedo, 2011). Come accennato in precedenza, però, il contesto online può essere considerato un ambiente unico che ha caratteristiche proprie, le quali hanno particolare importanza per quanto riguarda le relazioni tra pari, che vengono per questo motivo trasformate.

La proposta di Nesi e colleghi (2018) è il *Transformation Framework*, ovvero un modello che permetta di comprendere in che modo i social network “trasformino” le relazioni tra coetanei adolescenti. I social network infatti sono considerati come un contesto che plasma i pensieri, i comportamenti e le relazioni degli individui (Boyd, 2010b; McFarland & Ployhart, 2015; Peter & Valkenburg, 2013; Subrahmanyam & Smahel, 2011). Il contesto online sarebbe quindi costituito da alcune caratteristiche fondamentali, ovvero: *asynchronicity*, *permanence*, *publicness*, *availability*, *cue absence*, *quantifiability* e *visualness*. Lo studio suggerisce che i social network mostrino livelli più elevati di queste caratteristiche rispetto ai contesti faccia a faccia (Nesi et al., 2018).

1. Asynchronicity

Lasso di tempo tra gli aspetti di una conversazione (Culnan & Markus, 1987). Nelle conversazioni online il feedback non avviene necessariamente in maniera immediata (Münzer & Borg, 2008) e questo permette di impegnarsi in più conversazioni contemporaneamente o di esporsi in maniera selettiva, prendendosi il tempo per rispondere nella modalità che si ritiene più adeguata.

2. *Permanence*

Grado in cui i contenuti o i messaggi rimangono accessibili dopo un'interazione o un post originale (McFarland & Ployhart, 2015). La permanenza dei contenuti è la conseguenza del fatto che online qualsiasi dato viene registrato e archiviato automaticamente (Boyd, 2010b). Molto spesso gli adolescenti non sono consapevoli di questo aspetto o non ne avvertono la gravità, pubblicando contenuti senza rendersi conto della loro potenziale permanenza a lungo termine online e della loro conseguente accessibilità attraverso una semplice ricerca (Boyd, 2010b).

3. *Publicness*

“Comunicare con grandi gruppi di persone contemporaneamente” (Nesi et al., 2018, p.276), molto spesso anche estranee, in una misura che non sarebbe possibile offline, porta alla percezione da parte degli adolescenti di avere un “pubblico immaginario” che li osservi costantemente (Elkind, 1967).

4. *Availability*

“Facilità con cui i contenuti possono essere accessibili e condivisi, indipendentemente dalla posizione fisica” (Nesi et al., 2018, p.276). Il concetto di *availability* è strettamente collegato a quello di accessibilità (McFarland & Ployhart, 2015; Valkenburg & Peter, 2011). Come accennato in precedenza, infatti, comunicare online richiede uno sforzo notevolmente inferiore grazie alla facilità di utilizzo delle piattaforme. La distanza fisica non sembra più costituire una vera e propria barriera ed emerge la velocità con cui i contenuti possono essere trasmessi (McFarland & Ployhart, 2015).

5. *Cue Absence*

“La mancanza di presenza fisica richiesta dalla comunicazione tramite social media spesso esclude indizi interpersonali come il tono vocale, il tocco fisico, i gesti e l'espressione facciale e riduce il modo in cui le informazioni possono essere espresse” (Dennis, Fuller & Valacich, 2008; Nesi et al., 2018, p.276). Si può parlare di una sorta di anonimato che si muove lungo un continuum dalla totale assenza di indizi (come nel caso dei messaggi) alla loro presenza parziale (foto), fino a quella quasi totale (video).

6. *Quantifiability*

“I social media consentono metriche sociali numeriche, in un modo che non era precedentemente possibile online” (Nesi et al., 2018, p.277). Numero di amici, *likes*, visualizzazioni e *repost* sono solo alcuni degli indicatori che permettono di esprimere “apprezzamento” sui social network e che sembrano avere un ruolo non irrilevante sulla percezione degli adolescenti, soprattutto in tema di validazione, oltre ad influenzare i loro comportamenti online (Chua & Chang, 2016; Sherman, Payton, Hernandez, Greenfield & Dapretto, 2016).

7. *Visualness*

“Estensione con cui un mezzo enfatizza la condivisione di fotografie e video” (Nesi et al., 2018, p.277), oltre all’applicazione di filtri che migliorano l’aspetto (Perloff, 2014). A causa della sensibilità e della precarietà degli adolescenti in termini di autostima, il fatto di poter condividere ed enfatizzare solo le parti di sé che preferiscono è sicuramente un aspetto fondamentale quando si tratta il tema dei social network. Inoltre, il confronto sociale è protagonista di questa fase critica dello sviluppo, soprattutto per quanto riguarda l’aspetto fisico (de Vries, Peter, de Graaf & Nikken, 2016).

Come accennato in precedenza, il fatto che il contesto online sia un ambiente unico con caratteristiche proprie implica una trasformazione nel modo di interagirvi da parte degli adolescenti. La proposta di Nesi e colleghi (2018) è quella di illustrare in che modo avvenga questa trasformazione, delineando cinque modalità fondamentali.

Innanzitutto, a modificarsi sono l’immediatezza e la frequenza delle interazioni che online avvengono più spesso e in maniera più rapida. Alcune esperienze poi vengono vissute diversamente dagli adolescenti nel contesto online da un punto di vista qualitativo. Come vedremo in seguito, infatti, la vittimizzazione online non è percepita alla stregua di quella offline dall’adolescente. Inoltre, l’ambiente online permette di sperimentare esperienze e di mettere in atto comportamenti che non sarebbero stati possibili offline o comunque piuttosto improbabili. Il contesto dei social media spesso stimola comportamenti compensatori che l’adolescente sarebbe molto meno propenso a mettere in atto, oppure comportamenti completamente nuovi.

L'analisi qualitativa condotta da R. Scott, J. Stuart, B. L. Barber e pubblicata nel 2022(a) permette di entrare ancora più nel vivo di questo tema e di identificare con maggiore chiarezza quali sono gli aspetti che distinguono i contesti online da quelli offline secondo la percezione di adolescenti appartenenti ad un'università australiana. Il primo aspetto ad emergere è quello che riguarda la percezione di controllo. Infatti, gli adolescenti dichiarano di sentire di avere un maggior controllo per quanto riguarda la presentazione di sé e le loro interazioni sociali (Kamalou, Shaughnessy & Moscovitch, 2019; Schouten, Valkenburg & Peter, 2007; Scott, Stuart, & Barber, 2022b), soprattutto grazie all'aspetto di asincronicità dei social network e quindi alla possibilità di scegliere se e quando rispondere agli stimoli dei propri coetanei. Questo permette anche di prepararsi delle risposte più ponderate, aspetto molto utile soprattutto nel verificarsi di un conflitto perché permette conversazioni più produttive (Nesi et al., 2018). Un secondo tratto che distingue le interazioni online da quelle faccia a faccia secondo gli adolescenti intervistati è quello della presenza/assenza di segnali non verbali (espressioni del viso, gesti, tono di voce ecc.). Le interazioni offline sembrano essere molto più "complete", perché attraverso la ricchezza di indizi per quanto riguarda il linguaggio del corpo permettono una comunicazione più profonda. Le conversazioni online sono infatti spesso state descritte come "asettiche" in quanto carenti di espressività ed emotività, qualità necessarie per valutare ed interpretare lo stato d'animo degli amici. Dallo studio è difatti emerso che gli adolescenti da questo punto di vista prediligono le interazioni faccia a faccia piuttosto che quelle che avvengono online, nelle quali non di rado si verificano fraintendimenti e conflitti a causa delle frequenti distorsioni interpretative (Nesi et al., 2018). L'ultimo aspetto ad emergere per quanto riguarda la differenza percepita dagli adolescenti tra social network e realtà riguarda l'accessibilità delle interazioni. Come discusso nello studio precedente (Nesi et al., 2018) i contesti online permettono una comunicazione comoda, flessibile ed accessibile e questo permette la possibilità di avere gli amici in forma sempre raggiungibile, a prescindere dal momento e dal luogo in cui si trovano. Da questo punto di vista, l'accessibilità permette il mantenimento delle relazioni offline, attraverso la condivisione di informazioni riguardanti la vita quotidiana che alimentano la formazione di un legame intimo con i coetanei.

Entrando nello specifico di una dimensione dell'amicizia, ovvero quella del supporto sociale, numerosi ricercatori si sono interrogati se effettivamente potesse essere

considerato alla stregua di quello offline da un punto di vista qualitativo. La maggiore ricchezza di segnali del contesto offline pare soddisfare maggiormente la necessità di ricompensa sociale dell'adolescente, creando una maggiore intimità e significatività, fondamentali per un buon supporto sociale percepito (Sherman, Michikyan & Greenfield, 2013). A conferma di ciò, nello studio qualitativo di Scott e colleghi (2022a) emerge una chiara differenza nella percezione di profondità delle conversazioni tra il contesto offline e quello online. In quest'ultimo sembrano essere protagoniste delle interazioni più banali e superficiali. A cambiare sono anche gli argomenti di conversazione, che online sembrano consistere in aggiornamenti quotidiani più che in conversazioni intime (Duck, Rutt, Hoy & Strejc, 1991). Le chat online sembrano creare una sorta di barriera con gli amici anche a causa della scarsa connessione fisica (Scott et al., 2022b). Di conseguenza, i rapporti faccia a faccia paiono acquistare una valenza più autentica, significativa e preziosa. Questo aspetto ha sicuramente a che vedere con la teoria della presenza sociale (Gunawardena, 1995), in quanto il senso di distanza fisica e psicologica porta a percepire le interazioni online come meno intime e reali.

Nonostante dagli studi esaminati fino a questo momento sembri emergere che il supporto sociale e l'intimità siano più efficaci nel contesto reale piuttosto che in quello online, l'utilizzo dei social media sembra essere in altri studi associato ad una percezione di maggior supporto sociale da parte degli adolescenti (Best, Manktelow & Taylor, 2014). *Availability, publicness e permanence* aumentano, infatti, la frequenza e la probabilità di ricevere supporto sociale e compagnia (Nesi et al., 2018; Angelini, Marino & Gini, 2022). Se gli adolescenti percepiscono il contesto online come una possibilità di entrare in contatto frequentemente e rapidamente con molte persone sono più propensi a riferire di essere soddisfatti in termini di supporto strumentale (Angelini et al., 2022). Questo avviene possibilmente perché le richieste di supporto sono più visibili e possono ricevere risposta nel corso di un periodo prolungato (Nesi et al., 2018), aumentando la possibilità di ricevere aiuto. La cosiddetta "divulgazione emotiva" si riferisce proprio al fatto di realizzare dei post pubblici in cui vengono molto spesso esternate richieste di aiuto, favorendo la reazione del pubblico (Manago, Taylor & Greenfield, 2012).

Gli studi esaminati finora suggeriscono che mentre alcuni adolescenti percepiscono la comunicazione online come poco efficace, altri vi trovano conforto perché hanno la possibilità di presentarsi in maniera selettiva e strategica (Scott et al., 2022b). Gli

adolescenti, infatti, in mancanza dei segnali audiovisivi, si percepiscono come più anonimi e questo garantisce loro maggiore sicurezza (Clark-Gordon, Bowman, Goodboy & Wright, 2019; Misoch, 2015). Questo senso di tranquillità maggiore sui social network rispetto ai contesti offline è solo una delle cause della messa in atto di comportamenti compensatori o del tutto nuovi, ovvero che sarebbero stati improbabili o del tutto impossibili offline, come emerso in precedenza.

1.4 Alcuni “effetti collaterali” del contesto online

La costante disponibilità insita nell'utilizzo dei social network implica la creazione di aspettative e di richieste all'interno delle amicizie, specifiche del contesto online (Nesi et al., 2018). Infatti, non di rado gli adolescenti vivono una forte pressione ad essere accessibili e a rispondere costantemente agli stimoli dei coetanei (Fox & Moreland, 2015; Niland, Lyons, Goodwin & Hutton, 2015). La “*crisis of the summons*” (Licoppe, 2012) si riferisce proprio alla tensione che si crea tra il desiderio di essere accessibili e connessi per i propri amici e la preoccupazione di proteggere il proprio tempo e il proprio spazio personale. L'iperconnessione, infatti, porta alla percezione che l'amicizia stia detraendo tempo alle proprie attività e obiettivi individuali (Hall & Baym, 2012), portando al cosiddetto “intrappolamento mobile”, ovvero al senso di colpa per essere sempre disponibili e connessi agli amici. Non di rado queste sensazioni sfociano in una sorta di insoddisfazione relazionale che può essere dovuta al controllo costante, al contatto eccessivo (Baker & Carreno, 2016; Draucker & Martsof, 2010) e al sovraffollamento della comunicazione (Chen & Lee, 2013). Un'altra problematica che si sta sempre più affermando è l'aspetto del multitasking. Nonostante apparentemente sia sempre stata considerata una competenza positiva da sviluppare, quando coinvolge l'utilizzo dei social network in concomitanza con le interazioni faccia a faccia può diminuire la qualità di queste ultime (van der Shuur, Baumgartner, Sumter & Valkenburg, 2015). Przybylski e Weinstein (2013) suggeriscono che la sola presenza di un cellulare nella stanza durante una conversazione porti a sensazioni di qualità inferiore della relazione perché dimostra minore connessione e preoccupazione per i partner della conversazione (Misra, Cheng, Genevie & Yuan, 2016). L'aspetto identificato da McDaniel e Coyne (2016) come “tecnoinferenza” risulta essere particolarmente dannoso per le conversazioni faccia a faccia e consiste nella distrazione o interruzione causata dai dispositivi mobili.

Il contesto online e le caratteristiche che lo costituiscono (tra cui quella che in precedenza abbiamo definito *quantifiability*) implica inoltre alcune ricadute non sempre positive nelle relazioni offline, in aggiunta all'appena citata tematica dell'iperconnessione. Le metriche numeriche disponibili sui social network quali *likes* e commenti possono creare gelosie e conflitti, portando all'eccessiva dimostrazione delle amicizie da parte degli adolescenti agli altri pari. Si parla in questo caso di "dimostrazione di relazione" per intendere la necessità di mostrare le proprie connessioni con gli altri in maniera pubblica (Manago, Graham, Greenfield, & Salimkhan, 2008). Il rischio è quindi che gli adolescenti siano più concentrati sull'apparenza delle proprie relazioni online piuttosto che sul modo in cui realmente le vivono di persona (Nesi et al., 2018).

Risulta quindi evidente che le caratteristiche dei social network possono alle volte avere un altro lato della medaglia e costituire un rischio per la percezione che gli adolescenti hanno dei propri rapporti online. Il *Transformation Framework* (Nesi et al., 2018) può essere infatti esteso a diverse aree delle relazioni tra pari, dimostrando le diversità che emergono in queste ultime nel contesto online. Un primo ambito di relazione importante per lo sviluppo è quello della vittimizzazione tra pari, che online assume la dicitura di cyberbullismo. Anche nell'analisi di questa tematica, alcuni ricercatori hanno adottato una tecnica "a specchio", ovvero riportando le caratteristiche del bullismo tradizionale al contesto online (Olweus, 2012). Nell'ultimo decennio, però, altri studiosi hanno iniziato a considerare il cyberbullismo come un costrutto unico con caratteristiche proprie e differenti dalla vittimizzazione tradizionale, partendo dal presupposto che il contesto online trasforma le relazioni tra adolescenti e quindi anche le esperienze che le caratterizzano. Nel cyberbullismo, a causa della costante disponibilità, gli adolescenti non possono mai totalmente sfuggire alla condizione di vittima nel momento in cui cominciano ad esserlo anche al di fuori del contesto scolastico e questo suscita un forte senso di impotenza (Dooley, Pyzalski & Cross, 2009). L'assenza di segnali porta i perpetratori a mettere in atto comportamenti più severi, probabilmente perché non si rendono conto degli effetti dei propri comportamenti come invece avverrebbe dal vivo. L'effetto di "disinibizione tossica online" (Suler, 2004) consiste proprio nel fatto che le persone siano più propense a mettere in atto comportamenti più negativi, estremi o aggressivi online, in quanto non ricevono un feedback immediato da parte delle vittime. Inoltre, i perpetratori spesso si sentono anonimi online e hanno meno timore di essere

scoperti (Ehrenreich & Underwood, 2016), mentre le vittime sono meno inclini a segnalare di subire cyberbullismo (Agatston, Kowalski & Limber, 2007; Smith, Mahdavi, Carvalho, Fisher, Russel & Tippett, 2008), probabilmente per paura di avere meno libertà di utilizzare le piattaforme (Agatston et al., 2007) o perché pensano che gli adulti siano poco preparati ad affrontare questa tematica. Le vittime hanno un ruolo differente in questa forma di vittimizzazione, in quanto tendono a reagire, grazie all'aspetto di asincronicità dei social network che consente loro di pianificare la reazione con il tempo e lo spazio dovuti (Runions, 2013). Un'ulteriore differenza rispetto al bullismo tradizionale sta nella possibilità del bullo di essere totalmente anonimo e ciò implica che a impersonare questa figura potrebbe essere anche un amico in seguito a una lite, un parente o un conoscente (Waasdorp & Bradshaw, 2015). Nonostante il vasto pubblico che spesso assiste al cyberbullismo potrebbe far credere che gli interventi di "difesa" siano più diffusi online, l'effetto spettatore (Fischer, Krueger, Greitemeyer, Vogrinic, Kastenmüller, Frey et al., 2011) sembra essere esacerbato dalla percezione di anonimato dovuta all'assenza di segnali. Gli adolescenti riferiscono che la risposta più comune al cyberbullismo è ignorarlo (Lenhart, Madden, Smith, Purcell, Zickuhr & Rainie, 2011). Uno studio che ha coinvolto alcuni adolescenti svedesi suggerisce che la vittimizzazione online è percepita, quando caratterizzata dall'utilizzo di foto e video, come più grave di quella tradizionale (Smith et al., 2008). Oltre al cyberbullismo vero e proprio, non di rado si verificano dei conflitti online che vengono esibiti in maniera performativa di fronte al pubblico dei social network, attivo e coinvolto nel cosiddetto "drama" (Marwick & Boyd, 2014).

Inoltre, il contesto online può esacerbare alcuni aspetti negativi anche per quanto riguarda la tematica dello status tra pari, in particolare della popolarità (Nesi et al., 2018). Infatti, nelle piattaforme digitali è molto più immediato reperire informazioni per quanto riguarda lo status sociale, attraverso la quantificabilità espressa sotto forma di "mi piace", liste di amici e commenti. (Chua & Chang, 2016; Madden, Lenhart, Cortesi, Gasser, Duggan, Smith et al., 2013). Ad essere diffusa è anche la paura di non partecipare a determinate attività sociali, eventi e conversazioni, di cui l'adolescente viene a conoscenza attraverso i social network (Przybylski, Murayama, DeHaan & Gladwell, 2013). Sono proprio coloro che sono meno popolari online ad attivare dei comportamenti di sorveglianza nei confronti dei pari sulle piattaforme digitali (Jung, Song & Vorderer,

2012), rischiando di aumentare i propri sentimenti di invidia (Tandoc, Ferrucci & Duffy, 2015). È a questo punto che i giovani cominciano a mettere in atto comportamenti di ricerca di status, ad esempio partecipando ai “drama” citati in precedenza, oppure perpetrando vero e proprio bullismo online per aumentare la propria popolarità (Nesi et al., 2018).

Durante l’adolescenza i pari tendono notevolmente ad influenzarsi a vicenda in termini di attitudini e comportamenti (Brechwald & Prinstein, 2011) e il contesto online porta, a causa delle sue caratteristiche, ad amplificare questo processo attraverso la rapida diffusione dei contenuti (Kwon, Stefanone & Barnett, 2014) che diventano virali in maniera esponenziale rispetto al contesto offline. Molti ricercatori si sono concentrati sul fatto che questa influenza riguardasse principalmente la diffusione di comportamenti a rischio, ma in realtà le piattaforme digitali hanno permesso di rendere virali anche tematiche positive, quali la promozione della salute e la prevenzione, raggiungendo adolescenti che altrimenti non sarebbero probabilmente mai venuti a conoscenza di tali informazioni (Nesi et al., 2018). I pari tendono inoltre ad utilizzare i social network per cercare coetanei che abbiano interessi o preoccupazioni simili, condividere le loro esperienze e ricevere supporto sociale, soprattutto per quanto riguarda le tematiche di salute mentale (ad esempio disturbi alimentari o autolesionismo). Le caratteristiche dei social network permettono quindi di accedere ad un numero di interlocutori maggiore che sembra, nel caso appena citato, essere proficuo per gli adolescenti.

