



Modulo di **Psicologia Sociale**

Prof. Antonio Nocera

*Insegnamento Fondamenti psicologici e sociali della vita
individuale e di relazione*

Corso di Laurea in Tecnica della Riabilitazione Psichiatrica
A.A. 2017/2018

Medicina e Chirurgia

Cosa faremo oggi?

- Riprenderemo gli **elementi formali** del corso
- Cercheremo di spiegare il significato dei **Processi Sociali**
- Introdurremo alcuni concetti di **Psicologia Sociale**
- Approfondiremo il tema della **Diagnosi Psicologica**
- Introdurremo il tema dell'**Identità**



LA **PSICOLOGIA SOCIALE** per Tecnici della **RIABILITAZIONE** **PSICHIATRICA**

Obiettivo del corso:

L'obiettivo è presentare in modo concettualmente e tematicamente integrato il comportamento sociale e la scienza che lo studia.

Lo scopo è darvi la possibilità di comprendere la Psicologia Sociale e di trarre conoscenze applicabili alla vita quotidiana.



Una definizione di **Psicologia Sociale**

La PSICOLOGIA SOCIALE è lo studio scientifico degli effetti dei processi sociali e cognitivi sul modo in cui gli individui percepiscono gli altri, li influenzano e si pongono in relazione con loro.



Una definizione di **Psicologia Sociale**

Le recenti ricerche sulla cognizione sociale hanno iniziato a spiegare in maniera dettagliata come operino i processi cognitivi.

Tuttavia gli **psicologi sociali** sanno che anche le **motivazioni sociali, i rapporti interpersonali e gli attaccamenti emotivi alle appartenenze di gruppo** indirizzano e dirigono tutto ciò che le persone fanno.



Tre categorie di argomenti per la nostra disciplina

- *La percezione sociale*
- *L'influenza sociale*
- *Le relazioni sociali*



Alcuni concetti

- L'**identità**, nei suoi concetti di senso di sé e di autostima e come essa determina la percezione e la mobilitazione di risorse da parte del paziente
- La **comunicazione**, sia quella con il paziente che quella con i familiari o nell'equipe
- Le **dinamiche relazionali e di gruppo**: le vedremo prevalentemente in un'ottica di dinamiche familiari e di lavoro in equipe

Psicologia Sociale

2 Crediti Formativi Universitari
(50 ore di lavoro-studio)

20 ore di didattica frontale



Metodi e Testi

- **Lezioni tradizionali integrate con didattica attiva, esercitazioni**

❖ *Augusto Palmonari, Nicoletta Cavazza, Monica Rubini, Psicologia Sociale, 2° edizione. ed. il Mulino*



Modalità dell'esame

L'esame prevede una **prova scritta** con alcune **domande specifiche, un tema aperto ed un'esercitazione** o la stesura di un **progetto**; sarà inoltre possibile richiedere un'**integrazione orale**.



Informazioni utili

Riferimenti del Docente

tel: **347.96.82.488**

antonio.nocera@univr.it

antonio.nocera@ordinepsicologiveneto.it

Ricevimento Studenti

Dopo ogni lezione o su appuntamento



Riprendiamo la definizione di **Psicologia Sociale**

*La psicologia sociale è lo studio scientifico degli effetti dei **processi sociali e cognitivi** sul modo in cui gli individui percepiscono gli altri, li influenzano e si pongono in relazione con loro.*



Processi sociali, processi cognitivi

processi cognitivi (*i modi in cui i ricordi, le percezioni, i pensieri, le emozioni e le motivazioni influenzano la nostra comprensione del mondo e guidano le nostre azioni*)

processi sociali (*i modi in cui i nostri pensieri, sentimenti e le nostre azioni vengono influenzati dagli input provenienti dalle persone e dai gruppi che ci circondano*).



THE AMERICAN
JOURNAL OF PSYCHOLOGY

Founded by G. STANLEY HALL in 1887.

Vol. IX.

JULY, 1898.

No. 4.

THE DYNAMOGENIC FACTORS IN PACEMAKING
AND COMPETITION.

By NORMAN TRIPLETT, Indiana University.

This paper gives some facts resulting from a study in dynamogenic stimulation carried on in the Psychological Laboratory of Indiana University and their application to explain the subject of Pacemaking and Competition.

The work has been done under the direction of Dr. W. L. Bryan and Dr. J. A. Bergstrom, to both of whom I am greatly indebted for the help rendered throughout its progress.

A copy of the official bicycle records made up to the close of the season of 1897 was obtained from the Racing Board of the League of American Wheelmen, and from these records certain facts are given, which, with the help of the chart showing the times made for certain distances by professionals in the three kinds of races principally dealt with, will make clearer the discussion following. The lower curve of the chart represents the record for the distances given in the unpaced efforts against time. The middle curve the paced race against time, and the upper curve the best time made in competition races with pacemaker.

