**Call For Papers**

**FNAQ  
Forum Nazionale Analisi Qualitativa**

di Valentina Croce

Il gioco di ruolo nella ricerca sociale.

La questione metodologica tra qualitativo e quantitativo nella ricerca sociale è stata per lungo tempo un tema centrale e controverso che affonda le sue radici nella costituzione stessa dell’oggetto sociologico e del modo in cui rapportarsi ad esso. Il rigore del metodo e la sua replicabilità sono necessariamente contrapposti all’attendibilità dei risultati? O esiste una criticità originaria legata all’impossibilità di separare le attitudini personali dello scienziato sociale dal metodo inteso come strumento tecnico d’indagine? È possibile, ossia, nella riuscita di uno scatto separare le abilità del fotografo dalle potenzialità della macchina fotografica?

In *Mi Piace! La ricerca del consenso ai tempi di Facebook* ho condotto un’indagine sulle modalità di rappresentazione online del Sé, partendo proprio da questi interrogativi, sposando l’impianto teorico durkheimiano con l’approccio naturalistico della micro-sociologia di Goffman. Approcci che metodologicamente appaiono inconciliabili ma che sul piano analitico hanno punti di contatto solidi.

Il focus della ricerca consiste nell’analizzare l’ordine interazionale virtuale e comprendere quali siano le sue peculiarità rispetto all’ordine interazionale faccia a faccia. Verificare se *il culto dell’individuo*, a fondamento della nascita della società moderna, resista o si sgretoli nell’incorporeità dell’etere. Ho provato, quindi, a ricostruire la genesi dell’aura sacrale che avvolge l’individuo moderno e poi testato la visione goffmaniana del Sé come emersione scenica in un nuovo contesto situato di senso nel quale la compresenza fisica è assente.

I social sono dei luoghi affollati e dei potenti amplificatore della ritualità con cui insceniamo e contemporaneamente costruiamo la nostra soggettività e, in particolare su Facebook, il Mi Piace rappresenta lo strumento più semplice e intuitivo per dare e ricevere gradimento e per allestire una cerimonia virtuale intorno alla propria vita e alla propria identità. In estrema sintesi, dalla ricerca è emerso soprattutto come l’ordine interazionale virtuale si nutra prevalentemente di reciprocità.

L’indagine è stata effettuata sia attraverso un’analisi etnografica dei profili degli utenti social, sia attraverso una modalità di intervista in profondità, ancora poco diffusa, i cui precedenti utilizzi sono circoscritti all’analisi delle dinamiche relazionali sui posti di lavoro. Si tratta dell’*intervista al sosia[[1]](#footnote-1)*. In essa si effettua un gioco di ruolo nel quale si invita l’intervistato a immaginare il proprio intervistatore come un suo doppio che si sostituirà a lui nella gestione del suo profilo Facebook e quindi necessita delle informazioni necessarie affinché l’ipotetica sostituzione abbia luogo.

Il mio contributo, in questa sede, parte da questa esperienza empirica sperimentale per riflettere sulle opportunità euristiche apportate dal metodo e sulle criticità riscontrate durante la sua applicazione. Per quanto riguarda la strutturazione del campione, sono stati selezionati 100 utenti con un profilo Facebook attivo da almeno un anno, ovvero un lasso di tempo indicativamente sufficiente per acquisire un minimo di dimestichezza con lo strumento, affinché le proprie scelte di auto-narrazione virtuale siano, almeno in parte, consapevoli e non causate dal proprio analfabetismo digitale.

Il campione è stato suddiviso in 10 fasce d’età quinquennali, in un range che va dai 18 ai 67 anni. Per ogni fascia sono state selezionate 10 unità d’analisi equamente suddivise nel genere.