Analizzando parte della letteratura esistente in tema di amicizia e piattaforme digitali è stato possibile delineare un quadro teorico sulle motivazioni per le quali non è più possibile studiare il contesto online come uno specchio di quello tradizionale, in quanto le caratteristiche che lo compongono rendono diverso il modo di interagirvi. Emerge inoltre l’importanza di approfondire anche la percezione degli adolescenti, in quanto le differenze individuali giocano un ruolo fondamentale nel determinare l’intensità con la quale ogni adolescente vive i lati positivi e negativi dei social network e le conseguenze che ne derivano. Infatti, le interazioni digitali sembrano offrire benefici in alcune condizioni, ma presentare rischi al verificarsi di altre (Yau & Reich, 2018).

Capitolo 2

Raccolta dati e procedura di codifica:

La percezione della qualità dell'amicizia nel contesto digitale

2.1 Introduzione

Come emerso dall'analisi della letteratura precedentemente esposta, i rapporti amicali svolgono un ruolo fondamentale in una fase critica dello sviluppo quale è l'adolescenza. La presenza di relazioni intime con i propri pari sembra suggerire un miglioramento del benessere emotivo dei giovani grazie all'impatto che ha in termini di supporto, compagnia, motivazione e feedback. Inoltre, status, influenza tra pari e vittimizzazione sono solo alcuni dei processi che si innescano in questo periodo del ciclo di vita e che hanno un impatto non indifferente sulle percezioni e sensazioni degli adolescenti. Come è emerso dallo studio precedentemente citato di Parker ed Asher (1993), il costrutto di amicizia racchiude diverse dimensioni (auto-rivelazione, validazione, compagnia, supporto, conflitti, risoluzione dei conflitti) che non sono percepite con la stessa intensità ed importanza da tutti gli adolescenti e che assumono maggiore o minore rilevanza nelle loro descrizioni anche a seconda delle differenze individuali. È per questo motivo che non è trascurabile analizzare quali possano essere gli aspetti ritenuti indispensabili e necessari perché un adolescente consideri un proprio rapporto come amicale e quali siano le caratteristiche che lo definiscono come tale. In particolare, lo studio qualitativo proposto in questo lavoro di tesi si pone come primo obiettivo quello di indagare il concetto di amicizia "stretta" secondo la percezione degli adolescenti intervistati.

Un'ulteriore indagine riguarderà l'ambito delle piattaforme digitali e del loro utilizzo tra gli adolescenti. L'avvento dei social network ha infatti comportato un impatto notevole sulla quotidianità degli individui, in particolare sul loro modo di rapportarsi e di interagire. Dopo aver delineato cosa rappresentano le piattaforme digitali per i loro principali utilizzatori, ovvero gli adolescenti, questo lavoro qualitativo si pone come ulteriore obiettivo quello di individuare eventuali differenze tra il contesto online e quello offline dal punto di vista degli adolescenti e analizzare l'impatto che esse hanno sulle interazioni dei giovani con i propri amici stretti. Coerentemente con la proposta di

Nesi e colleghi (2018) nel *Transformation Framework*, il contesto dei social network verrà quindi analizzato nello studio corrente come un contesto sociale vero e proprio caratterizzato da alcune dimensioni, ovvero *asynchronicity*, *permanence*, *publicness*, *availability*, *cue absence*, *quantifiability* e *visualness*, la cui presenza determina inevitabilmente alcune differenze nelle modalità di interazione rispetto a quelle che si mettono in atto nella comunicazione faccia a faccia. Questo lavoro di tesi mira quindi ad indagare il modo in cui le dimensioni individuate nel lavoro teorico di Nesi e colleghi (2018) possono influenzare la percezione che gli adolescenti hanno dei propri rapporti amicali, facendo particolare riferimento alle caratteristiche dell'amicizia stretta individuate da Parker e Asher (1993).

Diventa a questo punto possibile delineare i tre macro-temi su cui verte lo studio:

1. Definizione di “amicizia stretta” come percepita dagli adolescenti
2. Differenze percepite dagli adolescenti tra le interazioni con gli amici nel contesto digitale e nel contesto faccia a faccia
3. Percezione della qualità dell'amicizia sulla base delle caratteristiche del contesto digitale

L'obiettivo di questa indagine qualitativa sarà quindi quello di verificare se le interazioni online siano percepite in maniera almeno parzialmente differente da quelle che avvengono faccia a faccia a causa delle caratteristiche specifiche di cui il contesto digitale è costituito, e che questo implichi un'alterazione nella percezione della qualità dei rapporti amicali tra gli adolescenti.

2.2 Partecipanti

Il campione di riferimento è un gruppo di adolescenti (N=38) di età compresa tra i 14 e i 18 anni ($M_{età} = 16.34$, $DS = 1.51$), di cui il 55,3% si identifica nel genere femminile. Il numero degli adolescenti intervistati era inizialmente maggiore (N=50), ma è stato necessario escludere i partecipanti dei quali mancavano dati di fondamentale importanza, come ad esempio l'età, o la cui intervista non è stata ritenuta idonea al processo di codifica per diverse motivazioni, tra le quali durata troppo breve (minore di 15 minuti) e registrazione incompleta. I partecipanti sono stati intervistati da studenti universitari di loro conoscenza nell'anno 2023, i quali hanno somministrato l'intervista che analizzeremo in seguito per svolgere un'esercitazione didattica. La scelta degli intervistati aveva come unico criterio di inclusione l'età, in quanto il *range* di appartenenza doveva essere dai 14 ai 18 anni. Nella *Tabella 1* è possibile avere una visione maggiormente chiara del numero di partecipanti, del genere e dell'età, oltre che della durata dell'intervista espressa in minuti.

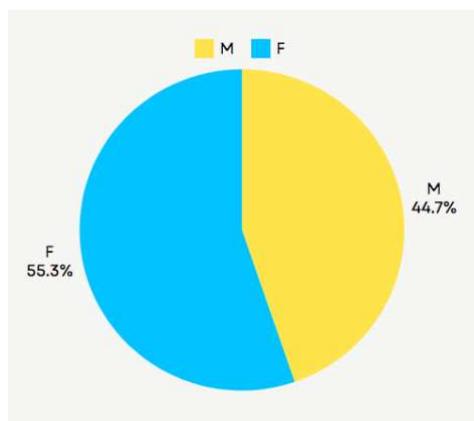
Tabella 1. Partecipanti

PARTECIPANTE	DURATA INTERVISTA	GENERE	ETA'
1	17,6	M	15
2	17,88	M	16
3	19,72	M	17
4	20,02	F	14
5	20,03	F	18
6	20,32	F	15
7	21,07	F	14
8	21,2	F	17
9	21,58	M	18
10	22,2	F	17
11	24,05	F	18
12	24,63	M	18
13	24,9	F	15
14	26,62	F	15
15	26,85	F	18
16	27,45	M	17
17	27,9	M	18

18	28,32	F	18
19	28,72	M	18
20	32,08	F	15
21	33,53	M	14
22	33,88	F	18
23	34,02	M	16
24	34,88	F	15
25	36,02	F	14
26	36,22	F	18
27	36,35	F	16
28	39,43	M	18
29	40,23	M	15
30	42,02	M	16
31	42,13	F	16
32	42,22	M	18
33	42,78	M	17
34	45,23	F	16
35	51,58	M	14
36	59,97	F	14
37	63,7	F	17
38	66,7	M	18

Nel grafico seguente (*Figura 1*) emerge la distribuzione di genere dei partecipanti che pare essere piuttosto equa. Nello specifico, 21 partecipanti si identificano nel genere femminile (55,3%), mentre 17 nel genere maschile (44,7%).

Figura 1. Genere dei partecipanti



2.3 Strumento per la raccolta dati

Dal momento che la maggior parte dei partecipanti era di età inferiore ai diciotto anni, prima di procedere alle interviste è stato necessario chiedere ai loro genitori di firmare un consenso informato, il quale delineasse gli obiettivi e la procedura dello studio e permettesse di ottenere la loro autorizzazione per quanto riguarda la partecipazione dei figli alle interviste.

Lo strumento di indagine usato dagli studenti universitari con il fine di indagare la percezione dei partecipanti riguardo la qualità delle loro amicizie nel contesto online consisteva in un'intervista semi-strutturata, costituita da sedici domande guida. Le domande sono state precedute da una breve spiegazione circa lo scopo dell'intervista in modo da rendere più esaustive le risposte degli adolescenti. La traccia dell'intervista è riportata di seguito, ma è importante tenere presente che a seconda delle modalità in cui il partecipante ha risposto è stato possibile offrirgli degli approfondimenti o riformulare la domanda in modo che fosse maggiormente chiara. Le domande seguenti costituiscono appunto una traccia, la quale poteva essere parzialmente modificata a seconda della piega che assumeva l'intervista, pur non stravolgendo il significato e lo scopo delle domande poste.

Traccia per intervista semi-strutturata

Iniziare spiegando che il tema dell'intervista è l'amicizia sui social media

MACRO-TEMA 1: DEFINIZIONE DI SOCIAL MEDIA E RELATIVO UTILIZZO

- 1. Cosa sono per te i social media? Per cosa li usi di più?** (NOTA per l'intervistatore: oltre a una eventuale "definizione" di social media, chiedere esempi. Se non esce spontaneamente, ricordare che social media sono piattaforme anche diverse tra loro, come WhatsApp, Instagram, Tiktok, Facebook, Snapchat, Telegram, BeReal, ecc.)

MACRO-TEMA 2: DEFINIZIONE DI AMICIZIA STRETTA

- 2. Cos'è per te l'amicizia?** (NOTA per l'intervistatore: vogliamo che l'adolescente pensi in particolar alle amicizie strette, più intime)

*MACRO-TEMA 3: AMICI CON CUI GLI ADOLESCENTI INTERAGISCONO
MAGGIORMENTE SUI SOCIAL NETWORK*

3. Chi sono gli amici/le amiche con cui interagisci di più sui social media?

(NOTA per l'intervistatore: non stiamo chiedendo il nome, ma che tipo di amici sono, in particolare se sono gli stessi amici che hanno offline, come i compagni di scuola, o sono diversi, ecc.)

*MACRO-TEMA 4: PIATTAFORME DIGITALI MAGGIORMENTE UTILIZZATE E
MOTIVAZIONE*

4. Quali social media utilizzi di più per interagire e comunicare con i tuoi amici?

Ce n'è uno che preferisci? Perché? *(NOTA per l'intervistatore: da qui in poi ricordiamo, se serve, all'adolescente che per amici ci riferiamo agli amici stretti [vd. domanda 2], non a tutti i contatti/follower sui social)*

*MACRO-TEMA 5: DIFFERENZE GENERALI TRA INTERAZIONI FACCIA A FACCIA
E NEL CONTESTO ONLINE*

5. Cosa pensi delle relazioni con i tuoi amici/amiche sui social media? Cosa hanno in comune con le relazioni con gli amici che avvengono offline (faccia a faccia)? Differiscono in qualcosa (hanno qualcosa di diverso/specifico)? Se sì, in cosa? *(NOTE per l'intervistatore: porre le domande in maniera sequenziale, lasciando il tempo di rispondere prima di porre quella successiva. Questa domanda dà un valore "neutro" alle possibili differenze, ma esploriamo, anche chiedendo esempi, se ciò che è diverso è in positivo o in negativo e in che senso per l'adolescente; potrebbero anche esserci sia differenze in positivo che in negativo: esploriamo le idee dell'adolescente chiedendo se, dopo una prima differenza citata, gliene vengono in mente altre e andiamo avanti finché non gliene vengono in mente più)*

5b. Secondo te ci sono caratteristiche specifiche dei social media (ad es., per come funzionano o per quello che si fa sui social media) che cambiano il modo con cui interagisci con i tuoi amici? Quali sono queste caratteristiche? *(NOTA per l'intervistatore: qui non chiediamo un mero elenco di possibili caratteristiche, ma per ciascuna facciamoci spiegare cosa l'adolescente intende,*

al di là di come la definisce, anche chiedendogli di fare esempi concreti di quello che succede sui social media con gli amici. Non fermiamoci alla prima caratteristica citata dall'adolescente; dopo la prima chiediamo se secondo lui/lei ce ne sono altre e andiamo avanti finché non gliene vengono in mente più)

MACRO-TEMA 6: DIFFERENZE NELLA COMUNICAZIONE DI INFORMAZIONI PERSONALI/SENTIMENTI/EMOZIONI TRA INTERAZIONI FACCIA A FACCIA E CONTESTO ONLINE

6. Adesso pensa a quando sei in contatto con i tuoi amici/che online rispetto a quando li frequenti faccia a faccia:

6a. Pensi che ci siano differenze tra comunicare online con gli amici/che rispetto a quando ci si vede faccia a faccia? Quali sono le differenze? Da cosa dipendono secondo te queste differenze?

6b. Pensi che ci siano differenze quando ti confidi (cioè racconti qualcosa di personale) con un amico/a sui social media? Perché? Puoi fare degli esempi?

6c. Pensi che sui social media sia più facile o più difficile esprimere le tue emozioni/sentimenti (sia positivi che negativi)? Perché? Puoi fare degli esempi? (NOTA per l'intervistatore: nel caso in cui l'adolescente abbia già parlato di questi aspetti nelle risposte alle domande precedenti, non si propone di nuovo la domanda)

6d. Pensi che sui social media sia più facile o più difficile capire le emozioni/sentimenti che provano i tuoi amici? Perché? Puoi fare degli esempi? (NOTA per l'intervistatore: nel caso in cui l'adolescente abbia già parlato di questi aspetti nelle risposte alle domande precedenti, non si propone di nuovo la domanda)

MACRO-TEMA 7: VALIDAZIONE ONLINE E FACCIA A FACCIA

7. Quali sono le cose che ti fanno sentire più soddisfatto/a, contento, delle tue relazioni di amicizia in generale? Cosa rende l'amicizia tra te e i tuoi amici speciale? (NOTA per l'intervistatore: lasciare spazio per rispondere alla

domanda 7 prima di porre la domanda 7b; se nella risposta alla 7 c'è già riferimento specifico ai social media saltare la domanda 7b)

7b. E sui social media in particolare, cosa ti fa sentire soddisfatto delle tue amicizie? Puoi fare degli esempi?

8. Ci sono cose che fanno i tuoi amici “verso” di te sui social media che ti fanno sentire bene/soddisfatto? Puoi fare degli esempi? (NOTA per l'intervistatore: qui ci riferiamo a cose che gli amici fanno in relazione all'adolescente intervistato, non a cosa fanno gli amici in generale sui social; se ha il dubbio, specifichiamolo)

MACRO-TEMA 8: AZIONI DEGLI AMICI ONLINE CHE SUSCITANO FASTIDIO

8b. Ci sono cose che fanno i tuoi amici/che sui social media che ti danno fastidio, ti fanno stare male? Puoi fare degli esempi? (NOTA per l'intervistatore: come sopra, anche qui ci riferiamo a cose che gli amici fanno in relazione all'adolescente intervistato, non a cosa fanno gli amici in generale sui social)

MACRO-TEMA 9: EMULAZIONE O INFLUENZA TRA PARI SUI SOCIAL NETWORK

9. C'è qualcosa che fai sui social media perché senti che per i tuoi amici è importante, perché lo fanno tutti i tuoi amici? Puoi fare degli esempi?

Al termine dell'intervista chiedete all'adolescente se pensa che siano stati trattati tutti gli aspetti dell'argomento o se ha cose da aggiungere che ritiene importanti. In ultimo, ringraziatelo per la sua collaborazione

In questo lavoro di tesi verranno maggiormente approfonditi i macro-temi numero 2, 5, 6, e 7. Le interviste somministrate ai partecipanti sono state interamente audio-registrate, in modo da garantire una maggiore precisione nella trascrizione, nell'analisi delle risposte e, di conseguenza, nel successivo processo di codifica.

2.4 Strumento e procedura di codifica

In primo luogo, è stato necessario creare uno strumento di codifica che permettesse di dare un'interpretazione il più possibile "oggettiva" delle risposte raccolte nell'intervista. È importante specificare che nel momento in cui è stata somministrata l'intervista ai partecipanti, gli studenti non avevano l'obiettivo di analizzare i dati raccolti e per questo motivo non avevano previsto e strutturato uno strumento di codifica e nemmeno una trascrizione letterale delle risposte degli adolescenti. Si è reso quindi necessario un processo di ascolto e analisi delle interviste svolte in precedenza, con una successiva trascrizione *verbatim* delle risposte dei partecipanti in modo da avere una raccolta dati che fosse più fedele possibile alle reali intenzioni comunicative degli intervistati.

Per quanto riguarda il processo di codifica, il *codebook* realizzato in questo lavoro di tesi consiste nella creazione di una vera e propria griglia che permetta di raggruppare le risposte degli adolescenti in base ad un'interpretazione di queste ultime, consentendo la possibilità di racchiuderle in determinate categorie. L'appartenenza o meno delle risposte ad una categoria precisa permette una lettura dei dati più analitica e schematica e, come vedremo in seguito, una maggiore possibilità di trarre delle conclusioni rispetto alle tematiche maggiormente citate dagli adolescenti. Lo strumento di codifica è stato costruito sulla base delle dimensioni del contesto digitale proposte nel *Transformation Framework* di Nesi e colleghi (2018) e delle caratteristiche dell'amicizia stretta proposte da Parker e Asher (1993). L'intersecarsi di questi due lavori teorici ha permesso di ideare un *codebook* al fine di far emergere il modo in cui specifiche dimensioni del contesto digitale possono influenzare ciascuna delle caratteristiche che definiscono l'amicizia stretta. Per la maggior parte delle dimensioni del *codebook* è riportato anche un esempio estrapolato dalle interviste, in modo da rendere la codifica il più immediata e chiara possibile anche per chi volesse utilizzare lo stesso strumento in studi successivi. Dal momento che l'intervista è stata somministrata in un momento antecedente all'ideazione e realizzazione del *codebook*, non è stato possibile rilevare alcuni aspetti che sarebbero stati utili alla sua compilazione. Questo non significa in alcun modo che le dimensioni sprovviste di esempio siano trascurabili, ma semplicemente che non è stato possibile includere alcun dato in quella determinata categoria.

Di seguito, è riportato il *codebook* nella sua interezza.

CATEGORY	SUB-CATEGORY	DEFINITION (Description + Example)	Cod.
CLOSE FRIENDSHIP	Validation	D: Prendersi cura dell'altro/a e farsi sentire speciali a vicenda dimostrando interesse e supporto (Parker & Asher, 1993) E: <i>L'amicizia per me è quando veramente sei contento per l'altro, per le cose che riesce a fare l'altro e in cui tu magari non riesci</i>	1A
	Intimacy	D: Comunicare informazioni personali e sentimenti all'altro (Parker & Asher, 1993) E: <i>So di potergli dire tutto senza preoccuparmi di un giudizio o che vada a raccontare le mie confidenze ad altri</i>	1B
	Companionship	D: Desiderio di trascorrere il tempo insieme, divertirsi e rilassarsi (Parker & Asher, 1993) E: <i>Posso passarci del tempo assieme, stare bene, aver passato una bella giornata senza pensieri, o anche con pensieri. Però comunque ho avuto piacere di stare con quella persona</i>	1C
	Help/Support	D: Garantire aiuto e protezione (Parker & Asher, 1993) E: <i>Quando, per esempio, ho un momento no o anche, magari quando voglio solamente essere un po' più felice, scrivo o chiamo qualche mio amico/amica. E in genere i miei migliori amici, o i miei amici più stretti, ci sono sempre nel momento del bisogno. Questo secondo me è un aspetto molto importante di un'amicizia, e ti rende completo da un certo punto di vista</i>	1D
	Conflict	D: Avere discussioni o infastidirsi a vicenda (Parker & Asher, 1993) E: <i>A volte mi fanno arrabbiare, ma ci sta, anche le discussioni servono</i>	1E
	Conflict resolution	D: Essere in grado di risolvere gli scontri (Parker & Asher, 1993) E: <i>La mia capacità di risolvere velocemente i conflitti mi rende contenta, capisco di non avere nulla da temere perchè i miei rapporti con queste persone sono forti</i>	1F

VALIDATION	Asynchronicity	D: Lasso di tempo tra gli aspetti della comunicazione (Nesi et al., 2018)	2A
	Permanence	D: Accessibilità permanente dei contenuti condivisi tramite social media (Nesi et al., 2018)	2B
	Availability	D: Facilità con cui è possibile accedere e condividere i contenuti, indipendentemente dalla posizione fisica (Nesi et al., 2018) E: <i>Magari quando non stai con quella persona e le accade qualcosa e tu sei la prima a cui le viene in mente di scrivere per raccontartela. Questo perché non sei con lei in quel momento, ma appena accade vuole raccontartela e te lo scrive, quindi fa piacere essere la prima persona a cui pensa</i>	2C
	Publicness	D: Accessibilità delle informazioni da parte di un vasto pubblico (Nesi et al., 2018) E: <i>Quando per esempio mi trovo dal mio amicone, un bel post su Instagram sul suo profilo, questa cosa mi fa sentire tra virgolette importante perché sono presente nella sua copertina di vita</i>	2D
	Cue Absence	D: Grado in cui l'assenza di segnali fisici può variare dalla presenza della maggior parte dei segnali faccia a faccia all'essere totalmente anonimi (no segnali) (Nesi et al., 2018)	2E
	Quantifiability	D: Margine per metriche sociali quantificabili (Nesi et al., 2018) E: <i>Probabilmente apprezzo le interazioni che le persone hanno con me sui social, come può essere per esempio un banale mettermi un like a una storia o ad un post</i>	2F
	Visualness	D: Misura in cui vengono enfatizzate fotografie e video (Nesi et al., 2018) E: <i>Se mettono una nostra foto insieme, è comunque una cosa banale, però mi fa capire che è apprezzato il nostro rapporto e che comunque c'è un rapporto importante</i>	2G
		D: Lasso di tempo tra gli aspetti della comunicazione (Nesi et al., 2018)	3A

INTIMACY	Asynchronicity	E: <i>Nei social può anche essere che vuoi confidare una cosa che per te è molto importante, ma quella persona viene poi chiamata dalla madre e non risponde al messaggio e tu rimani là con l'ansia che magari l'ha letto e non ti vuole rispondere</i>	
	Permanence	D: Accessibilità permanente dei contenuti condivisi tramite social media (Nesi et al., 2018) E: <i>Ad esempio, anche scrivere semplicemente a qualcuno che mi piace una ragazza: la mia paura è quella che poi quel messaggio che è un qualcosa che rimane scritto, può essere screnshottato, poi venga mostrato o usato contro di me o condiviso con altri</i>	3B
	Availability	D: Facilità con cui è possibile accedere e condividere i contenuti, indipendentemente dalla posizione fisica (Nesi et al., 2018) E: <i>Magari una persona è distante oppure parti e sei distante e riesci comunque a tenere quel poco il rapporto vivo, nel senso, riesci a sentire una persona, a sapere quello che sta facendo o comunque a raccontarti qualcosa che se non avessimo i social non sapresti nulla di quella persona se è lontana da te</i>	3C
	Publicness	D: Accessibilità delle informazioni da parte di un vasto pubblico (Nesi et al., 2018)	3D
	Cue Absence	D: Grado in cui l'assenza di segnali fisici può variare dalla presenza della maggior parte dei segnali faccia a faccia all'essere totalmente anonimi (no segnali) (Nesi et al., 2018) E: <i>È più facile nella vita reale, perché si ha davanti una persona che esprime i suoi sentimenti non solo attraverso le parole, ma anche attraverso il corpo, le espressioni, il viso, il tono della voce, il linguaggio mentre parla</i>	3E
	Quantifiability	Margine per metriche sociali quantificabili (Nesi et al., 2018)	3F
	Visualness	D: Misura in cui vengono enfatizzate fotografie e video (Nesi et al., 2018) E: <i>Con le storie magari su Instagram mostri con esempi,</i>	3G

		<i>con video, immagini, spieghi quello che provi, quello che passi e lo condividi. Con messaggi toccanti di altre persone riesci a fare intendere che emozioni stai provando</i>	
COMPANIONSHIP	Asynchronicity	D: Lasso di tempo tra gli aspetti della comunicazione (Nesi et al., 2018)	4A
	Permanence	D: Accessibilità permanente dei contenuti condivisi tramite social media (Nesi et al., 2018)	4B
	Availability	D: Facilità con cui è possibile accedere e condividere i contenuti, indipendentemente dalla posizione fisica (Nesi et al., 2018) E: <i>giornalmente, anzi quasi ogni ora uno di noi invia un'immagine, un post, che sia divertente o no e poi da lì si inizia a parlare di quello che è stato condiviso tra noi</i>	4C
	Publicness	D: Accessibilità delle informazioni da parte di un vasto pubblico (Nesi et al., 2018)	4D
	Cue Absence	D: Grado in cui l'assenza di segnali fisici può variare dalla presenza della maggior parte dei segnali faccia a faccia all'essere totalmente anonimi (no segnali) (Nesi et al., 2018) E: <i>Stando sui social ti puoi divertire fino ad un certo punto. Invece noi adolescenti abbiamo bisogno di divertirci e di fare cavolate insieme. Ad esempio, io mi trovo di persona per giocare a calcio o basket. Anche il tipo di socializzazione è diverso. È importante uscire e socializzare anziché stare sempre attaccati al telefono</i>	4E
	Quantifiability	D: Margine per metriche sociali quantificabili (Nesi et al., 2018)	4F
	Visualness	D: Misura in cui vengono enfatizzate fotografie e video (Nesi et al., 2018) E: <i>Instagram aiuta a tenere i contatti con persone fisicamente lontane con cui non parli spesso perché ha la funzione delle storie che mostrano ciò che la persona sta facendo e tramite esse è facile interagire anche con</i>	4G

		<i>semplici reactions che poi permettono di iniziare la conversazione e rimanere in contatto</i>	
INSTRUMENTAL SUPPORT	Asynchronicity	D: Lasso di tempo tra gli aspetti della comunicazione (Nesi et al., 2018) E: <i>Sono stata molto tempo a pensare a cosa scrivere, a trovare le parole giuste perché non è semplice</i>	5A
	Permanence	D: Accessibilità permanente dei contenuti condivisi tramite social media (Nesi et al., 2018)	5B
	Availability	D: Facilità con cui è possibile accedere e condividere i contenuti, indipendentemente dalla posizione fisica (Nesi et al., 2018) E: <i>Io sono una persona che si affida molto alle altre persone, che cerca l'aiuto da parte degli altri [...] indipendentemente dal luogo, se reale o virtuale</i>	5C
	Publicness	D: Accessibilità delle informazioni da parte di un vasto pubblico (Nesi et al., 2018)	5D
	Cue Absence	D: Grado in cui l'assenza di segnali fisici può variare dalla presenza della maggior parte dei segnali faccia a faccia all'essere totalmente anonimi (no segnali) (Nesi et al., 2018) E: <i>Di solito quando ti confidi con una persona, ti potrebbe abbracciare e darti un supporto umano e fisico mentre da uno schermo sei comunque tu nella tua camera da solo a scrivere con una persona</i>	5E
	Quantifiability	D: Margine per metriche sociali quantificabili (Nesi et al., 2018)	5F
	Visualness	D: Misura in cui vengono enfatizzate fotografie e video (Nesi et al., 2018) E: <i>Magari hai delle insicurezze ti possono mandare dei video per fartele un po' passare</i>	5G
CONFLICT	Asynchronicity	D: Lasso di tempo tra gli aspetti della comunicazione (Nesi et al., 2018) E: <i>Magari sono in discussione e dico "se gli rispondo ora gli rispondo male", lascio scorrere, mi passa e poi rispondo, formulo bene quello che voglio dire, cerco di</i>	6A

		<i>non essere fraintesa</i>	
	Permanence	<p>D: Accessibilità permanente dei contenuti condivisi tramite social media (Nesi et al., 2018)</p> <p>E: <i>Un esempio di una cosa che mi ha dato fastidio c'è stato: avevamo fatto una foto con una mia amica e le avevo detto che non mi piaceva e se poteva non postarla però lei ha voluto postarla comunque a tutti i costi, lì un po' mi ha dato fastidio perché non l'ha levata</i></p>	6B
	Availability	<p>D: Facilità con cui è possibile accedere e condividere i contenuti, indipendentemente dalla posizione fisica (Nesi et al., 2018)</p> <p>E: <i>Può secondo me diventare anche stressante vedere costantemente cosa fa quella persona, anche magari l'ansia di dire "chissà se quella persona ci rimane male che io sono qui in questo posto"</i></p>	6C
	Publicness	<p>D: Accessibilità delle informazioni da parte di un vasto pubblico (Nesi et al., 2018)</p> <p>E: <i>Quando magari in quella foto sono venuto male, io gli dico di non postarla e invece l'ha postata e allora mi arrabbio perché non volevo. Non volevo quella foto venisse pubblicata davanti a tutti</i></p>	6D
	Cue Absence	<p>D: Grado in cui l'assenza di segnali fisici può variare dalla presenza della maggior parte dei segnali faccia a faccia all'essere totalmente anonimi (no segnali) (Nesi et al., 2018)</p> <p>E: <i>Magari una cosa scritta normalmente, in tranquillità può sembrare una cosa scritta con irritazione, può essere letta così e quindi creare delle incomprensioni"</i></p>	6E
	Quantifiability	<p>D: Margine per metriche sociali quantificabili (Nesi et al., 2018)</p> <p>E: <i>Se magari una mia amica è negli amici stretti di un nostro amico e io non ci sono, mi faccio due domande e ci rimango male</i></p>	6F

	Visualness	D: Misura in cui vengono enfatizzate fotografie e video (Nesi et al., 2018) E: <i>Quando sui social vedi una storia di un tuo amico che è uscito con una persona che non sei tu e anche questo ti fa stare male e non integrato, trascurato e non integrato nel gruppo</i>	6G
CONFLICT RESOLUTION	Asynchronicity	D: Lasso di tempo tra gli aspetti della comunicazione (Nesi et al., 2018) E: <i>L'arco di tempo della risposta, cioè comunque dal vivo la ricevi subito, mentre per messaggio devi attendere, magari se c'è un confronto non si arriva a una soluzione, è capitato</i>	7A
	Permanence	D: Accessibilità permanente dei contenuti condivisi tramite social media (Nesi et al., 2018) E: <i>Li per lì sì, mi posso sfogare, ma poi non continuerò a pensare sempre queste cose e quindi mi dispiacerebbe se venissero lette perché uno sfogo su WhatsApp non è come uno sfogo dal vivo</i>	7B
	Availability	D: Facilità con cui è possibile accedere e condividere i contenuti, indipendentemente dalla posizione fisica (Nesi et al., 2018) E: <i>Può essere capitato che molte volte delle persone spammano, ripetono chiamate, tu magari gli chiudi e gli dici che sei occupato e continuano, anche messaggi. Quello dà fastidio perché comunque disturbano la persona</i>	7C
	Publicness	D: Accessibilità delle informazioni da parte di un vasto pubblico (Nesi et al., 2018) E: <i>Ho visto molte frecciate, molti insulti magari mandati tramite i social anche aperti a tutti. È questa la cosa. Se vuoi mandarti un insulto non capisco perché non puoi dirtelo a voce o mandartelo privatamente</i>	7D
	Cue Absence	D: Grado in cui l'assenza di segnali fisici può variare dalla presenza della maggior parte dei segnali faccia a faccia all'essere totalmente anonimi (no segnali) (Nesi et al., 2018)	7E

		<i>E: in base alla loro risposta, io cambio un po' l'accezione di quello che volevo dirgli, per cui se vedo che loro la interpretano troppo male o ci stanno troppo male provo a spiegarli che hanno sbagliato a interpretare, perché di fatti credo sia ovvio che un messaggio o un vocale siano molto più semplici da mal interpretare rispetto a un discorso in cui anche il corpo emana dei segnali, o anche la voce eccetera</i>	
	Quantifiability	D: Margine per metriche sociali quantificabili (Nesi et al., 2018)	7F
	Visualness	D: Misura in cui vengono enfatizzate fotografie e video (Nesi et al., 2018)	7G
CONTESTI ON vs OFF	Simili		
	Diversi		
Diversi	Asynchronicity	D: Lasso di tempo tra gli aspetti della comunicazione (Nesi et al., 2018) <i>E: E' diverso, magari dalla vita reale perché hai più tempo per rispondere, per pensare a una risposta, mentre dal vivo se ti fanno una domanda devi rispondere praticamente subito. Mentre sui social media magari ti fanno una domanda, se non sai come rispondere allora aspetti tipo 5 minuti, il tempo di pensarci, e poi puoi rispondere</i>	8A
	Permanence	D: Accessibilità permanente dei contenuti condivisi tramite social media (Nesi et al., 2018) <i>E: Un messaggio puoi inoltrarlo, si possono fare gli screenshot, si possono inoltrare le immagini, e lo puoi vedere per quanto tempo vuoi, invece un discorso con un mio amico se è importante io lo preferisco perché resta tra me e lui e perché è temporaneo</i>	8B
	Availability	D: Facilità con cui è possibile accedere e condividere i contenuti, indipendentemente dalla posizione fisica (Nesi et al., 2018) <i>E: Magari parti e sei distante e riesci comunque a tenere</i>	8C

	<i>quel poco il rapporto vivo, nel senso, riesci a sentire una persona, a sapere quello che sta facendo o comunque a raccontarti qualcosa. Se non avessimo i social non sapremmo nulla di quella persona se è lontana da noi</i>	
Publicness	D: Accessibilità delle informazioni da parte di un vasto pubblico (Nesi et al., 2018) E: <i>A volte non posto perché mi vergogno e penso che non lo vedranno solo le mie amiche, ma lo potrebbe vedere chiunque specialmente su TikTok perché se tu vai nei “per te” ti ritrovi video di davvero qualsiasi persona</i>	8D
Cue Absence	D: Grado in cui l’assenza di segnali fisici può variare dalla presenza della maggior parte dei segnali faccia a faccia all’essere totalmente anonimi (no segnali) (Nesi et al., 2018) E: <i>Differenze ce ne sono... il modo di scrivere e scriversi online è molto faticoso, comprendere ciò che l’altro sta dicendo, ci si fraintende spesso; invece, se si è faccia a faccia si capisce meglio dai toni, dal linguaggio del corpo, dal modo di parlare</i>	8E
Quantifiability	D: Margine per metriche sociali quantificabili (Nesi et al., 2018) E: <i>E’ successo a dei miei compagni di classe, che venivano esclusi perché avevano meno follower di un altro e quindi li ritenevano sfigati e li mandavano via.</i>	8F
Visualness	D: Misura in cui vengono enfatizzate fotografie e video (Nesi et al., 2018) E: <i>Molta gente che conosco usa questo mezzo, secondo me, anche in maniera sbagliata. Lo usa per farsi conoscere in un'altra maniera di come è realmente nella vita reale. Ovvero che, su Instagram mette foto sia in cui è diversa da un punto di vista estetico, ma soprattutto da un punto di vista di personalità. Quindi magari mette storie in cui è sempre felice e magari dei posti in cui viaggia e con gli amici... quando poi nella realtà, non è così solare come sembra sui social.</i>	8G

Il processo di codifica e quindi di associazione dei codici appartenenti al *codebook* alle singole dichiarazioni degli adolescenti è stato svolto da due diversi sperimentatori in maniera totalmente indipendente. Solo successivamente è stato messo in atto un processo di controllo incrociato, in modo da garantire una maggiore attendibilità nell'interpretazione dei risultati.

Capitolo 3

Analisi dei risultati

L'analisi, la trascrizione e la procedura di codifica delle interviste somministrate ad adolescenti dai 14 ai 18 anni hanno permesso di far affiorare gli aspetti salienti della loro percezione del contesto digitale e del modo in cui esso influenza i loro rapporti amicali; quello appena citato, però, non è l'unico tema ad essere emerso. Infatti, prevedibilmente, la forma semi-strutturata dell'intervista ha dato modo ai partecipanti di esprimere un'opinione riguardo alle tematiche per loro più rilevanti, portando ad un proliferare di argomenti e di problematiche associate all'utilizzo dei social media rilevanti per la loro esperienza. In questo lavoro di tesi saranno analizzate unicamente le risposte degli adolescenti dalle quali è stato possibile trarre delle associazioni con la domanda di ricerca proposta e che siano coerenti con le premesse teoriche su cui questo studio pone le fondamenta, ovvero il *Transformation Framework* proposto da Nesi e colleghi (2018) e le caratteristiche dell'amicizia delineate da Parker e Asher (1993).

Di seguito, sono riportati i risultati dello studio qualitativo proposto, suddivisi sulla base delle domande di ricerca approfondite nella sezione introduttiva.

3.1 Definizione di "amicizia stretta" nella percezione degli adolescenti

Come accennato in precedenza il costrutto di amicizia racchiude, secondo Parker e Asher (1993), sei dimensioni (validazione, intimità, compagnia, supporto, conflitto, risoluzione del conflitto), le quali sono state citate in maniera differente dai singoli adolescenti intervistati, acquisendo un'importanza diversa per loro a seconda delle differenze individuali. È importante specificare che nella domanda posta dall'intervistatore, si fa riferimento alle amicizie strette, ovvero a quelle che i partecipanti considerano più intime ed importanti.

In alcuni casi, a caratterizzare la definizione di amicizia era proprio la compresenza di alcune delle dimensioni sopra citate:

“È un sentimento che si ha nei confronti di un'altra persona. Ci tieni come se fosse una sorella o un fratello. È un rapporto in cui si scherza, ci si diverte volentieri, però allo stesso tempo, quando c'è un problema, l'amico è quella persona che ti aiuta ad

affrontarlo, che ti consola, che se hai bisogno di una mano lui c'è e non ti giudica.”
(Gabriel, 17 anni)

L'intervistato pone l'attenzione sui diversi aspetti che l'amicizia per lui rappresenta, considerando contemporaneamente più dimensioni, quali la compagnia (*è un rapporto in cui si scherza, ci si diverte volentieri*) e il supporto (*quando c'è un problema, l'amico è quella persona che ti aiuta ad affrontarlo, che ti consola*).

L'adolescente in questione non ha menzionato le altre dimensioni, alcune delle quali sono invece emerse nelle interviste di altri adolescenti, come nell'esempio seguente:

“Alla base c'è sempre un rapporto sano, il fatto di spronarsi a vicenda a dare il meglio di sé, aiutarsi quando ci si accorge che l'altro è in un momento difficile. Essere reciprocamente pronti ad aiutarsi. Reputo una persona mia amica quando vedo che è sempre presente e disponibile, quando so di potergli dire tutto senza preoccuparmi di un giudizio o che vada a raccontare le mie confidenze ad altri. È un rapporto che si vive senza preoccupazioni o paure.” (Gabriele, 14 anni)

Anche in questo caso l'adolescente prende in considerazione più aspetti per considerare un amico come tale, tra i quali la validazione (*il fatto di spronarsi a vicenda a dare il meglio di sé*), il supporto (*aiutarsi quando ci si accorge che l'altro è in un momento difficile*) e l'intimità (*quando so di potergli dire tutto senza preoccuparmi di un giudizio o che vada a raccontare le mie confidenze ad altri*).

Per alcuni intervistati, invece, l'amicizia è rappresentata, o ha come priorità, una sola delle dimensioni prese in considerazione da Parker e Asher (1993). Facendo riferimento allo strumento di codifica utilizzato in questo lavoro di tesi, è stato possibile categorizzare alcune risposte degli adolescenti per ciascuna di queste dimensioni. Nell'intero lavoro di analisi dei risultati che segue, ciascuna sotto-categoria sarà affiancata dal rispettivo codice utilizzato nella procedura di codifica, in modo da rendere comprensibile la sezione del *codebook* approfondita in ciascun paragrafo.