Età e genere sono stati i nostri primi criteri di campionamento, nel tentativo di indagare se la rappresentazione del Sé sia connessa a tali variabili e se esiste uno scarto generazionale in relazione al momento in cui la realtà social fa il proprio ingresso nella vita del soggetto. Un’altra variabile considerata è l’ampiezza del pubblico, ovvero il numero dei contatti, degli “amici” a cui il nostro utente si rivolge. Il range rilevato nel nostro campione, va da un minimo di 132 contatti a un massimo di 4153. La raccolta dei dati anagrafici comprende, inoltre, lo stato civile, il livello d’istruzione e il tipo di occupazione svolta. Lo stato civile dell’utente, in questa ricerca, non è rilevante se considerato nel suo grado di istituzionalizzazione, bensì nell’idea che la presenza di un legame intersoggettivo profondo possa influire, in qualche modo, sulla modalità di fruizione di Facebook, che ricordiamo, nasce specificatamente per facilitare gli incontri. Conoscere la condizione affettiva vissuta mi ha aiutata nella qualificazione di innumerevoli comportamenti che segnano un netto spartiacque tra le varie modalità di fruizione del social. Per quanto riguarda gli altri dati anagrafici, ho tenuto a mantenere alta la varietà compositiva del campione, preoccupandomi di annettere ad esso profili biografici profondamente differenti, fedele al monito del maestro di Goffman, Everett Hughes, che sia possibile “imparare qualcosa sui medici studiando gli idraulici e sulle prostitute studiando gli psichiatri”[[2]](#footnote-2). Ho, inoltre, dovuto tener conto e valutare il livello culturale dei soggetti in relazione a parametri soggettivi emersi nel corso dell’intervista che però sfuggono a un riconoscimento culturale/istituzionale e, quindi, assente nella stratificazione del campione in cui sono presenti esclusivamente dati oggettivi come il livello di istruzione raggiunto e l’occupazione professionale svolta. Un’evidenza empirica emersa in una fase intermedia della ricerca e che merita, per evitare di falsare l’analisi qualitativa complessiva dei dati, una dovuta trattazione. Di fatto, ho intervistato trentenni che parlano fluentemente più lingue, con un’ottima padronanza dell’italiano, musicisti o scultori, artisti di strada in giro per l’Europa, che per vicissitudini personali non hanno potuto o voluto proseguire il loro percorso di studi ma posseggono un bagaglio di conoscenze di settore e una capacità critica e meta-riflessiva talvolta superiore a quella di neolaureati e liberi professionisti. Un gap generazionale che affonda le radici in fenomeni sociali di ampia portata e che esulano dagli scopi di questa indagine micro-interazionale. Per facilitare la comparazione dei dati, ogni intervista è stata strutturata in sezioni, una per ogni elemento significativo di Facebook, e per ogni sezione sono stati individuati dei quesiti rilevanti che hanno trovato risposta nella narrazione dell’intervistato.

Le motivazioni che mi hanno condotto a scegliere un tipo di intervista fondata sul gioco di ruolo risiedono nell’oggetto stesso della ricerca: l’identità sociale.

Proprio a causa dell’attaccamento sentimentale che nutriamo nei confronti di noi stessi non è facile indagare le modalità con cui si prova ad illuminare alcuni aspetti della nostra vita e ad oscurarne degli altri; la gestione delle apparenze è un affare faticoso, un lavoro delicato che coinvolge l’attore sociale nella sua quotidianità e che ha trovato sui social un nuovo e lusinghiero palcoscenico.

L’analisi qualitativa ha il merito di permettere al ricercatore sociale di affondare le dita in un materiale sensibile, che potrebbe sfuggire ad una facile categorizzazione ma che, maneggiato con cautela, può fornire nuova linfa vitale alla lettura dei fenomeni. Il gioco di ruolo, rispetto ad una tradizionale intervista o ad un questionario, ha, a mio avviso, depotenziato la carica dissacrante e intrusiva della ricerca che agli occhi dell’intervistato poteva risultare come un tentativo di estorcere verità sul proprio conto al fine di stabilire una linea di demarcazione tra buoni e cattivi, o meglio tra un modo intelligente e uno stupido di utilizzare Facebook. La ricerca, ovviamente, non deve fornire ricette né esprimere giudizi di valore personali ma il rischio che la percezione fosse questa era piuttosto alto. Chi ha esperienza di analisi psico-sociale sugli “atteggiamenti” conosce bene i meccanismi di difesa con cui i soggetti provano a dissimulare la verità relativa ai propri comportamenti o alle proprie idee. Il desiderio di essere accettati socialmente è un’istanza subdola che per altro, ha spesso un valore eminentemente circostanziale, legato alla situazione del momento, all’interlocutore che si ha di fronte. Per questo i soggetti intervistati sono inclini alla menzogna; è sia un atto di difesa verso se stessi ma spesso è anche un tentativo di compiacere l’altro ed evitare incidenti relazionali. L’intervistato non dismette i panni dell’attore sociale, anzi, trovandosi in un *ruolo situato* del tutto eccezionale rispetto alla propria routine quotidiana, è ancora più attento e in fase di rappresentazione. L’intervista è di per sé una cerimonia; un’intervista sul Sé è una meta-narrazione cerimoniale. Per questo può divenire per il ricercatore sociale una fonte inesauribile di informazioni sulla gestione delle apparenze e su quelli che Goffman definisce *giochi di faccia*, ovvero sulla necessità dell’attore sociale di accordare le proprie azioni con il ruolo rivestito in quel momento.