3.1.1 Validazione: prendersi cura dell'altro/a e farsi sentire speciali a vicenda dimostrando interesse e supporto (1A)

“Tra tutte le persone che può scegliere sceglie te e ti da una certa soddisfazione, che vuol dire che qualche persona vuole del bene a te, perchè sennò avrebbe scelto un'altra persona” (Elia, 18 anni)

L'intervistato pone l'accento sull'essere speciale e su quanto l'amicizia rappresenti una scelta da parte di qualcuno nei confronti di qualcun altro, garantendogli una sorta di esclusività. È proprio questo aspetto a farlo sentire importante, a fargli percepire il suo rapporto come vero e profondo e a distinguerlo dagli altri. La validazione include anche l'aspetto del credere nell'altro, gioire e sostenerlo nei suoi successi, augurandosi il meglio per lui e trascurando qualsiasi cenno di invidia.

“Quando un mio amico è felice lo sono anche io e (l'amicizia per me è) questa cosa, comunque che mi trasmettono felicità e il fatto di essere contenti” (Olimpia, 17 anni)

In questo caso emerge anche una sorta di contagio emotivo, ovvero la capacità che hanno gli amici di influenzare reciprocamente l'umore dell'altro. A rendere speciale il rapporto sembra infatti essere proprio il fatto che la sola presenza dell'altro abbia effetti positivi sul benessere dell'adolescente, proprio in funzione di ciò che per lui rappresenta.

3.1.2 *Intimità*: comunicare informazioni personali e sentimenti all'altro (1B)

“Considero amicizia stretta avere un rapporto molto stretto e confidenziale, con chi ho tanta fiducia e quindi con cui scambio più informazioni intime e personali” (Gaia, 14 anni)

Una discriminante tra i rapporti di semplice conoscenza e quelli di amicizia stretta secondo gli adolescenti, pare essere il grado di intimità. Maggiori sono le confidenze, i segreti, gli aspetti della vita privata che si comunicano all'altro, maggiore è il livello di amicizia che quella persona rappresenta. Non di rado, infatti, gli adolescenti distinguono gli amici veri dai rapporti “qualsiasi” nei quali non si sentono a proprio agio ad esporsi o ad aprirsi sulle proprie questioni private.

“Le mie migliori amiche le reputo quasi come sorelle perché sento che siamo in un rapporto sia di fiducia che del fatto che io posso dirgli qualsiasi cosa e loro non mi giudicheranno mai” (Riccardo, 14 anni)

Nell'esempio sopra citato emerge un ulteriore aspetto della dimensione intima dell'amicizia, ovvero la mancanza di giudizio. Gli adolescenti nei loro rapporti amicali sentono di poter parlare liberamente, in quanto i loro amici stretti accoglieranno qualsiasi loro dichiarazione senza criticarli (*posso dirgli qualsiasi cosa e loro non mi giudicheranno mai*). Inoltre, emerge in maniera importante dalle interviste svolte la questione della riservatezza, ovvero la quasi “sacralità” che ha per gli adolescenti il fatto

che le proprie informazioni e confidenze non vengano in alcun modo diffuse o riportate ad altri che non facciano parte di questo rapporto speciale. Il mancato rispetto di questa regola implicita è un fattore discriminante per i giovani nel definire chi è amico e chi non lo è.

3.1.3 *Compagnia*: desiderio di trascorrere il tempo insieme, divertirsi e rilassarsi (1C)

“Io spesso cerco di organizzarmi con i miei amici per uscire, per stare insieme, perché secondo me sono questi i momenti più belli della vita” (Ettore, 16 anni)

Come accennato in precedenza, gli aspetti di profondità e intimità rendono spesso l'amicizia speciale, ma secondo alcuni adolescenti ad essere elementi imprescindibili sono la spensieratezza e la leggerezza che il rapporto di amicizia riesce a garantire. Dopo una brutta giornata, un pomeriggio di studio o una discussione con i genitori, rifugiarsi nella compagnia e nella serenità dei propri amici è una delle strategie che gli adolescenti mettono in atto per stare meglio. Indipendentemente dalle attività svolte, il puro trascorrere tempo insieme sembra, per alcuni adolescenti, definire un rapporto amicale come tale.

“Usciamo il sabato sera, andiamo in discoteca, al bar o a bere qualcosa durante il pomeriggio” (Erika, 18 anni)

Creare ricordi, condividere esperienze, divertirsi e staccare dai pensieri negativi sono solo alcuni esempi del modo in cui la compagnia sembra rappresentare appieno il concetto di amicizia per numerosi adolescenti. Non stupisce, infatti, che questa dimensione sia una di quelle maggiormente citate nelle interviste analizzate.

3.1.4 *Supporto*: Garantire aiuto e protezione (1D)

La dimensione del supporto è sicuramente quella emersa maggiormente nel momento in cui è stato chiesto agli adolescenti cosa fosse per loro l'amicizia. Secondo l'analisi qualitativa svolta, aiutare l'altro nei momenti di difficoltà e poter contare sulla sua presenza nelle situazioni più disparate sembrano essere gli aspetti più importanti per la maggioranza degli adolescenti nella descrizione del concetto di amicizia stretta.

“Una persona che quando ti serve una mano te la dà sempre, che quando ti serve un aiuto c'è e quando sei giù ti tira su il morale” (Tommaso, 15 anni)

Il supporto di cui si parla può assumere varie forme partendo dall'aiuto in qualche compito scolastico fino ad arrivare alla vicinanza e al sostegno dopo la fine di una relazione. Secondo alcuni adolescenti, gli amici sono persone su cui contare, da chiamare nel momento del bisogno, in quanto hanno la convinzione che risponderanno e accorreranno in loro soccorso. Non sempre l'intervento dell'amico implica la risoluzione del problema, ma sicuramente la sua semplice presenza alleggerisce la maggior parte delle situazioni e permette di affrontarle con una sicurezza e un atteggiamento differenti.

“Probabilmente quando un amico ha bisogno di me, o sta male, o ha bisogno di parlare io, attraverso il fatto che comunque sono presente, ci sono, lo riesco ad aiutare e riesco a dare un apporto positivo comunque, riesco a rendere la situazione un pochino più leggera” (Olimpia, 17 anni)

Nella fase adolescenziale sono numerose le situazioni in cui un ragazzo/a può trovarsi in difficoltà, come nei casi di bullismo o cyberbullismo accennati nella parte introduttiva di questo lavoro di tesi. La percezione di non essere solo ad affrontare queste situazioni e di avere qualcuno accanto a difenderlo e a prendere le sue parti è per l'adolescente un aspetto fondamentale della dimensione del supporto che caratterizza le amicizie più strette, come emerge nell'esempio seguente:

“Il fatto che se qualcuno è in difficoltà o viene preso in giro, gli altri sono pronti a stargli vicino o a difenderlo. Stare con lui senza abbandonarlo” (Erica, 14 anni)

3.1.5 *Conflitto*: avere discussioni o infastidirsi a vicenda (1E)

L'aspetto del conflitto è stato senza ombra di dubbio quello ad essere citato in quantità inferiore dagli adolescenti intervistati. Questa dimensione non compare infatti spesso nelle componenti che i partecipanti descrivono come fondamentali nel caratterizzare i loro rapporti di amicizia, forse per la sua accezione negativa. Avendo come indicazione quella di definire i propri rapporti amicali, probabilmente gli adolescenti hanno dato priorità agli aspetti che hanno una valenza almeno apparentemente positiva, trascurando quindi la dimensione del conflitto che, secondo le premesse teoriche, concorre quanto le altre a definire il costrutto richiesto.

Per i pochi che l'hanno preso in considerazione, il conflitto rappresenta parte integrante del rapporto amicale, in quanto permette una maggiore conoscenza dell'altro e una crescita nel rapporto, oltre alla possibilità di mettere a confronto punti di vista diversi.

“Ci sono anche molti diverbi fra di noi, cose differenti e punti di vista diversi [...] però in questo confronto c’è sempre qualcosa di intimo e qualcosa di personale e soggettivo”
(Rahim, 18 anni)

3.1.6 *Risoluzione del conflitto*: essere in grado di risolvere gli scontri (1F)

La dimensione del conflitto ha una valenza positiva nel momento in cui la discussione ha la possibilità di risolversi senza compromettere il rapporto di amicizia. Per garantire un accordo tra le parti, il conflitto necessita di essere affrontato con maturità e disponibilità a considerare il punto di vista dell’altro, aspetti che paiono essere fondamentali nella percezione degli adolescenti di risoluzione del conflitto all’interno dei propri rapporti amicali.

“La capacità dove non c’è la stessa visione di trovare un punto di incontro [...] Con quelle persone so che ne esco da una situazione anche di dibattito” (Irene, 18 anni)

Nelle amicizie che considerano più importanti, gli adolescenti esprimono la libertà di poter affrontare le conversazioni più disparate senza doversi preoccupare di arrivare ad uno scontro, in quanto anche nel verificarsi di questa possibilità, gli amici veri saranno in grado di gestirlo in un’atmosfera di totale rispetto e ascolto, arrivando in questo modo a raggiungere un punto d’incontro senza imporsi l’uno sull’altro.

“Secondo me rende proprio l’amicizia speciale il fatto di non attaccare subito magari se un giorno quella persona ti risponde male, ma capire il perché dell’atteggiamento e chiederglielo proprio. Quindi, in generale, essere molto aperti nelle comunicazioni e saper osservare, guardare la persona che ti sta vicino in modo da capirla” (Sofia, 17 anni)

Come emerge dall’intervento sopra citato, risolvere i conflitti richiede delle vere e proprie abilità sociali, tra le quali l’ascolto, il rispetto dei turni nella conversazione e la capacità di mettersi nei panni dell’altro. In uno scontro che possa essere produttivo per il rapporto amicale è di fondamentale importanza, secondo gli adolescenti, evitare qualsiasi tipo di prevaricazione e garantire all’altro la piena possibilità di esprimere il proprio punto di vista. Solamente in questo modo il conflitto arriverà ad una risoluzione che potrà potenzialmente rendere l’amicizia più forte di prima.

“A volte ovviamente si può anche sbagliare, ma bisogna capire che nelle amicizie commettere degli errori ogni tanto è umano e bisogna anche sapersi perdonare” (Sofia,

18 anni)

La componente del perdono assume particolare rilevanza, in quanto gli adolescenti partono dal presupposto che anche nelle amicizie più strette sia totalmente ammissibile “commettere degli errori”. Per quanto riguarda i partecipanti a questo studio in particolare, nessuno ha citato l’importanza di rimediare agli sbagli commessi, ma piuttosto il rilievo della capacità di perdonare e di non focalizzarsi in maniera ostinata sul torto subito.

“La mia capacità di risolvere velocemente i conflitti mi rende contenta, capisco di non avere nulla da temere perché i miei rapporti con queste persone sono forti” (Erica, 14 anni)

Gli adolescenti intervistati sembrano credere fermamente che il conflitto nelle relazioni più profonde ed intime non sia un ostacolo perché giungerà sempre ad una conclusione positiva, dando quasi per scontata la sua garantita risoluzione. Ciò permette di mettersi in gioco e di esporsi con maggiore tranquillità perché, come dichiarato in precedenza da un partecipante, se il rapporto è vero non si ha nulla da temere.

3.2 Percezione di differenza tra contesto digitale e contesto reale

Le basi teoriche di questo studio qualitativo derivano in gran parte dal *Transformation Framework* proposto da Nesi e colleghi (2018), il quale definisce il contesto online come un vero e proprio ambiente sociale con caratteristiche specifiche che lo costituiscono: *asynchronicity*, *permanence*, *publicness*, *availability*, *cue absence*, *quantifiability* e *visualness*. Una delle domande di ricerca di questo lavoro di tesi riguarda proprio la percezione che gli adolescenti hanno delle differenze tra contesto offline e contesto digitale. Attraverso lo strumento di codifica ideato è stato possibile categorizzare le risposte degli adolescenti che riguardavano le differenze tra social media e realtà, suddividendole nelle varie dimensioni sopra citate.

Prima di indagare nel dettaglio le differenze percepite dai partecipanti, è stato chiesto a questi ultimi di dare una propria definizione di social media. Nel definirli, l'aspetto ad emergere maggiormente dalle risposte degli adolescenti è sicuramente quello di "passatempo". Le piattaforme digitali, infatti, sembrano avere principalmente la funzione di alleggerire la mente, distrarre gli adolescenti ed occupare quei momenti in cui non hanno alcuna altra attività da svolgere. Inoltre, la possibilità di osservare le esperienze e i racconti di chi pubblica online permette agli utilizzatori delle piattaforme di essere sempre aggiornati su quello che accade ai propri amici e conoscenti e di scoprire con questa modalità eventuali interessi o passioni comuni.

"Per me i social media sono un'opportunità per conoscere meglio delle persone, per vedere anche cosa fanno, magari per capire le loro passioni, così da vedere se si hanno cose in comune. E poi io li uso spesso [...] per vedere video divertenti per passare il tempo, magari quando ho qualche momento morto nella giornata" (Ettore, 16 anni)

Ad emergere in maniera importante è anche l'aspetto della comodità che i social offrono nel permettere la comunicazione con persone in qualsiasi parte del mondo, garantendo la possibilità di rimanere in contatto e oltrepassando qualsiasi tipo di barriera fisica, come emerge dall'esempio seguente:

"Per me i social media sono un mezzo attraverso il quale posso mantenere i rapporti con persone che abitano lontano da me" (Olimpia, 17 anni)

Diversi adolescenti hanno poi dichiarato di non utilizzare la televisione, ma piuttosto di sfruttare le piattaforme digitali per rimanere aggiornati sui più disparati temi di attualità.

“Per me i social media sono delle piattaforme che personalmente utilizzo per informarmi sulle notizie. Quello che più succede nel mondo. Anche perché non guardando molta televisione, è l'unica mia fonte di informazione, cultura generale rispetto a quello che succede nel mondo” (Andrea, 18 anni)

Un ulteriore aspetto che va a completare il quadro di quella che possiamo considerare la percezione dei social network secondo gli adolescenti riguarda la possibilità di “promozione”. Non di rado, negli ultimi anni, i social network sono infatti utilizzati come vetrina per pubblicizzare e diffondere idee, passioni, creazioni, stili di vita e di abbigliamento e molto altro, come emerge dall’esempio seguente:

“Secondo me sono più uno strumento in cui le persone possono fare diverse cose, tra le quali sponsorizzarsi, sponsorizzare la propria attività, oppure conoscere nuove persone, o promuoversi, promuovere la propria estetica, il proprio stile” (Luigi, 17 anni)

Alcuni partecipanti hanno espresso anche degli aspetti di similarità tra il contesto online e quello offline, che potrebbe essere interessante approfondire in un ulteriore lavoro di ricerca qualitativo. In seguito, sono invece riportati i risultati che riguardano la percezione dei partecipanti delle differenze tra i due contesti, suddivise sulla base delle dimensioni proposte nel *Transformation Framework*.

3.2.1 Asynchronicity: lasso di tempo tra gli aspetti della comunicazione (8A)

Una delle principali differenze riscontrate tra contesto reale e contesto digitale è quella che riguarda l’asincronia all’interno della comunicazione. Questa caratteristica ha diviso gli adolescenti tra coloro che la considerano una dimensione positiva e coloro che invece la considerano un ostacolo all’interazione. Nel primo caso, l’asincronia permette di non dover dare una risposta tempestiva e immediata agli stimoli delle persone con cui si interagisce e questo comporta la possibilità di prendersi il tempo per riflettere su cosa dire e per evitare risposte d’istinto che potrebbero compromettere le intenzioni comunicative. Inoltre, nel caso in cui l’individuo sia impegnato o coinvolto in altre attività, potrà dedicare attenzione agli stimoli ricevuti nel momento che ritiene più opportuno.

“È diverso magari dalla vita reale perché hai più tempo per rispondere, per pensare a una risposta, mentre dal vivo se ti fanno una domanda devi rispondere praticamente

subito” (Ettore, 16 anni)

Nel citare gli aspetti negativi dell’*asynchronicity*, invece, gli adolescenti si sono soffermati sulla possibilità che il fatto di non avere una risposta tempestiva molte volte implichi la perdita di valore della risposta stessa. Alcuni degli intervistati, infatti, raccontano di momenti in cui hanno condiviso qualcosa sui social media con i propri amici, ma il fatto che sia passato del tempo rispetto al momento in cui hanno poi effettivamente ricevuto risposta, ha sminuito almeno in parte quella conversazione, come emerge dall’esempio seguente:

“Magari scrivo e poi la persona risponde dopo 5 minuti. Magari la battuta dovevi sentirla subito per ridere. Se sei faccia a faccia difficilmente fai la battuta e la persona risponde dopo 5 minuti, ti risponde subito [...] è differente la velocità di risposta” (Gabriele, 15 anni)

Inoltre, la possibilità conferita dalle piattaforme digitali di sostenere più conversazioni contemporaneamente implica una certa soglia di distrazione nella risposta agli stimoli, aspetto che per gli adolescenti non è positivo e che rende quindi le conversazioni faccia a faccia nettamente preferibili da questo punto di vista.

“Spesso magari stanno avendo una conversazione con più persone contemporaneamente, quindi è anche molto divisa l’attenzione. Se fosse nella realtà si darebbe più importanza a una conversazione rispetto ad un’altra, invece di aspettare l’altra comunicazione per rispondere” (Kristal, 17 anni)

3.2.2 *Permanence*: accessibilità permanente dei contenuti condivisi tramite social media (8B)

A differenza del contesto reale, nel contesto digitale qualsiasi contenuto è in qualche modo reperibile e rintracciabile anche in seguito alla sua eliminazione. È per questo motivo che anche in questo caso gli adolescenti hanno citato la permanenza dei contenuti come una delle principali differenze tra social media e realtà. La possibilità che i messaggi, le immagini, i video e gli audio possano in qualche modo rimanere accessibili per sempre rende gli adolescenti che ne sono consapevoli piuttosto insicuri nell’esprimersi online.

“Un messaggio puoi inoltrarlo, si possono fare gli screenshot, si possono inoltrare le immagini, e lo puoi vedere per quanto tempo vuoi, invece un discorso con un mio amico se è importante io lo preferisco perché resta tra me e lui e perché è temporaneo” (Luigi, 17 anni)

Inoltre, molto spesso gli adolescenti non sono consapevoli o non si rendono conto della potenziale entità che la *permanence* acquisisce nel tempo. Infatti, per quanto siano consapevoli e convinti di condividere un determinato contenuto in un particolare momento della propria vita, nulla toglie che negli anni a seguire si possano pentire di averlo fatto e rendersi conto di non poter tornare indietro, come nel caso dell'esempio seguente:

“Mi è capitato quando ero più piccola che magari facevo video in cui cucinavo e mi vestivo e poi mia sorella a distanza di due anni ha tirato fuori questi video e ovviamente vedendoli ci abbiamo riso su però da lì ho capito che comunque i video che uno fa anche da più piccolo poi rimangono per sempre” (Sofia, 17 anni)

La *permanence* però non acquisisce solo una valenza negativa secondo la percezione generale degli adolescenti, in quanto la possibilità di riscoprire i propri ricordi attraverso immagini e video archiviati è uno degli aspetti maggiormente apprezzati del contesto digitale. Il fatto che i propri contenuti siano caricati online fin da una tenera età implica la possibilità di intraprendere dei veri e propri “viaggi nel tempo” alla scoperta delle diverse fasi della propria vita.

“Magari ci sono cose che nel telefono ho ancora. Posso andare a vedere chat tipo del 2018, chat molto vecchie, posso andare a rivedere le relazioni che avevo da piccolo, come interagivo...quello è un fattore importante dei social” (Filippo, 16 anni)

Quello appena citato è un esempio di innovazione che i social media hanno introdotto nella quotidianità degli adolescenti e che, se non gestita con estrema consapevolezza e senso di responsabilità, può comportare grandi ripercussioni anche nella loro vita futura (replicazione dell'identità, *revenge porn* ecc.).

3.2.3 *Availability*: facilità con cui è possibile accedere e condividere i contenuti, indipendentemente dalla posizione fisica (8C)

Gli adolescenti sembrano schierarsi, per quanto riguarda questa dimensione del contesto digitale, nel definirla estremamente positiva. La comodità garantita

dall'immediatezza delle piattaforme online permette di superare qualsiasi barriera di tipo fisico e spaziale, riducendo estremamente i tempi di comunicazione che richiederebbe invece un contatto di tipo "analogico", come emerge nell'esempio seguente:

"I social permettono anche comunicazioni semplici, invece una volta per comunicare con una persona che non vedevi nelle tue giornate abituali, dovevi scrivere una lettera o per chiamare dovevi essere a casa; invece adesso hai in ogni momento la possibilità di scrivere, chiamare e in qualsiasi modo di metterti in contatto con l'altra persona" (Elia, 18 anni)

Inoltre, non è poi così raro che l'adolescenza sia un periodo caratterizzato da viaggi, esperienze all'estero e trasferimenti, i quali portano inevitabilmente a dover mantenere e coltivare dei rapporti a distanza. La dimensione di *availability* del contesto digitale permette di restare in contatto con gli amici che gli adolescenti considerano più importanti, garantendo una continuità del rapporto nonostante la differente ubicazione geografica.

"Magari parti e sei distante e riesci comunque a tenere quel poco il rapporto vivo, nel senso, riesci a sentire una persona, a sapere quello che sta facendo o comunque a raccontarti qualcosa. Se non avessimo i social non sapremmo nulla di quella persona se è lontana da noi" (Alessia, 18 anni)

Dalle interviste svolte la differenza di disponibilità tra contesto online e offline sembra essere prettamente positiva, anche se, come accennato nella parte introduttiva, l'essere costantemente accessibili può a lungo termine diventare piuttosto stressante.

3.2.4 *Publicness*: Accessibilità delle informazioni da parte di un vasto pubblico (8D)

Le piattaforme digitali implicano, a meno che non si attivino determinati filtri riguardanti la privacy, una diffusione dei contenuti a un pubblico potenzialmente molto ampio, cosa che non è affatto possibile offline. La dimensione di *publicness* che caratterizza il contesto digitale comporta molto spesso la scelta non sempre ponderata da parte degli adolescenti di condividere i propri contenuti non unicamente e direttamente con la persona interessata, ma in maniera pubblica, garantendo a tutti coloro che consultano il loro profilo sulla rispettiva piattaforma di potervi accedere.

"A volte non posto perché mi vergogno e penso che non lo vedranno solo le mie amiche,

ma lo potrebbe vedere chiunque, specialmente su TikTok perché se tu vai nei “per te” ti ritrovi video di davvero qualsiasi persona” (Sofia, 17 anni)

Ciò non esclude, però, che gli adolescenti si trovino spesso maggiormente a proprio agio a comunicare in una sorta di “palestra” online, piuttosto che gestire le proprie questioni privatamente, come accennato in precedenza nell’approfondire il tema del “drama”.

“Postando una storia, tu stai dicendo a tutti quanti quello che stai facendo invece di andare proprio direttamente nella chat di quella persona o di quelle persone [...] questa è una funzione particolare che ha secondo me ha svoltato il modo di comunicare tra di noi” (Andrea, 18 anni)

La possibilità di raggiungere un vasto pubblico ha per gli adolescenti anche una valenza positiva, soprattutto per quanto riguarda il sentire appoggio e condivisione nel trattare determinate tematiche sensibili. Infatti, alcuni degli adolescenti intervistati hanno fatto emergere l’importanza di venire a conoscenza tramite i social network che altre persone nel mondo stanno vivendo le stesse esperienze, sofferenze o difficoltà e questo permette loro di ridimensionare e rivalutare la propria situazione, anche confrontandosi direttamente con queste persone, come emerge nell’esempio seguente:

“Molto spesso, ad esempio, mi capita di sentire persone che si lamentano del fatto che si sentono sole o come se a nessuno importasse di loro e poi si accorgono che tantissime persone si sentono in questo modo. [...] Anche queste varie persone si sentono come tu ti senti e questo ti aiuta a combattere” (Elena, 14 anni)

3.2.5 *Cue absence*: grado in cui l’assenza di segnali fisici può variare dalla presenza della maggior parte dei segnali faccia a faccia all’essere totalmente anonimi (no segnali) (8E)

Questa dimensione è sicuramente quella maggiormente citata dagli adolescenti intervistati nel definire le differenze tra contesto reale e digitale. La mancanza o comunque la parziale assenza della maggior parte dei segnali audio-visivi che caratterizza le piattaforme online implica per gli adolescenti una difficoltà non indifferente per quanto riguarda la possibilità di esprimersi e comprendere l’altro nella totalità delle sue intenzioni comunicative.

“Differenze ce ne sono... il modo di scrivere e scriversi online è molto faticoso, comprendere ciò che l'altro sta dicendo, ci si fraintende spesso; invece, se si è faccia a faccia si capisce meglio dai toni, dal linguaggio del corpo, dal modo di parlare” (Gaia, 14 anni)

Mentre gli intervistati che si sono dichiarati più timidi e insicuri hanno espresso la percezione di una maggiore sicurezza nell'esporsi online grazie al fatto di non essere esposti fisicamente, coloro che basano le loro conversazioni sul linguaggio del corpo riscontrano spesso molte difficoltà e il generarsi di fraintendimenti a causa della mancanza di segnali.

“Io trovo molte difficoltà con i social media, perché mentre parlo gesticolo molto e quindi il gesticolare mi aiuta molto nel conversare faccia a faccia, per esprimermi, e questo non lo posso fare minimamente all'interno di una chat nei social media. Questo mi provoca molto spesso delle difficoltà, perché magari nella realtà uso le stesse identiche parole o frasi, ma tramite i gesti e le espressioni del mio viso, i modi si riesce a cogliere la mia intenzione. Cosa che nelle chat social non avviene. Posso usare al massimo le emoticon. Non c'è completezza, non riesco a esprimere veramente quello che penso, quello che voglio e questo molto spesso causa problemi nel comunicare con gli altri. Non riesco a trasmettere ciò che realmente vorrei fare, come dal vivo” (Giulio, 18 anni)

L'esempio sopra citato è una delle dichiarazioni più complete riguardo a questo aspetto della dimensione *cue absence* e permette di avere un punto di vista molto chiaro riguardo a quella che diversi adolescenti hanno definito “incompletezza” dell'interazione online, caratteristica che li porta nella maggior parte dei casi ad affermare che non vi sia paragone con le interazioni che avvengono faccia a faccia, le quali sono nettamente preferibili per la quasi totalità dei partecipanti.

3.2.6 *Quantifiability*: margine per metriche sociali quantificabili (8F)

La dimensione *quantifiability* del contesto digitale pare essere all'interno di questo lavoro di ricerca di tipo qualitativo quella presa in considerazione in quantità minore dagli adolescenti intervistati. I pochi partecipanti a trattare questo aspetto hanno fatto emergere la possibilità che i social network mettano a disposizione di osservare degli indicatori di “apprezzamento”, quali *likes*, *follower* e commenti, la cui presenza può implicare, secondo le premesse teoriche, un'attribuzione di valore positivo alla persona che ne riceve

in maggiore quantità perché viene considerata in un qualche modo popolare. Parimenti, coloro che non riescono ad ottenere lo stesso successo sulle proprie piattaforme digitali possono riscontrare dai propri pari comportamenti di esclusione o attribuzione di valore negativo.

“E’ successo a dei miei compagni di classe che venivano esclusi perché avevano meno follower di un altro e quindi li ritenevano sfigati e li mandavano via” (Tommaso, 15 anni)

Quello sopra citato pare essere l’unico esempio a considerare queste metriche sociali come dannose o comunque rilevanti. Molti degli adolescenti intervistati affermano infatti che è in qualche modo “superato” l’aspetto di definire il proprio valore sulla base di indicatori numerici online e che ponevano l’attenzione a queste dinamiche solo in tenera età. Dalle interviste svolte la *quantifiability* non è quindi considerata come uno degli aspetti più importanti nel definire le differenze tra contesto reale e digitale dal momento che nei pochi casi in cui gli adolescenti l’hanno citata è stato per dichiarare di non prestarvi minimamente attenzione.

3.2.7 *Visualness*: Misura in cui vengono enfatizzate fotografie e video (8G)

Le modalità con cui le piattaforme digitali permettono di enfatizzare i propri contenuti sono emerse in maniera preponderante nelle interviste di questo studio qualitativo. Infatti, sono stati numerosi gli adolescenti ad affermare che i social network hanno la funzione di una sorta di “vetrina” in cui esporre gli aspetti più positivi della propria vita. Gran parte dei partecipanti ha infatti sollevato la questione della quasi necessità dei propri pari di pubblicare unicamente contenuti in cui si mostrano felici e soddisfatti, non dedicando quasi per nulla spazio ai momenti di difficoltà. Questo aspetto differenzia notevolmente il contesto digitale da quello reale, in quanto gli adolescenti hanno la possibilità di decidere in maniera selettiva le modalità attraverso le quali delineare la propria identità online.

“C’è comunque questo lato dei social di mostrarsi sempre felici, sempre al meglio e al massimo delle proprie capacità” (Erica, 18 anni)

Inoltre, una delle innovazioni proposte dal contesto digitale è la possibilità di modificare la propria apparenza anche a livello estetico, attraverso l’utilizzo di filtri che alterano i lineamenti o l’aspetto fisico dell’utente. Questa possibilità può avere delle accezioni piuttosto negative perché implica l’interagire online con individui che non si ha

la certezza abbiano le stesse sembianze nel momento in cui si incontrano di persona. Questo aspetto non è molto distante concettualmente dall'esempio citato in precedenza, in quanto anche la personalità, il carattere e le preferenze esposte online possono essere frutto di un'immagine fittizia creata unicamente per ottenere consensi.

“Molta gente che conosco usa questo mezzo, secondo me, anche in maniera sbagliata. Lo usa per farsi conoscere in un'altra maniera di come è nella vita reale. Ovvero che su Instagram mette foto sia in cui è diversa da un punto di vista estetico, ma soprattutto da un punto di vista di personalità. Quindi magari mette storie in cui è sempre felice e magari dei posti in cui viaggia e con gli amici... quando poi nella realtà, non è così solare come sembra sui social” (Ettore, 16 anni)

La maggior parte degli adolescenti intervistati afferma di non interagire spesso con perfetti estranei nelle piattaforme digitali, ma piuttosto di comunicare con persone che hanno avuto la possibilità di vedere almeno una volta dal vivo, in modo da evitare situazioni spiacevoli. Sono pochi invece i partecipanti a dichiarare di aver conosciuto online degli amici e di essere rimasti poi delusi o sorpresi nel riscontrare che dal vivo non rispecchiavano le loro aspettative.

“Mi sono reso conto dopo che l'avevo idealizzata, quando l'ho conosciuta prima su Instagram e poi, per fortuna, dal vivo e lì ho capito che era tutt'altra persona” (Jacopo, 18 anni)

3.3 Alterazione della percezione di qualità dell'amicizia sulla base delle caratteristiche del contesto digitale

Il terzo ed ultimo macro-tema su cui verte l'indagine qualitativa corrente riguarda l'alterazione della percezione di qualità dell'amicizia da parte degli adolescenti intervistati in funzione delle caratteristiche del contesto digitale. È proprio a questo punto dell'analisi dei risultati, infatti, che si vedranno intersecati i due assunti teorici che fondano le basi per l'elaborazione della domanda di ricerca di questo lavoro di tesi. Grazie allo strumento di codifica è stato possibile delineare le modalità in cui le dimensioni del contesto digitale vanno ad interagire positivamente o negativamente con ciascuna delle caratteristiche che definiscono l'amicizia. In questo modo è emersa la percezione che gli adolescenti hanno della qualità delle proprie amicizie nel contesto digitale. A causa delle limitazioni precedentemente accennate per quanto riguarda il processo di raccolta dati, non è stato possibile trarre delle associazioni per ciascuna delle aree di interesse predisposte a livello teorico e verranno quindi riportate ed analizzate unicamente le dimensioni esplicitamente emerse nelle interviste. In seguito, è riportata l'analisi dei risultati riguardante l'interazione tra le singole dimensioni dell'amicizia e le caratteristiche specifiche dell'ambiente dei social media.

3.3.1 Validazione (2A,2B, 2C, 2D, 2E, 2F,2G)

Come accennato in precedenza, la validazione riguarda la percezione di essere speciali per l'altro, in questo caso all'interno del rapporto amicale. Nelle interviste è stato quindi richiesto agli adolescenti di indicare quali fossero le azioni svolte dai propri amici all'interno delle piattaforme digitali che li facessero sentire soddisfatti e appagati dai propri rapporti. La dimensione di *visualness* è stata quella maggiormente citata e in particolare, ad emergere, è stata l'importanza di comportamenti di dimostrazione del proprio rapporto amicale sui social network attraverso post o storie che ritraggono i pari insieme intenti a svolgere qualche attività, oppure accompagnati da dediche o canzoni. In qualche modo queste azioni danno la percezione agli intervistati di sentirsi importanti e riconosciuti del loro ruolo nella vita dei propri amici, come emerge dall'esempio seguente:

“Se mettono una nostra foto insieme, è comunque una cosa banale, però mi fa capire che è apprezzato il nostro rapporto e che comunque c'è un rapporto importante” (Olimpia,

17 anni)

Inoltre, non è da sottovalutare la rilevanza che ha per gli adolescenti ricevere privatamente contenuti che in qualche modo siano associati a loro o al rapporto amicale dai propri pari. Condividere immagini o video durante la propria giornata aiuta secondo i partecipanti la percezione di essere presenti nella mente dei propri amici e conferma in maniera indiretta la sensazione di essere importanti e considerati.

“Sono contenta anche quando mi inviano post divertenti o frasi speciali sull’amicizia, ad esempio “senza di te non posso stare”. Lì capisco che ci tengono davvero a me” (Erica, 14 anni)

Negli ultimi anni si è poi diffusa sui social network l’abitudine di dedicare contenuti ai propri amici nel giorno del compleanno, conferendo loro in questo modo una sorta di riconoscimento e dedicando attenzioni mediatiche che concorrono insieme ad altri comportamenti ad amplificare la percezione di validazione dell’adolescente.

“Un esempio di ciò che mi fa stare bene è quando nel giorno del mio compleanno i miei amici condividono una storia online, che possono vedere tutte le persone che li seguono, per farmi gli auguri; ciò mi fa sentire bene, accettata e importante per loro” (Erica, 18 anni)

Anche la dimensione di *publicness* che caratterizza le piattaforme digitali sembra svolgere un ruolo importante nella percezione di validazione degli adolescenti all’interno dei propri rapporti amicali. Infatti, i partecipanti a questo studio hanno dichiarato che il fatto che gli amici si mostrino all’intero pubblico online in loro compagnia implica che li riconoscano come amici importanti e che vadano fieri della loro presenza nella propria vita.

“Quando per esempio mi trovo dal mio amicone un bel post su Instagram sul suo profilo, questa cosa mi fa sentire “importante” perché sono presente nella sua copertina di vita” (Andrea, 18 anni)

Nell’analisi svolta in precedenza per quanto riguarda la percezione di differenza tra social media e contesto reale la dimensione di *quantifiability* non sembrava avere particolare rilevanza per gli adolescenti intervistati (si veda paragrafo 3.2.6). In questa fase dello studio, invece, quando ai partecipanti è stato richiesto di indicare dei comportamenti svolti dai propri amici che andassero in qualche modo a validare il

rapporto con loro intrapreso, non hanno escluso di citare alcune metriche tipiche del contesto digitale, quali *like*, commenti ed altre.

“Probabilmente apprezzo le interazioni che le persone hanno con me sui social, come può essere per esempio un banale mettermi un like a una storia o ad un post” (Olimpia, 17 anni)

Per quanto riguarda la dimensione di *availability* nella validazione è emersa l'importanza di esserci per l'altro e di sostenerlo anche quando non è possibile ritrovarsi nello stesso luogo contemporaneamente. Ad esempio, è considerato soddisfacente dai partecipanti seguire attraverso i social network i traguardi dei propri amici e congratularsi o augurare loro il meglio tramite messaggi o chiamate, in modo da far percepire la propria presenza e supporto e poi ricevere lo stesso comportamento dai propri pari.

“Se hanno fatto qualche spettacolo scrivo i complimenti perché non posso essere lì a complimentarmi” (Kristal, 17 anni)

Gli adolescenti apprezzano e si sentono appagati nel momento in cui la distanza fisica sembra non minare la percezione di intimità e legame che hanno instaurato con i propri amici. La dimensione di *availability* svolge questo ruolo al meglio, permettendo ai partecipanti di mantenere sempre i contatti con le persone distanti da loro e garantendo la possibilità di coltivare i rapporti quasi con la stessa costanza di quando li intrattengono dal vivo, come emerge nell'esempio seguente:

“Posso scrivere con persone che sono tanto lontane da me, magari conosciute ad un summer camp estivo, che sono dall'altra parte dell'Italia e magari mantenere un rapporto con queste persone può essere una soddisfazione perché il rapporto poi non si va a perdere” (Alessia, 18 anni)

L'essere sempre disponibili e reperibili implica l'essere in qualche modo sempre coinvolti e partecipi della vita dei propri amici, anche se non ubicati nella stessa località. Infatti, gli adolescenti sanno di poter chiamare o scrivere ai propri pari nel momento in cui dovesse accadere qualcosa di importante nella loro vita. Viceversa, sanno che verranno contattati per essere aggiornati su eventuali avvenimenti, traguardi o risvolti della quotidianità dei propri amici ed è proprio questo ad amplificare la percezione di validazione all'interno del rapporto perché si sentono in qualche modo “scelti” come compagni di vita dai propri pari.

“Magari quando non stai con quella persona e le accade qualcosa e tu sei la prima a cui

le viene in mente di scrivere per raccontartela. [...] Quindi fa piacere essere la prima persona a cui pensa” (Elena, 14 anni)

3.3.2 Intimità (3A, 3B, 3C, 3D, 3E, 3F, 3G)

L'intimità all'interno dei rapporti amicali sembra essere una di quelle caratteristiche dell'amicizia stretta ad aver risentito delle dimensioni del contesto digitale. Numerosi sono infatti gli adolescenti ad aver dichiarato di trovare molta difficoltà a confidarsi e comunicare i propri sentimenti ed emozioni online, così come a comprendere quelle dei propri amici. Questo è dovuto principalmente alla dimensione di *cue absence* che ostacola una comunicazione completa di linguaggio del corpo, espressioni facciali e tono della voce, aspetti ritenuti fondamentali dagli adolescenti per sentirsi a proprio agio nell'esprimersi all'interno dei propri rapporti amicali. Le conversazioni nella vita reale permettono in qualche modo di decifrare le reazioni dei propri amici in maniera immediata e di evitare fraintendimenti dovuti alla mancanza di segnali. Quasi tutti gli adolescenti intervistati hanno infatti dichiarato di preferire nettamente dedicare alle confidenze uno spazio reale faccia a faccia e di aver più volte riscontrato difficoltà nel fare altrimenti.

“È più facile nella vita reale, perché si ha davanti una persona che esprime i suoi sentimenti non solo attraverso le parole, ma anche attraverso il corpo, le espressioni, il viso, il tono della voce, il linguaggio mentre parla” (Erica, 18 anni)

Alcuni adolescenti hanno però posto l'attenzione sul fatto che l'assenza di segnali e quindi la mancata percezione di realtà della conversazione possa alle volte fungere da sprono per affrontare argomenti delicati online che nella realtà si avrebbe vergogna o imbarazzo ad esprimere. Infatti, dalle interviste emerge come la “barriera” visiva ed emotiva che i social network sembrano creare possa in qualche modo far sentire gli adolescenti meno giudicati e quindi più liberi di esprimersi. Questa può essere considerata un'arma a doppio taglio, in quanto la maggiore tranquillità nell'esporsi può non di rado trasformarsi in una vera e propria *confidence* che alle volte potenzialmente sfocia in comportamenti di cyberbullismo, aggressività e prepotenza. Come accennato nelle premesse teoriche, la parziale forma di anonimato che l'assenza di segnali conferisce comporta il generarsi di comportamenti che gli individui non metterebbero in atto nella vita reale.