Nello specifico, il gioco di ruolo, essendo una simulazione di un’esperienza fittizia, credo abbia ridimensionato il ruolo potenzialmente screditante dell’intervistatore. Lo sforzo immaginifico di dover pensare di istruire l’altro a divenire il proprio sosia ha evitato che l’intervista fosse percepita come una sorta di interrogatorio su aspetti sensibili della soggettività e dell’intersoggettività, facendo leva sulla medesima cifra narcisistica che spinge alla vetrinizzazione online. Il gioco di ruolo ha avuto lo scopo di liberare il soggetto dalla paura del giudizio fornendogli l’opportunità relazionale di raccontarsi e di spiegare come il proprio modo di vivere la realtà virtuale si differenzi da quello degli altri, blandendo il suo desiderio di sentirsi rappresentato al meglio. Eludere in toto processi di idealizzazione o occultamenti di segreti screditanti è ovviamente inverosimile, ma la scelta metodologica effettuata credo sia stata in grado di mitigare in maniera significativa tali criticità. L’analisi preliminare dei profili degli utenti ha inoltre consentito di far emergere almeno le contraddizioni visibili poiché relative alle pubblicazioni in bacheca. Anche la qualità delle bugie riscontrate dice qualcosa del modo in cui i soggetti preferiscono conferire credibilità a se stessi: la menzogna è, in tal senso, una verità empirica di notevole importanza.

Di contro, l’età anagrafica dell’intervistato è stata un elemento determinante per la riuscita della simulazione. Gli under30 si sono dimostrati più aperti e desiderosi di partecipare all’esperimento e con loro, nella maggior parte dei casi, l’intervista ha sforato i tempi tecnici che mi ero prefissata. Nei giovani, e ancor più nei giovanissimi, la voglia di raccontarsi è mediamente più alta e la loro narrazione più dettagliata. Negli over50 vi è più reticenza e questo ha comportato un maggiore intervento con domande dirette.

In ogni caso, effettuare le interviste ha fornito tutta una serie di suggestioni che hanno avvalorato i risultati pervenuti dalla lettura a posteriori delle medesime.

Per Goffman, nell’interazione faccia a faccia, è il *non detto* che deve essere problematizzato per comprendere l’interazione stessa e l’insieme di obblighi e aspettative che conferiscono credibilità ad un determinato ruolo. Nell’interazione virtuale su Facebook la nostra rappresentazione si cristallizza nell’etere e ribalta e retroscena si fondono in un *non luogo* destrutturato che lascia ampi spazi di gestione all’auto-narrazione ma introduce nuove criticità interazionali.

L’intervista al sosia nell’atto immaginifico dell’affidare la propria immagine a terzi ha permesso di accedere ai criteri di selezione/omissione degli elementi della propria identità personale nella gestione dell’identità virtuale e di cogliere la discrepanza tra *consumo manifesto* e *consumo nascosto* del social nell’attuazione di modalità di idealizzazione, mascheramento, referenza e contegno.

In ultima analisi, questo tentativo sperimentale è stato mosso dall’intento di accostarsi allo studio di un fenomeno estremamente attuale come la vetrinizzazione online affrancati dalla preoccupazione tipica del ricercatore sociale sulla natura mutevole e mai definitiva del comportamento umano. Prendere coscienza di essa è l’unico modo per indagare la dimensione dell’agire sociale in maniera attendibile guardando da vicino e riconoscendo la contraddittorietà dell’esistenza umana senza nutrire l’illusione di poterla risolvere una volta per tutte. Tali consapevolezze hanno guidato la mia analisi qualitativa dei dati, fornendomi l’opportunità euristica di trarre utili informazioni non solo dalle regolarità empiriche riscontrate, ma anche dalle eccezioni significative.

1. I. Oddone, A. Re, G. Briante, *L’esperienza operaia, coscienza di classe e psicologia del lavoro*, Torino, Einaudi, 1977, pp 95,188. [↑](#footnote-ref-1)
2. E. Hughes, *Men and their Work*, Glencoe, ill., Free Press, 1958, p. 88, cit. in P.P. Giglioli, *Self e interazione nella sociologia di Erving Goffman*, in *Rituale, interazione, vita quotidiana. Saggi su Goffman e Garfinkel*, p.29. [↑](#footnote-ref-2)