“C’è questa barriera che è automatica per tutti in quanto tu non vedendo direttamente l’altra persona non senti il giudizio dell’altro su di te e fai anche più fatica a renderti conto che stai parlando con una persona perché sei tu col tuo telefono magari in camera tua, per cui ti senti molto più libero come se stessi scrivendo su un diario e hai delle risposte” (Luigi, 17 anni)

Anche la dimensione di *asynchronicity* delle piattaforme digitali sembra svolgere un ruolo importante nell’intimità del rapporto amicale e anche in questo caso pare che questo ruolo sia prettamente negativo. Infatti, nel momento in cui l’adolescente decide di confidarsi con un amico online, la mancata tempestività nella risposta può in qualche modo ostacolare la profondità e l’intensità della conversazione, a causa delle interruzioni o degli intervalli di tempo che si possono creare per i più disparati motivi.

“Nei social può anche essere che vuoi confidare una cosa che per te è molto importante, ma quella persona viene poi chiamata dalla madre e non risponde al messaggio e tu rimani là con l’ansia che magari l’ha letto e non ti vuole rispondere. Nella vita reale invece, la conversazione continua. È più facile penso confidarsi faccia a faccia” (Elena, 14 anni)

La dimensione di *asynchronicity* può però assumere anche un’accezione positiva secondo gli adolescenti, nel momento in cui la non immediatezza nel rispondere implica la possibilità di ritagliarsi del tempo per riflettere e pensare a cosa dire all’amico, soprattutto quando la conversazione ha un certo spessore e richiede una risposta profonda ed elaborata. Piuttosto di propinare un consiglio o un feedback grossolano a causa di eventuali distrazioni, l’asincronia permette di dedicare alla conversazione l’attenzione che merita, consentendo all’adolescente di decidere in autonomia quale sia il momento più proficuo per affrontarla.

“Dipende di cosa sto parlando con i miei amici: se è un argomento che non mi interessa aspetto anche più di mezz’ora prima di rispondere; se ad esempio è una mia amica che mi informa sulla situazione sentimentale, io aspetto a risponderle perché magari in quel momento non mi interessa. [...] Quindi mi capita sui social di “ignorare” le persone perché magari in quel momento non ho voglia” (Giada, 16 anni)

Inoltre, la possibilità di contattare i propri amici in qualsiasi momento (*availability*) facilita le opportunità di renderli partecipi delle proprie vicissitudini, anche quelle più personali e private, favorendo in questo modo l’intimità nel rapporto anche a distanza.

“Se è qualcosa di urgente e mi serve una mano glielo scrivo sui social media” (Riccardo, 14 anni)

Ad emergere in maniera preponderante nella percezione degli adolescenti dell'intimità nei rapporti amicali è stata però anche la dimensione di *permanence* che sembra invece ostacolarla. Numerosi partecipanti hanno infatti dichiarato di evitare il più possibile di dedicare spazio online alle loro confidenze e informazioni personali perché intimoriti dalla possibilità che i contenuti online in qualche modo permangano e possano essere diffusi anche in seguito.

“Io preferisco parlare dal vivo con un amico, mi fa sentire più a mio agio, perché se gli dico una cosa so che rimangono parole dette tra noi, non ci sono messaggi scritti che magari possono essere letti da altri. In più sui social uno può anche tornare indietro nella chat e andare a ripescare messaggi che ho scritto tempo prima, dal vivo invece una cosa detta rimane lì, si dimentica anche più facilmente” (Gabriele, 14 anni)

La conversazione dal vivo permette, come emerge dall'esempio sopra citato, che le informazioni condivise vengano con il passare del tempo dimenticate o comunque non implica delle prove esplicite di ciò che viene effettivamente detto. La conversazione online, invece, attraverso gli *screenshot* garantisce la possibilità di diffusione dei propri contenuti e di quelli degli altri in maniera facile e veloce. È per questo motivo che gli adolescenti non si sentono al sicuro e temono che le informazioni possano in qualche modo essere estrapolate dal contesto e utilizzate contro di loro.

“Ad esempio, anche scrivere semplicemente a qualcuno che mi piace una ragazza: la mia paura è quella che poi quel messaggio che è un qualcosa che rimane scritto, può essere screenshottato, poi venga mostrato o usato contro di me o condiviso con altri. È qualcosa che comunque rimane anche se viene cancellata” (Giulio, 18 anni)

In generale, da questo studio qualitativo emerge quindi che gli adolescenti preferiscano affrontare le tematiche più profonde e personali al di fuori dei social media, riservando a questi ultimi argomenti di minore rilevanza.

“Generalmente sui social parlo con i miei amici solo di cose poco importanti (organizzazione di uscite, condivisione di video o foto divertenti), se devo dire qualcosa di più serio o personale preferisco farlo di persona” (Gabriele, 14 anni)

Nonostante questo, non è raro che gli adolescenti comunichino e condividano le proprie emozioni e sentimenti online, quasi in una sorta di dimostrazione pubblica del

loro vissuto, forse perdendo di vista il concetto di *permanence* perchè alla ricerca di attenzione o comunque di visibilità, come emerge nell'esempio seguente:

“Con le storie magari su Instagram mostri con esempi, con video, immagini, spieghi quello che provi, quello che passi e lo condividi. Con messaggi toccanti di altre persone riesci a fare intendere che emozioni stai provando” (Rahim, 18 anni)

Emerge in questo caso la dimensione di *visualness*, ovvero la capacità dei social network di enfatizzare foto e video, garantendo sicuramente un maggiore impatto e reazione da parte di chi osserva.

3.3.3 *Compagnia* (4A,4B, 4C, 4D, 4E, 4F, 4G)

Nel definire l'amicizia stretta, come analizzato in precedenza (si veda paragrafo 3.1.3), gli adolescenti hanno fatto emergere la componente della compagnia, ovvero il desiderio di trascorrere del tempo insieme ai propri amici. Con l'avvento dei social network, è diventato possibile comunicare anche a distanza e quindi in qualche modo condividere dei momenti insieme anche se non nello stesso luogo (*availability*). Questo aspetto secondo lo studio qualitativo corrente ha delle sfaccettature che gli adolescenti considerano positive ed altre per le quali continuano comunque a preferire le interazioni faccia a faccia.

All'interno del contesto digitale è possibile osservare le attività che svolgono i propri amici durante le giornate e questo funge da spunto per iniziare una conversazione e chiacchierare dei temi più disparati, dagli interessi comuni ad argomenti di attualità.

“Instagram aiuta a tenere i contatti con persone fisicamente lontane con cui non parli spesso perché ha la funzione delle storie che mostrano ciò che la persona sta facendo e tramite esse è facile interagire anche con semplici reactions che poi permettono di iniziare la conversazione e rimanere in contatto” (Chiara, 18 anni)

La condivisione di contenuti divertenti e leggeri nelle chat private o di gruppo (*visualness*) permette di sentirsi vicini e di coltivare il rapporto, costruendo interazioni anche se in un'altra forma.

“Giornalmente, anzi quasi ogni ora uno di noi invia un'immagine, un post, che sia divertente o no e poi da lì si inizia a parlare di quello che è stato condiviso tra noi” (Andrea, 18 anni)

Nonostante l'innegabile comodità degli aspetti sopra citati, un tema ricorrente nelle

interviste è stata la differenza non trascurabile delle attività che è possibile svolgere online rispetto a quelle della vita reale. Trascorrere il tempo con i propri amici ha, secondo gli adolescenti, una valenza totalmente diversa nel momento in cui non li possono vedere di persona. La dimensione di *cue absence*, anche in questo caso, sembra ostacolare l'intensità dei momenti e renderli in qualche modo superficiali e meno rilevanti per gli adolescenti che esprimono la necessità di svolgere alcune attività possibili solo offline, quali giocare a pallone, guardare un film o chiacchierare guardandosi negli occhi, come emerge nell'esempio seguente:

“Stando sui social ti puoi divertire fino ad un certo punto. Invece noi adolescenti abbiamo bisogno di divertirci e di fare cavolate insieme. Ad esempio, io mi trovo di persona per giocare a calcio o basket. Anche il tipo di socializzazione è diverso. È importante uscire e socializzare anziché stare sempre attaccati al telefono” (Erica, 14 anni)

Il tema della compagnia in relazione al contesto digitale è stato citato in misura nettamente inferiore rispetto ad altri e sarebbe quindi interessante approfondirlo in eventuali studi successivi.

3.3.4 Supporto (5A, 5B, 5C, 5D, 5E, 5F, 5G)

Il tema del supporto non dista concettualmente molto da quello di intimità per quanto riguarda le difficoltà riscontrate dagli adolescenti intervistati a sperimentarlo online. Anche in questo caso, la dimensione di *asynchronicity* (ovvero il lasso di tempo tra gli aspetti della comunicazione) è stata citata anche come caratteristica positiva in quanto permette di dedicare le giuste attenzioni ad un amico in difficoltà, garantendo di intervenire alle richieste di aiuto di quest'ultimo dopo aver riflettuto adeguatamente.

“Sono stata molto tempo a pensare a cosa scrivere, a trovare le parole giuste perché non è semplice” (Erica, 14 anni)

Anche in questo caso la costante reperibilità e disponibilità (*availability*) sembrano giocare un ruolo fondamentale nel garantire un supporto adeguato e una possibilità di richiedere aiuto molto più immediata, come emerge nell'esempio seguente:

“Io sono una persona che si affida molto alle altre persone, che cerca l'aiuto da parte degli altri [...] indipendentemente dal luogo, se reale o virtuale” (Jacopo, 18 anni)

Inoltre, il tema dell'assenza di giudizio legato alla distanza fisica ed emotiva dall'interlocutore permette anche in questo caso una maggiore tranquillità nel chiedere

aiuto.

“Anche il solo scrivere “non sto bene, ho questo problema...” è molto più facile sui social, siccome non hai la persona fisicamente davanti a te che ti guarda e ti giudica” (Luna, 15 anni)

Il supporto ricevuto e garantito ai propri amici sembra però risentire in maniera importante della dimensione di *cue absence*, in quanto l’assenza di segnali sembra parzialmente ostacolare la comprensione delle reali necessità dei pari e della effettiva gravità della situazione e, di conseguenza, il contributo che un amico può apporre alla situazione è in qualche modo limitato. È emersa infatti in questa fase dello studio qualitativo l’importanza del contatto fisico, fino ad ora poco citato. Nel supportare ed aiutare un amico è necessario, secondo molti degli adolescenti intervistati, poterlo confortare anche tramite abbracci, carezze o sguardi, azioni che non sono certamente possibili online. Leggere il linguaggio del corpo e rispondere anche fisicamente ai bisogni dell’altro non è trascurabile secondo gli adolescenti nel momento in cui vengono interpellati riguardo al supporto in amicizia.

“Una caratteristica tipica del contesto offline è il contatto fisico, che ho mezzo citato ma secondo me è importante. L’abbraccio, la pacca sulla spalla, il contatto fisico non c’è sui social e invece è importante quando sei in amicizia con una persona” (Irene, 18 anni)

Anche la dimensione di *visualness* è stata citata, anche se in misura inferiore, dai partecipanti allo studio, in quanto nei vari momenti di difficoltà gli adolescenti hanno dichiarato di trovare spesso conforto nei video divertenti o nelle foto che vengono inviate dai propri amici per tirare su il morale. La condivisione di contenuti, anche in questo caso, permette di esprimere vicinanza e di supportare l’altro anche se con una modalità diversa da quella di cui magari avrebbe bisogno. Il tema dell’assenza di contatto fisico all’interno dei rapporti intrattenuti online potrebbe essere ulteriormente approfondito in eventuali studi successivi in quanto in questo studio in particolare non vi sono abbastanza elementi per analizzarlo esaustivamente.

3.3.5 *Conflitto e risoluzione del conflitto* (6A, 6B, 6C, 6D, 6E, 6F, 6G, 7A, 7B, 7C, 7D, 7E, 7F, 7G)

L’amicizia stretta è definita, secondo Parker e Asher (1993), anche da una componente di conflitto e dalla sua relativa risoluzione. Non è raro che gli adolescenti

litighino tra di loro per le motivazioni accennate precedentemente nell'analisi teorica, quali tradimenti, mancanze di rispetto o altro. In questa fase dello studio però, l'attenzione si pone sul conflitto che si crea all'interno del contesto digitale e sulle modalità di gestirlo, per andare ad approfondire quelle che sono le differenze che l'avvento dei social media ha comportato all'interno dei rapporti amicali e la percezione che ne hanno gli adolescenti intervistati. La motivazione a scatenare il conflitto online maggiormente citata dai partecipanti è il fraintendimento dovuto alla dimensione di *cue absence*. Infatti, quasi tutti i partecipanti affermano di trovarsi a discutere a causa della mancata comprensione del tono, delle intenzioni e dell'intensità con cui stavano comunicando tramite social network. Non è raro che un messaggio ironico venga interpretato come un attacco e che questo sia il punto di partenza per un vero e proprio litigio che si crea su delle basi totalmente equivocate. L'espressione facciale, il tono di voce e lo sguardo permetterebbero di evitare gran parte delle discussioni che si creano online e su questo quasi tutti gli intervistati sembrano essere d'accordo.

“Magari dici una cosa, tu intendevi dirla in una maniera gentile e buona e può essere recepita nella maniera opposta, quindi può essere percepita come un insulto o come un'offesa” (Alessia, 18 anni)

Una volta che la discussione si è avviata, la dimensione di *cue absence* continua ad influenzare l'andamento della conversazione perché l'assenza di segnali porta ad esprimersi alle volte in maniera più aggressiva di quanto non si farebbe dal vivo, peggiorando la situazione e trasformando la discussione in un vero e proprio litigio. Ad aiutare nella gestione del conflitto e nella sua risoluzione secondo gli intervistati è la dimensione di *asynchronicity* che permette di interromperlo temporaneamente, garantendo ad entrambe le parti di prendersi il tempo per calmarsi e ponderare le proprie risposte piuttosto che proseguire seguendo la foga del momento.

“Magari sono in una discussione e dico “se gli rispondo ora gli rispondo male”, lascio scorrere, mi passa e poi rispondo, formulo bene quello che voglio dire, cerco di non essere fraintesa” (Irene, 18 anni)

Allo stesso tempo però, non sempre la decisione di interrompere temporaneamente il conflitto per riflettere è presa da entrambe le parti e quindi capita che sia solo una di esse a mettere un muro, impedendo quindi all'altra di esprimersi e cessando di ascoltarla di punto in bianco, scatenando così ancora di più la sua rabbia e il suo risentimento, come

emerge nell'esempio seguente:

“Tante volte se ad esempio c'è un litigio o una discussione, questo muro che crea il social in cui si mettono in pausa le conversazioni e non ci si dice nulla lasciando in sospeso... questo davvero non lo sopporto” (Jacopo, 18 anni)

Un'ulteriore problematica emersa dalle interviste per quanto riguarda le discussioni online è la dimensione di *permanence*, in quanto gli adolescenti temono di esprimersi in maniera totalmente sincera e diretta nei momenti di rabbia perché quello che diranno rimarrà all'interno della chat e potrà essere riletto in qualsiasi momento, anche dopo che la discussione sarà giunta al termine. Questo è uno dei motivi principali per cui gli adolescenti affermano di preferire le discussioni faccia a faccia che una volta esaurite non lasciano traccia dell'effettiva conversazione intrapresa e possono quindi più facilmente essere dimenticate. Nell'esempio seguente, l'adolescente esprime il concetto di sfogo che la chat può temporaneamente rappresentare ma anche il dispiacere che emerge in seguito quando la rabbia passa, i pensieri vengono ridimensionati e nasce il desiderio che quanto detto non venga letto dal diretto interessato.

“Lì per lì sì, mi posso sfogare, ma poi non continuerò a pensare sempre queste cose e quindi mi dispiacerebbe se venissero lette perché uno sfogo su WhatsApp non è come uno sfogo dal vivo” (Sofia, 17 anni)

Tornando alle motivazioni che scatenano il conflitto, la dimensione di *availability* sembra svolgere un ruolo rilevante, in quanto molto spesso secondo gli adolescenti non vengono rispettati gli spazi e i tempi della persona, tempestandola di chiamate e messaggi anche quando viene resa chiara la mancata volontà o possibilità di intrattenere una conversazione in quel dato momento. Mentre dal vivo una discussione cessa nel momento in cui non si ha più la persona davanti, online il mittente può continuare ad inviare stimoli di qualsiasi tipo, anche a distanza, pur di ottenere l'attenzione del destinatario.

“Molte volte delle persone spammano, ripetono chiamate, tu magari gli chiudi e gli dici che sei occupato e continuano, anche messaggi. Quello dà fastidio perché comunque disturbano la persona” (Aurora, 15 anni)

La dimensione di *publicness* è un'altra causa di litigi nel contesto digitale secondo gli adolescenti intervistati, che citano in maniera reiterata il fastidio suscitato dai propri amici quando condividono sui social network immagini che li ritraggono senza il loro permesso e che non vorrebbero fossero pubbliche.

“Quando magari in quella foto sono venuto male, io gli dico di non postarla e invece l'ha postata e allora mi arrabbio perché non volevo. Non volevo quella foto venisse pubblicata davanti a tutti” (Andrea, 18 anni)

La dimensione di *publicness* appena citata emerge anche nella fase di gestione del conflitto perché non di rado gli adolescenti gestiscono la discussione online, tramite frecciate che sono visibili all'intero pubblico e non solo alla persona direttamente interessata. È questo il caso dei “drama” approfonditi all'interno dell'analisi teorica, i quali diventano una vera e propria fonte di intrattenimento per chi non è coinvolto nel litigio. Alcuni adolescenti invece hanno espresso fastidio di fronte a questa modalità di gestire i conflitti all'interno del contesto digitale, come emerge nell'esempio seguente:

“Ho visto molte frecciate, molti insulti magari mandati tramite i social anche aperti a tutti. È questa la cosa. Se vuoi mandarti un insulto non capisco perché non puoi dirtelo a voce o mandartelo privatamente” (Niccolò, 17 anni)

Infine, a concorrere all'esacerbarsi dei conflitti online c'è anche la dimensione di *visualness*. Numerosi adolescenti hanno espresso il loro rammarico nello scoprire attraverso i contenuti online che i propri amici sono usciti senza di loro, hanno partecipato ad eventi senza invitarli o hanno organizzato feste senza includerli, come emerge nell'esempio seguente:

“Quando sui social vedi una storia di un tuo amico che è uscito con una persona che non sei tu e anche questo ti fa stare male e non integrato, trascurato e non integrato nel gruppo” (Erica, 18 anni)

Mentre dal vivo sarebbe stato molto più improbabile scoprire le attività dei propri amici, attraverso i social network gli adolescenti affermano di venire a conoscenza spesso anche di ciò che avrebbero preferito non sapere in modo da non rimanerci male.

Anche la dimensione di *quantifiability* è stata citata dai partecipanti come causa di risentimenti nel contesto digitale, nel caso in cui ci si rende conto ad esempio di non appartenere alla cerchia di “amici stretti” all'interno di un particolare social media, come emerge nell'esempio seguente:

“Se magari una mia amica e negli amici stretti di un nostro amico e io non ci sono, mi faccio due domande e ci rimango male” (Emma, 14 anni)

Il conflitto e la sua risoluzione sono stati trattati spesso in maniera congiunta dagli adolescenti intervistati e ad emergere sono principalmente gli aspetti che riguardano le

cause della discussione più che le modalità con cui gestirla. Questo è parzialmente dovuto anche alla struttura stessa delle domande poste nell'intervista, nella quale non compariva un quesito specifico sulla risoluzione del litigio, che sarebbe utile approfondire in eventuali studi successivi.

Capitolo 4

Discussione

Il presente lavoro di tesi aveva come obiettivo quello di approfondire diversi aspetti del rapporto che gli adolescenti hanno con il contesto digitale in relazione alle loro interazioni amicali. Le aree di indagine sono state suddivise in tre macro-temi, approfonditi nella sezione introduttiva:

1. Definizione di “amicizia stretta” nella percezione degli adolescenti
2. Differenze percepite dagli adolescenti tra le interazioni con gli amici nel contesto digitale e nel contesto faccia a faccia
3. Percezione della qualità dell’amicizia sulla base delle caratteristiche del contesto digitale

I macro-temi sopra elencati concorrono a rispondere alla domanda di ricerca che pone le basi per la realizzazione di questo lavoro di tesi: come cambia la percezione della qualità dell’amicizia all’interno del contesto digitale secondo gli adolescenti?

Il primo macro-tema approfondito nella sezione di analisi dei risultati (si veda paragrafo 3.1) riguardava la definizione di amicizia stretta nella percezione degli adolescenti. Attraverso la codifica delle interviste è stato quindi possibile suddividere le dichiarazioni dei partecipanti nelle diverse caratteristiche che definiscono l’amicizia secondo il lavoro teorico di Parker e Asher (1993). I risultati sembrano confermare la proposta teorica degli autori, in quanto gli adolescenti nel descrivere i loro rapporti di amicizia citano proprio le caratteristiche esposte dal lavoro teorico, alle volte in maniera disgiunta, altre contemporaneamente. A rappresentare il concetto di amicizia per il maggior numero di adolescenti è la dimensione del supporto che sembra assumere un ruolo fondamentale nella definizione del rapporto amicale come tale. Invece, la dimensione del conflitto sembra non emergere particolarmente nella mente degli adolescenti nel momento in cui si trovano a dover definire i loro rapporti più stretti e questo sembra essere causato dalla valenza apparentemente negativa del concetto.

Il secondo macro-tema (3.2), invece, prevedeva l’analisi della percezione che gli adolescenti hanno della differenza tra contesto reale e contesto digitale, sulla base di

alcune caratteristiche che sembrano costituire l'ambiente online, delineate dal lavoro teorico di Nesi e colleghi (2018). Lo studio corrente suggerisce che gli adolescenti intervistati abbiano una visione molto chiara di queste caratteristiche e sembrino cercare di sfruttare al meglio le potenzialità che i social media offrono nonostante esprimano una netta preferenza per le interazioni faccia a faccia. Le dimensioni che caratterizzano il contesto digitale secondo i partecipanti sembrano corrispondere a quelle approfondite nelle premesse teoriche, ovvero: *asynchronicity*, *permanence*, *publicness*, *availability*, *cue absence*, *quantifiability* e *visualness* (Nesi et al., 2018). L'analisi dei risultati di questa parte dello studio suggerisce che ognuna delle dimensioni sopra citate abbia sfaccettature sia positive che negative per quanto riguarda il rapporto degli adolescenti con le piattaforme digitali e sembra confermare non solo il modello teorico di riferimento (Nesi et al., 2018), ma anche altri studi presentati nella sezione di analisi della letteratura. Il lavoro qualitativo proposto da Scott e colleghi (2022a), infatti, trova riscontro nei risultati dello studio corrente per quanto riguarda le opportunità che il contesto online sembra offrire, quali la possibilità di maggiore controllo, la percezione di anonimato e l'accessibilità. Le risposte degli adolescenti prese in considerazione nell'analisi qualitativa proposta in questo lavoro di tesi citano in maniera frequente questi aspetti, confermando l'ipotesi di Scott e colleghi (2022a) che l'utilizzo delle piattaforme digitali garantisca alcune comodità impraticabili offline. Ad esempio, la componente di asincronicità sembra essere strettamente collegata alla percezione di controllo all'interno delle interazioni, in quanto la possibilità di decidere quando e come intrattenere una conversazione implica un forte senso di *agency* negli adolescenti. Inoltre, secondo la proposta degli autori, gli adolescenti preferiscono le interazioni faccia a faccia rispetto a quelle digitali. Le conversazioni online sembrano essere spesso percepite come asettiche, banali e superficiali e riguardare prettamente aggiornamenti della vita quotidiana piuttosto che rivelazioni intime e per questi motivi sono spesso definite "incomplete", aspetto emerso di frequente anche nell'analisi qualitativa proposta in questo lavoro di tesi. Anche la maggiore sicurezza che l'assenza di segnali garantita dai social network comporta sembra essere confermata nello studio corrente, in quanto non di rado gli adolescenti si sono dichiarati più sicuri e protetti dalla barriera che lo schermo rappresenta.

Il terzo ed ultimo macro-tema (3.3) approfondito nel lavoro di analisi dei risultati

riguardava la percezione degli adolescenti della qualità dell'amicizia all'interno del contesto digitale. I due macro-temi esposti in precedenza sono stati di fondamentale importanza per arrivare ad analizzare i risultati di questa ultima sezione. Infatti, a questo punto dello studio vi è un intersecarsi dei due modelli teorici di riferimento che sono stati fino a quel punto analizzati singolarmente. Nella terza fase l'obiettivo è stato quello di far emergere in che modo le dimensioni del contesto digitale influenzassero la percezione degli intervistati per quanto riguarda le singole caratteristiche che definiscono le loro amicizie strette. L'avvento dei social media sembra aver non di poco alterato le modalità di interazione degli adolescenti con i propri amici e l'analisi dei risultati di questo terzo macro-tema suggerisce che la maggior parte delle caratteristiche che definiscono l'amicizia siano in qualche modo influenzate da queste nuove modalità, confermando anche le ipotesi proposte nello studio analizzato in precedenza di Yau e Reich (2018) per quanto riguarda l'interazione tra caratteristiche dei social media e percezione di qualità dell'amicizia. In generale, anche in questo caso, gli adolescenti esprimono una netta preferenza per le interazioni faccia a faccia, in particolare se si tratta di amicizie strette.

Le dimensioni dei social network sembrano essere delle armi a doppio taglio, in quanto garantiscono comodità, ma privano gli adolescenti di quella componente di verità di cui esprimono una forte necessità all'interno dei propri rapporti. La dimensione ad essere citata maggiormente dagli intervistati in senso negativo è stata quella di *cue absence*, ovvero l'assenza di segnali, la quale sembra costituire una grande difficoltà per molti adolescenti nell'interazione con i pari. La disponibilità e l'accessibilità (*availability*) garantite dalle piattaforme digitali, invece, sembrano essere le dimensioni più apprezzate dagli adolescenti perché particolarmente utili nel mantenimento dei rapporti a distanza. Le componenti di compagnia e di risoluzione del conflitto all'interno del contesto digitale sono quelle ad essere emerse in misura minore, fattore che verrà approfondito nel momento in cui verranno analizzati i limiti dello studio. L'analisi del terzo macro-tema sembra parzialmente rispondere alla domanda di ricerca su cui questo lavoro di tesi pone le basi, ovvero la percezione di qualità dell'amicizia da parte degli adolescenti all'interno del contesto digitale. Alcuni aspetti precedentemente citati nelle premesse teoriche non hanno trovato un riscontro diretto nelle risposte degli adolescenti, mentre altri sembrano essere perfettamente in linea con i modelli teorici di riferimento.

Nell'analisi teorica è stato infatti possibile approfondire uno studio di Decieux e

collegi (2019) che evidenziava le motivazioni per cui gli adolescenti si stanno sempre più dedicando alle interazioni online, ovvero il minore sforzo e la percezione di ubiquità (si veda paragrafo 1.2). I risultati dello studio corrente sembrano confermare la proposta degli autori sopra citati, in quanto gli adolescenti dichiarano che l'utilizzo delle piattaforme digitali garantisca un minor investimento di tempo e una notevole facilità nel loro utilizzo. Per quanto riguarda la costante accessibilità e disponibilità, i social network permettono un contatto frequente tra gli adolescenti che spesso può implicare un'inferiore necessità di vedersi di persona. Nonostante questo, lo studio corrente sembra suggerire che gli adolescenti preferiscano le interazioni online a quelle offline prevalentemente per motivazioni di reperibilità e comodità e non per l'intensità delle stesse.

I rapporti amicali offline, quindi, non sembrano trovarsi nella posizione di essere sostituiti da quelli digitali, in quanto pare essere diversa la tipologia di interazione nei due contesti. Inoltre, gli adolescenti intervistati nello studio proposto dagli autori dichiarano che la maggior parte degli amici con i quali interagiscono quotidianamente online, sono stati conosciuti nei diversi ambiti della vita quotidiana e che i rapporti tendono a nascere faccia a faccia per poi spostarsi anche nella dimensione digitale. Le risposte degli adolescenti nello studio corrente sembrano confermare questa ipotesi, affermando che vi sono attività (quali giocare a pallone o vedere un film insieme) che il contesto digitale non potrà mai sostituire.

Nella proposta di Yau e Reich (2018) analizzata in precedenza è infatti emersa l'importanza di includere entrambi i contesti nel momento in cui si analizzano le interazioni degli adolescenti con i propri pari, in quanto spesso questi ultimi utilizzano una modalità "mista" integrando le lacune dei rapporti offline con le interazioni digitali e viceversa. I risultati dello studio corrente sembrano trovarsi in linea anche con questa proposta, in quanto gli adolescenti hanno di frequente dichiarato che l'utilizzo delle piattaforme digitali porti a una percezione di minore necessità di incontrarsi di persona, ma che la percepita "incompletezza" delle interazioni che vi avvengono implichi comunque il bisogno di relazionarsi anche faccia a faccia.

Nelle sezioni successive verranno analizzate le possibili motivazioni alle lacune riscontrate nei risultati e le opportunità per garantire una migliore predisposizione di eventuali studi futuri sul medesimo tema.

4.1 Limiti

Nella fase di analisi dei risultati sono emersi diversi aspetti che, se modificati e migliorati, potrebbero garantire delle risposte ancora più accurate. Il primo limite che non è sicuramente trascurabile e che ha inciso notevolmente sulla completezza dei dati è il fatto che le interviste siano state predisposte e svolte prima di avere un concreto strumento di codifica. Questo fattore ha implicato che alcune aree di indagine non fossero “coperte” dai quesiti che costituivano la traccia dell’intervista somministrata agli adolescenti, come ad esempio l’aspetto di risoluzione del conflitto all’interno del contesto digitale. In alcuni casi, non essendoci una domanda che andasse esplicitamente ad indagare una determinata dimensione, non è stato possibile approfondirla e, di conseguenza trarne eventuali associazioni con la domanda di ricerca.

Un ulteriore limite all’accuratezza dello studio proposto riguarda le modalità di somministrazione delle interviste. Infatti, non di rado le risposte degli adolescenti sono state parzialmente indotte o influenzate dall’intervistatore, modificando le reali intenzioni comunicative dell’intervistato. Un aspetto rilevante riguarda anche il concetto di “amicizia stretta” a cui ai partecipanti viene richiesto di fare riferimento durante tutto il corso dell’intervista. Nonostante questo, alcuni adolescenti sembrano in alcune fasi dimenticarlo e riferirsi alle interazioni di qualsiasi tipo ed entità sulle piattaforme digitali, perdendo di vista i loro rapporti più intimi e non garantendo quindi una risposta effettiva al quesito che viene loro posto. Per quanto riguarda la procedura di codifica (si veda paragrafo (2.4), l’interpretazione e l’associazione delle risposte al rispettivo codice si è svolta attraverso un controllo incrociato da parte di due diversi soggetti. Nonostante questo, non sempre si è raggiunto un pieno accordo e potrebbe quindi essere utile includere un maggior numero di sperimentatori almeno nella fase di analisi dei dati. Infine, tra i numerosi temi emersi dalle interviste, il presente lavoro di tesi si è concentrato esclusivamente su quelli direttamente associati alla domanda di ricerca e sarebbe quindi interessante approfondire le altre tematiche sollevate dagli adolescenti.

4.2 Prospettive future

Come accennato in precedenza, numerosi sono i temi emersi dalla raccolta dati che potrebbero essere ulteriormente approfonditi in eventuali studi successivi. In questo lavoro di tesi è stato prioritario analizzare le modalità in cui i social media differiscono

dal contesto reale, in modo da far emergere di conseguenza gli effetti che questo ha sui rapporti amicali degli adolescenti. Ciò non esclude il fatto che diversi partecipanti abbiano dichiarato di non percepire alcuna differenza nelle proprie interazioni con gli amici più stretti online e offline, in quanto se il rapporto è rilevante tende a non subire variazioni a seconda del contesto in cui avviene. Sarebbe quindi interessante approfondire gli aspetti di similarità tra contesto reale e digitale e quali siano quelle variabili che permettono una sorta di coerenza nelle modalità di interazione a prescindere dal contesto.

Inoltre, alcune caratteristiche che definiscono l'amicizia stretta secondo il modello teorico di Parker e Asher (1993), quali la compagnia e la risoluzione del conflitto, non sono state propriamente indagate attraverso dei quesiti specifici all'interno dell'intervista. Potrebbe quindi rivelarsi interessante avere maggiori informazioni su questi temi, anche per garantire una maggiore completezza dei dati e, di conseguenza, avere un'idea più chiara delle opinioni degli adolescenti sui propri rapporti online. La traccia stessa dell'intervista potrebbe essere modificata per essere maggiormente efficace nell'ottenere delle risposte mirate. A partire dallo strumento di codifica, potrebbe essere utile inserire dei quesiti specifici per ciascuna dimensione che lo costituisce, andando in questo modo ad indagare ogni singolo aspetto analizzato nelle premesse teoriche. Allo stesso modo, sarebbe utile rendere più precise alcune domande che in questa particolare analisi qualitativa sembravano spesso non risultare chiare agli intervistati (in particolare le domande 5b e 7b). I partecipanti a questo studio hanno infatti incontrato difficoltà a comprendere ciò che gli veniva chiesto, non essendo a conoscenza delle premesse teoriche che costituivano le basi delle domande che venivano poste loro. Potrebbe quindi risultare più efficace un'intervista caratterizzata da domande che richiedano risposte meno ampie ma più specifiche.

Anche se non esplicitamente richiesto, un tema ricorrente nelle risposte degli adolescenti è stato quello del contatto fisico e dell'impatto che la sua assenza provoca all'interno delle relazioni amicali. Per molti adolescenti sembra rappresentare una componente indispensabile e necessaria al fine di garantire supporto, vicinanza e complicità e il fatto che i social media lo impediscano sembra costituire un limite imponente di questi ultimi. In eventuali studi futuri potrebbe essere utile indagare in maniera maggiormente mirata questo aspetto e comprendere le motivazioni che vi stanno alla base attraverso dei quesiti specifici e precisi. Non è un caso, infatti, che la dimensione

di *cue absence* sia stata quella maggiormente citata in generale da tutti gli adolescenti in quanto sembra rappresentare la differenza sostanziale tra contesto reale e digitale. Secondo gli adolescenti, carezze, sguardi e abbracci non potranno mai trovare un surrogato all'interno del mondo digitale e questo implica uno schieramento piuttosto netto nel preferire i rapporti faccia a faccia. Come accennato anche nell'analisi teorica, questo permette quindi il fatto che le interazioni avvengano in entrambi i contesti (reale e digitale) e che l'utilizzo delle piattaforme online non abbia ancora sostituito completamente le interazioni fisiche. Uno studio dedicato ad approfondire le variabili che rendono ancora indispensabili le relazioni faccia a faccia potrebbe contestualizzare e dare maggior significato ad alcuni degli aspetti emersi ed analizzati solo parzialmente in questo lavoro di tesi.

Infine, lo studio presentato non ha tenuto in considerazione le modalità in cui le differenze individuali, di genere o di età possano aver contribuito alla percezione che gli adolescenti hanno del contesto digitale in relazione ai loro rapporti amicali. Potrebbe quindi rivelarsi interessante condurre studi successivi che considerino anche questi indicatori come variabili rilevanti nella trasformazione dei rapporti di amicizia nel contesto online.

Conclusioni

Lo studio presentato in questo lavoro di tesi si poneva l'obiettivo di analizzare se e in che modo l'avvento dei social network con le caratteristiche che lo costituiscono potesse modificare la percezione della qualità dell'amicizia secondo gli adolescenti. A partire da una rassegna teorica è stato possibile delineare un quadro generale di parte della letteratura esistente per quanto riguarda i temi di amicizia stretta, piattaforme digitali e l'interazione tra questi.

Lo studio presentato nella parte di ricerca consisteva in un'indagine di tipo qualitativo condotta attraverso un'intervista semi-strutturata somministrata ad un gruppo di partecipanti appartenenti ad un *range* d'età dai quattordici ai diciotto anni. La domanda di ricerca che ha posto le basi per la realizzazione dello studio esposto in questo lavoro di tesi nasce dalla curiosità di analizzare il modo in cui due contesti, online e offline, possano differire nelle modalità di interazione tra adolescenti all'interno dei loro rapporti amicali. In seguito alla procedura di codifica delle risposte degli adolescenti è stato quindi possibile analizzare i diversi aspetti emersi e trovare delle associazioni con le ipotesi e i quesiti alla base della realizzazione dello studio.

L'analisi dei risultati suggerisce che il contesto digitale abbia avuto un impatto non indifferente nelle modalità di interazione degli adolescenti con i propri amici e che ogni singola caratteristica che lo costituisce pare essere vissuta in maniera ambivalente da quasi tutti i partecipanti, nonostante sembri essere unanime la preferenza espressa per le interazioni faccia a faccia. I risultati ottenuti suggeriscono che la percezione di qualità dell'amicizia cambi a seconda del contesto in cui quest'ultima è intrattenuta perché le singole dimensioni che costituiscono le piattaforme digitali modificano le modalità di espressione e di comprensione dell'altro, alterando quindi i rapporti tra pari.

Alla luce di questo studio il contesto digitale sembra rappresentare una fonte di comodità da diversi punti di vista, ma pare non possedere i requisiti per diventare un totale sostituto del contesto reale almeno in ambito di amicizie strette, in quanto non può garantire una molteplicità di segnali audiovisivi e il contatto fisico di cui gli adolescenti esprimono una forte necessità all'interno delle interazioni per considerare un rapporto amicale come tale.

Bibliografia

Agatston, P. W., Kowalski, R., & Limber, S. (2007). Students' perspectives on cyber bullying. *Journal of Adolescent Health, 41*(6), S59–S60. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.09.003>

Amichai-Hamburger, Y., Kingsbury, M., & Schneider, B. H. (2013). Friendship: An old concept with a new meaning? *Computers in Human Behavior, 29*(1), 33–39. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.05.025>

Angelini, F., Marino, C. & Gini, G. Friendship quality in adolescence: the role of social media features, online social support and e-motions. *Current Psychology, 42*, 26016–26032 (2023). <https://doi.org/10.1007/s12144-022-03564-3>

Baker, C. K., & Carreño, P. K. (2016). Understanding the role of technology in adolescent dating and dating violence. *Journal of Child and Family Studies, 25*(1), 308–320. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0196-5>

*Baym, N. (2010). *Personal connections in the digital age*. Malden, MA: Polity Press.

*Berndt, T. J. (1985). Prosocial behavior between friends in middle childhood and early adolescence. *Journal of Early Adolescence, 5*(3), 307–317. <https://doi.org/10.1177/0272431685053005>

*Berndt, T. J. (1989). Obtaining support from friends during childhood and adolescence. In D. Belle (Ed.), *Children's social networks and social supports*. New York, NY: Wiley.

Best, P., Manktelow, R., & Taylor, B. (2014). Online communication, social media and adolescent wellbeing: A systematic narrative review. *Children and Youth Services Review, 41*, 27–36. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2014.03.001>

Boyd, D. (2008a). Why youth love social network sites: The role of networked publics in teenage social life. In D. Buckingham (Ed.), *Youth, identity, and digital media* (pp. 119–142). Cambridge, MA: The MIT Press.

Boyd, D. (2008b). *Taken out of context: American teen sociality in networked publics*. Berkeley, CA: University of California.

Boyd, D. (2010a). Friendship. In M. Ito, S. Baumer, M. Bittanti, D. Boyd, R. Cody, B. Herr-Stephenson et al. (Eds.), *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*. Cambridge, MA and London: MIT Press.

Boyd, D. (2010b). Social network sites as networked publics: Affordances, dynamics, and implications. In *Networked self: Identity, community, and culture on social network sites* (pp. 39–58). <http://www.danah.org/papers/2020/SNSasNetworkedPublics>

Brechwald, W. A., & Prinstein, M. J. (2011). Beyond homophily: A decade of advances

in understanding peer influence processes. *Journal of Research on Adolescence*, 21(1), 166–179. <https://doi.org/10.1111/j.1532-7795.2010.00721.x>

Brown, G., & Greenfield, P. M. (2021). Staying connected during stay-at-home: Communication with family and friends and its association with well-being. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 3, 147–156. <https://doi.org/10.1002/hbe2.246>

*Buhrmester, D., & Prager, K. (1995). Patterns and functions of self-disclosure during childhood and adolescence. In K. J. Rotenberg (Ed.), *Disclosure processes in children and adolescents (10–56)*. New York, NY: Cambridge University Press.

*Buhrmester, D. (1996). Need fulfillment, interpersonal competence, and the developmental contexts of early adolescent friendships. In W. M. Bukowski, A. F. Newcomb & W. W. Hartup (Eds.), *The company they keep (158–185)*. Cambridge: Cambridge University Press.

Bukowski, W. M., Motzoi, C., & Meyer, F. (2009). Friendship as process, function, and outcome. In K. H. Rubin, W. M. Bukowski, & B. Laursen (Eds.), *Handbook of peer interactions, relationships and groups* (pp. 217–231). Guilford press.

Caplan, S. E. (2007). Relations among loneliness, social anxiety, and problematic internet use. *CyberPsychology and Behavior*, 10(2), 234–242. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9963>

Chen, W., & Lee, K.-H. (2013). Sharing, liking, commenting, and distressed? The pathway between Facebook interaction and psychological distress. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(10), 728–734. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0272>

Chua, T. H. H., & Chang, L. (2016). Follow me and like my beautiful selfies: Singapore teenage girls' engagement in self-presentation and peer comparison on social media. *Computers in Human Behavior*, 55, 190–197. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.011>

Clark, J. L., & Green, M. C. (2019). The social consequences of online interaction. In A. Attrill-Smith, C. Fullwood, M. Keep, & D. J. Kuss (Eds.), *The oxford handbook of cyberpsychology* (pp. 215–237). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780198812746.013.14>

Clark-Gordon, C. V., Bowman, N. D., Goodboy, A. K., & Wright, A. (2019). Anonymity and online self-disclosure: A meta-analysis. *Communication Reports*, 32(2), 98–111. <https://doi.org/10.1080/08934215.2019.1607516>

*Cotterell, J. (2007). *Social networks and social influences in adolescence: Adolescence and society*. London: Routledge.

*Culnan, M. J., & Markus, M. (1987). Information technologies. In F. M. Jablin, L. L. Putnam, K. H. Roberts, & L. W. Porter (Eds.), *Handbook of organizational communication: An interdisciplinary perspective* (pp. 420–443). Thousand Oaks, CA:

Sage.

de Vries, D. A., Peter, J., de Graaf, H., & Nikken, P. (2016). Adolescents' social network site use, peer appearance-related feedback, and body dissatisfaction: Testing a mediation model. *Journal of Youth and Adolescence*, 45(1), 211–224. <https://doi.org/10.1007/s10964-015-0266-4>

Décieux, J. P., Heinen, A., & Willems, H. (2019). Social media and its role in friendship-driven interactions among young people: A mixed methods study. *Young*, 27(1), 18–31. <https://doi.org/10.1177/1103308818755516>

*Dennis, A. R., Fuller, R. M., & Valacich, J. S. (2008). Media, tasks, and communication processes: A theory of media synchronicity. *MIS Quarterly*, 32(3), 575–600.

Dooley, J. J., Pyżalski, J., & Cross, D. (2009). Cyberbullying versus face-to-face bullying: A theoretical and conceptual review. *Journal of Psychology*, 217(4), 182–188. <https://doi.org/10.1027/0044-3409.217.4.182>

Donath, J., & Boyd, D. (2004). Public displays of connection. *Technology Journal*, 22(4), 71–82. <https://doi.org/10.1023/B:BTTJ.0000047585.06264.cc>

*Döring, N. (2010). Social contacts online: Identities, relations, communities [Sozialkontakte online: Identitäten, Beziehungen, Gemeinschaften]. In W. Schweiger & K. Beck (Eds.), *Handbook online-communication [Handbuch Online-Kommunikation]* (pp. 159–183). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Draucker, C. B., & Martsolf, D. S. (2010). The role of electronic communication technology in adolescent dating violence. *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing*, 23(3), 133–142. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6171.2010.00235.x>

Duck, S., Rutt, D. J., Hoy, M., & Strejc, H. (1991). Some evident truths about conversations in everyday relationships: All communications are not created equal. *Human Communication Research*, 18(2), 228–267. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1991.tb00545.x>

Eder, D. (1985). The cycle of popularity: Interpersonal relations among female adolescents. *Sociology of Education*, 58(3), 154–165. <https://doi.org/10.2307/2112416>

Ehrenreich, S. E., & Underwood, M. K. (2016). Peer coercion and electronic messaging. In T. J. Dishion & J. Snyder (Eds.), *The Oxford handbook of coercive relationship dynamics*. Oxford: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199324552.013.12>

Elkind, D. (1967). Egocentrism in adolescence. *Child Development*, 38(4), 1025. <https://doi.org/10.2307/1127100>

Fischer, P., Krueger, J. I., Greitemeyer, T., Vogrincic, C., Kastenmüller, A., Frey, D., et al. (2011). The bystander-effect: A meta-analytic review on bystander intervention in

dangerous and non-dangerous emergencies. *Psychological Bulletin*, 137(4), 517–537. <https://doi.org/10.1037/a0023304>

Fox, J., & Moreland, J. J. (2015). The dark side of social networking sites: An exploration of the relational and psychological stressors associated with Facebook use and affordances. *Computers in Human Behavior*, 45, 168–176. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.083>

Gifford-Smith, M. E., & Brownell, C. A. (2003). Childhood peer relationships: Social acceptance, friendships, and peer networks. *Journal of School Psychology*, 41(4), 235–284. [https://doi.org/10.1016/S0022-4405\(03\)00048-7](https://doi.org/10.1016/S0022-4405(03)00048-7)

Granhölm, C. (2016). Blended lives: ICT talk among vulnerable young people in Finland. *Young*, 24(2), 85–101. <https://doi.org/10.1177/1103308815613188>

*Grgic, M., & Holzmayr, M. (2012). Between football and Facebook [Zwischen Fußball und Facebook]. *DJI Impulse*, 3(99), 18–21.

Gunawardena, C. (1995). Social presence theory and implications of interaction and collaborative learning in computer conferencing. *International Journal of Educational Telecommunications*, 1(2–3), 147–166. <https://doi.org/10.1111/j.1541-0420.2011.01694.x>

Hall, J. A., & Baym, N. K. (2012). Calling and texting (too much): Mobile maintenance expectations, (over)dependence, entrapment, and friendship satisfaction. *New Media and Society*, 14(2), 316–331. <https://doi.org/10.1177/1461444811415047>

Hartup, W. W., & Stevens, N. (1999). Friendships and adaptation across the life span. *Current Directions in Psychological Science*, 8(3), 76–79. <https://doi.org/10.1111/14678721.00018>

Jung, Y., Song, H., & Vorderer, P. (2012). Why do people post and read personal messages in public? The motivation of using personal blogs and its effects on users' loneliness, belonging, and wellbeing. *Computers in Human Behavior*, 28(5), 1626–1633. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.04.001>

Kamalou, S., Shaughnessy, K., & Moscovitch, D. A. (2019). Social anxiety in the digital age: The measurement and sequelae of online safety-seeking. *Computers in Human Behavior*, 90, 10–17. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.023>

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>

Kwon, K. H., Stefanone, M. A., & Barnett, G. A. (2014). Social network influence on online behavioral choices: Exploring group formation on social network sites. *American Behavioral Scientist*, 58(10), 1345–1360. <https://doi.org/10.1177/0002764214527092>

*Laursen, B. (1993). The perceived impact of conflict on adolescent relationships. *Merrill-Palmer*, 42, 148–164. <http://www.jstor.org/stable/23087248>

*Laursen, B. (1995). Conflict and social interaction in adolescent relationships. *Journal of Research on Adolescence*, 5(1), 55–70. https://doi.org/10.1207/s15327795jra0501_3

Lenhart, A., Madden, M., Smith, A., Purcell, K., Zickuhr, K., & Rainie, L. (2011). Teens, kindness and cruelty on social network sites. <http://www.pewinternet.org/2011/11/09/teens-kindness-and-cruelty-on-social-network-sites/>

Lenhart, A., Smith, A., Anderson, M., Duggan, M., & Perrin, A. (2015). *Teens, Technology and friendships*. Pew Research Center. <http://www.pewinternet.org/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/>

Licoppe, C. (2012). Understanding mediated appearances and their proliferation: The case of the phone rings and the “crisis of the summons”. *New Media and Society*, 14(7), 1073–1091. <https://doi.org/10.1177/1461444812452410>

Livingstone, S. (2011). Internet, children, and youth. In M. Consalvo & C. Ess (Eds.), *The handbook of internet studies* (pp. 348–368). Oxford: Wiley-Blackwell.

Madden, M., Lenhart, A., Cortesi, S., Gasser, U., Duggan, M., Smith, A., et al. (2013, May 21). *Teens, social media, and privacy*. Pew Research Center. <http://www.pewinternet.org/2013/05/21/teens-social-media-and-privacy/>

Manago, A. M., Graham, M. B., Greenfield, P. M., & Salimkhan, G. (2008). Self-presentation and gender on MySpace. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(6), 446–458. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2008.07.001>

Manago, A. M., Taylor, T., & Greenfield, P. M. (2012). Me and my 400 friends: The anatomy of college students’ Facebook networks, their communication patterns, and well-being. *Developmental Psychology*, 48(2), 369–380. <https://doi.org/10.1037/a0026338>

Marwick, A., & Boyd, d. (2014). “It’s just drama”: Teen perspectives on conflict and aggression in a networked era. *Journal of Youth Studies*, 17(9), 1187–1204. <https://doi.org/10.1080/13676261.2014.901493>

*McCall, G. J. (1988). The organizational life cycle of relationships. In S. W. Duck (Ed.), *Handbook of personal relationships* (467–484). New York: Wiley.

McDaniel, B. T., & Coyne, S. M. (2016). “Technoference”: The interference of technology in couple relationships and implications for women’s personal and relational well-being. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(1), 85–98. <https://doi.org/10.1037/ppm0000065>

McFarland, L. A., & Ployhart, R. E. (2015). Social media: A contextual framework to guide research and practice. *Journal of Applied Psychology*, 100(6), 1653–1677.

<https://doi.org/10.1037/a0039244>

*Mikami, A. Y., & Szwedlo, D. E. (2011). Social networking in online and offline contexts. In R. J. R. Levesque (Ed.), *Encyclopedia of adolescence* (pp. 2801–2808). New York, NY: Springer.

Misoch, S. (2015). Stranger on the internet: Online self-disclosure and the role of visual anonymity. *Computers in Human Behavior*, 48, 535–541. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.027>

Misra, S., Cheng, L., Genevie, J., & Yuan, M. (2016). The iPhone effect: The quality of in person social interactions in the presence of mobile devices. *Environment and Behavior*, 48(2), 275–298. <https://doi.org/10.1177/0013916514539755>

Münzer, S., & Borg, A. (2008). Computer-mediated communication: Synchronicity and compensatory effort. *Applied Cognitive Psychology*, 22(5), 663–683. <https://doi.org/10.1002/acp.1387>

Nesi, J., Choukas-Bradley, S., & Prinstein, M. J. (2018). Transformation of adolescent peer relations in the social media context: Part 1 - a theoretical framework and application to dyadic peer relationships. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 21(3), 267–294. <https://doi.org/10.1007/s10567-018-0261-x>

Niland, P., Lyons, A. C., Goodwin, I., & Hutton, F. (2015). Friendship work on Facebook: Young adults' understandings and practices of friendship. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 25(2), 123–137. <https://doi.org/10.1002/casp.2201>

Olweus, D. (2012). Cyberbullying: An overrated phenomenon? *European Journal of Developmental Psychology*, 9(5), 520–538. <https://doi.org/10.1080/17405629.2012.682358>

*Parker, J. G., & Asher, S. R. (1993). Friendship and friendship quality in middle childhood: Links with peer group acceptance and feelings of loneliness and social dissatisfaction. *Developmental Psychology*, 29(4), 611–621. <https://doi.org/10.1037/00121649.29.4.611>

Patulny, R., & Seaman, C. (2016). 'I'll just text you': Is face-to-face social contact declining in a mediated world? *Journal of Sociology*, 53(2), 1–18. <https://doi.org/10.1177/1440783316674358>

Perloff, R. M. (2014). Social media effects on young women's body image concerns: Theoretical perspectives and an agenda for research. *Sex Roles*, 71(11–12), 363–377. <https://doi.org/10.1007/s11199-014-0384-6>

Perrin, A., & Atske, S. (2021). *About three-in-ten U.S. adults say they are 'almost constantly' online*. PEW Research Center. <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2021/03/26/about-three-in-ten-u-s-adults-say-they-are-almost-constantly-online/>

Peter, J., & Valkenburg, P. M. (2013). The effects of Internet communication on adolescents' psychological development. *The International Encyclopedia of Media Studies*. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/9781444361506.wbiems136/full>

Pierce, T. (2009). Social anxiety and technology: Face-to-face communication versus technological communication among teens. *Computers in Human Behavior*, 25, 1367–1372. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.06.003>

*Planalp, S., & Benson, A. (1992). Friends' and acquaintances' conversations: Perceived differences. *Journal of Social and Personal Relationships*, 9(4), 483–506. <https://doi.org/10.1177/0265407592094002>

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. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>

Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2013). Can you connect with me now? How the presence of mobile communication technology influences face-to-face conversation quality. *Journal of Social and Personal Relationships*, 30(3), 237–246. <https://doi.org/10.1177/0265407512453827>

Raboteg-Saric, Z., & Sakic, M. (2014). Relations of parenting styles and friendship quality to self-esteem, life satisfaction and happiness in adolescents. *Applied Research in Quality of Life*, 9(3), 749–765. <https://doi.org/10.1007/s11482-013-9268-0>

Radmacher, K., & Azmitia, M. (2006). Are there gendered pathways to intimacy in early adolescents' and emerging adults' friendships? *Journal of Adolescent Research*, 21(4), 415–448. <https://doi.org/10.1177/0743558406287402>

Reich, S. M., Subrahmanyam, K., & Espinoza, G. (2012). Friending, IM'ing, and hanging out face-to-face: Overlap in adolescents' online and offline social networks. *Developmental Psychology*, 48(2), 356–368. <https://doi.org/10.1037/a0026980>

Reitz, A. K., Zimmermann, J., Hutteman, R., Specht, J., & Neyer, F. J. (2014). How peers make a difference: The role of peer groups and peer relationships in personality development. *European Journal of Personality*, 28(3), 279–288. <https://doi.org/10.1002/per.1965>.

Rideout, V. (2015). *The common sense census: Media use by Tweens and Teen*. Common Sense Media. <https://www.commonsensemedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-tweens-and-teens>

*Rohlf, C. (2010). Friendship and affiliation—Basic need, developmental task and challenge for school education [Freundschaft und Zugehörigkeit—Grundbedürfnis, Entwicklungsaufgabe und Herausforderung für die Schulpädagogik]. In M. Harring, M. O. Böhm-Kasper, C. Rohlf, & C. Palentien (Eds.), *Freundschaften, Cliques und Jugendkulturen* (pp. 61–72). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Runions, K. C. (2013). Toward a conceptual model of motive and selfcontrol in cyber-aggression: Rage, revenge, reward, and recreation. *Journal of Youth and Adolescence*, 42(5), 751–771. <https://doi.org/10.1007/s10964-013-9936-2>

Schouten, A. P., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2007). Precursors and underlying processes of adolescents' online self-disclosure: Developing and testing an "internet-attribute-perception" model. *Media Psychology*, 10(2), 292–315. <https://doi.org/10.1080/15213260701375686>

Scott, R. A., Stuart, J., & Barber, B. L. (2022a). Connecting with close friends online: a qualitative analysis of young adults' perceptions of online and offline social interactions with friends. *Computer in human behavior*, 7. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2022.100217>

Scott, R. A., Stuart, J., & Barber, B. L. (2022b). What predicts online disinhibition? Examining perceptions of protection and control online and the moderating role of social anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 25(5), 294–300. <https://doi.org/10.1089/cyber.2021.0250>

Sherman, L. E., Michikyan, M., & Greenfield, P. M. (2013). The effects of text, audio, video, and in-person communication on bonding between friends. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 7(2). <https://doi.org/10.5817/CP2013-2-3>. Article 3.

Sherman, L. E., Payton, A. A., Hernandez, L. M., Greenfield, P. M., & Dapretto, M. (2016). The power of the like in adolescence: Effects of peer influence on neural and behavioral responses to social media. *Psychological Science*, 27(7), 1027–1035. <https://doi.org/10.1177/0956797616645673>

Shulman, S., & Laursen, B. (2002). Adolescent Perceptions of conflict in interdependent and disengaged friendships. *Journal of Research on Adolescence*, 12(3), 353–372. <https://doi.org/10.1111/1532-7795.00037>

Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49(4), 376–385. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x>

Spies Shapiro, L. A., & Margolin, G. (2013). Growing up wired: Social networking sites and adolescent psychosocial development. *Clinical Child and Family Psychology Review*. <https://doi.org/10.1007/s10567-013-0135-1>

*Stald, G. (2008). Mobile identity: Youth, identity, and mobile communication media. In D. Buckingham (Ed.), *Youth, identity, and digital media* (pp. 143–164). Cambridge, MA: The MIT Press.

Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. M. (2008). Virtual worlds in development: Implications of social networking sites. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(6), 417–419. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2008.07.004>

*Subrahmanyam, K., & Šmahel, D. (2011). *Digital youth: The role of media in development*. New York: Springer.

Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321–326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>

*Sullivan, H. S. (1953). *The interpersonal theory of psychiatry*. New York: W.W. Norton & Co.

Tandoc, E. C. J., Ferrucci, P., & Duffy, M. (2015). Facebook use, envy, and depression among college students: Is facebooking depressing? *Computers in Human Behavior*, 43, 139–146. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.10.053>

Thulin, E. (2017). Always on my mind: How smartphones are transforming social contact among young. *Young*, 26(5), 1–19. <https://doi.org/10.1177/1103308817734512>

Thulin, E., & Vilhelmson, B. (2007). Mobiles everywhere: Youth, the mobile phone, and changes in everyday practice. *Young*, 15(3), 235–253. <https://doi.org/10.1177/110330880701500302>

Tillery, R., Cohen, R., Parra, G. R., Kitzmann, K. M., & Howard Sharp, K. M. (2015). Friendship and the socialization of sadness. *Merrill-Palmer Quarterly*, 61(4), 486–508.

Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *Journal of Adolescent Health*, 48(2), 121–127. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.08.020>

van der Schuur, W. A., Baumgartner, S. E., Sumter, S. R., & Valkenburg, P. M. (2015). The consequences of media multitasking for youth: A review. *Computers in Human Behavior*, 53, 204–215. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.06.035>

Van Doorn, N. A. J. M. (2010). *Digital spaces, material traces: Investigating the performance of gender sexuality, and embodiment on internet platforms that feature user-generated content* (PhD thesis). The University of Amsterdam. https://pure.uva.nl/ws/files/1041657/72912_thesis.pdf

Van Zalk, N. (2020). Online peer engagement in adolescence: Moving away from “good vs. bad” _to brave new frameworks. In N. Van Zalk, & C. P. Monks (Eds.), *Online peer engagement in adolescence: Positive and negative aspects of online social interaction* (pp. 1–17). Routledge.

Waasdorp, T. E., & Bradshaw, C. P. (2015). The overlap between cyberbullying and traditional bullying. *Journal of Adolescent Health*, 56(5), 483–488. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2014.12.002>

Wellman, B. (2004). Connecting communities: On and offline. *Contexts* (4), 22–28. <https://doi.org/10.1525/ctx.2004.3.4.22>

Westlund, O., & Bjur, J. (2014). Media life of the young. *Young*, 22(1), 21–41. <https://doi.org/10.1177/1103308813512934>

Yau, J. C., & Reich, S. M. (2018). Are the qualities of adolescents' offline friendships present in digital interactions? *Adolescent Research Review*, 3(3), 339–355. <https://doi.org/10.1007/s40894-017-0059-y>

*Youniss, J., & Smollar, J. (1985). *Adolescent relations with mothers, fathers, and friends*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.

* = *fonti non direttamente consultate*