The definition of these races may be given as follows: The unpaced race against time is an effort by a single individual to lower the established record. No pacemaker is used; the only stimulation of the rider being the idea of reducing his own or some other man's former time. The paced race against time is also a single effort to make a record. It differs only in the fact that a swift multicycle, such as a tandem or "quod" "makes the pace" for the rider. If he has well trained pacers and is skillful in changing crews as they come on, so as to avoid losing speed, the paced man may reduce the mark for the distance ridden. The two kinds of efforts described are not really races but are called so for convenience. Both are run with a flying start.



THE AMERICAN
JOURNAL OF PSYCHOLOGY

Founded by G. STANLEY HALL in 1887.

Vol. IX.

JULY, 1898.

No. 4.

THE DYNAMOGENIC FACTORS IN PACEMAKING
AND COMPETITION.

By NORMAN TRIPLETT, Indiana University.

This paper gives some facts resulting from a study in dynamogenic stimulation carried on in the Psychological Laboratory of Indiana University and their application to explain the subject of Pacemaking and Competition.

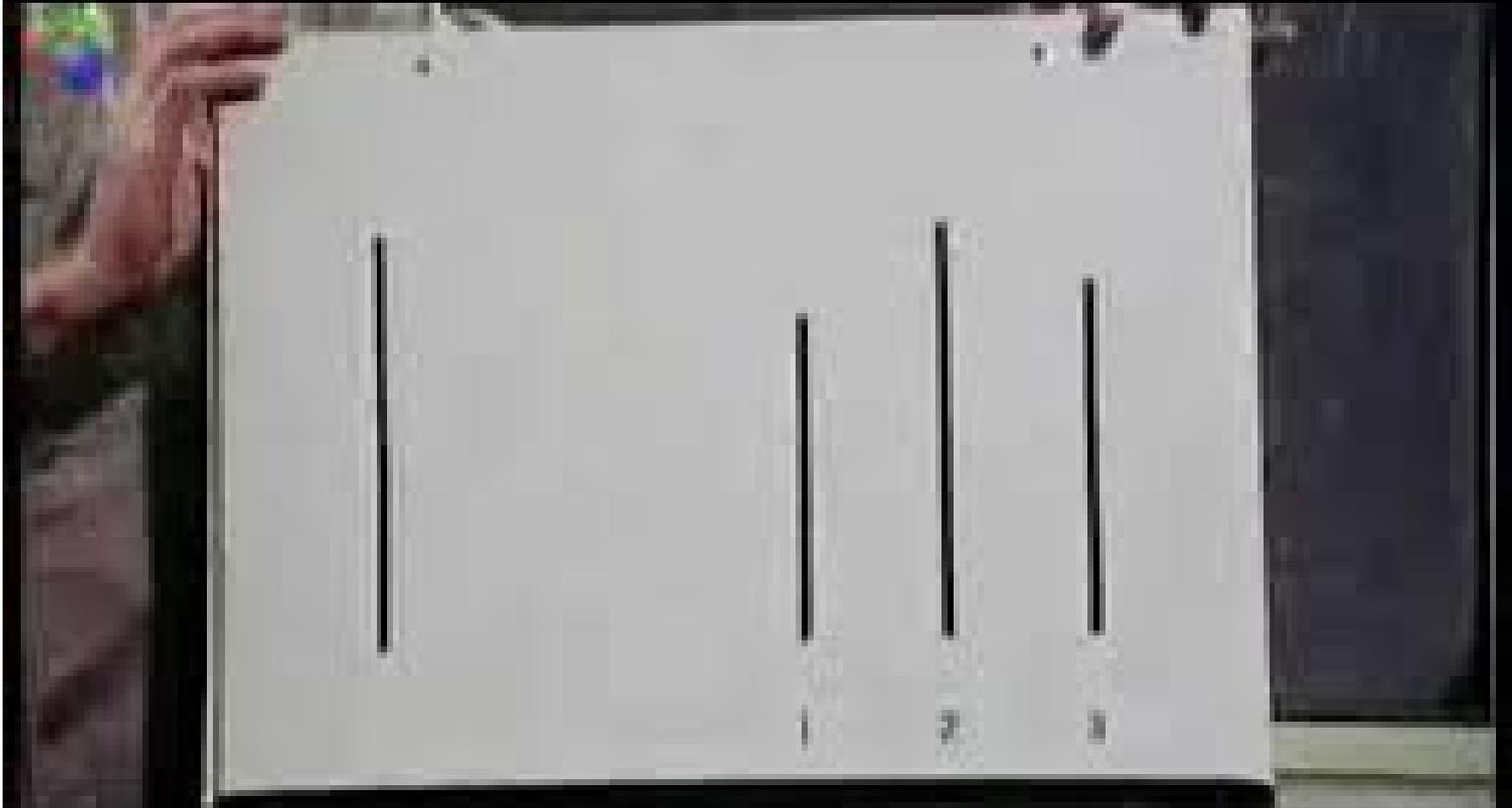
The work has been done under the direction of Dr. W. L. Bryan and Dr. J. A. Bergstrom, to both of whom I am greatly indebted for the help rendered throughout its progress.

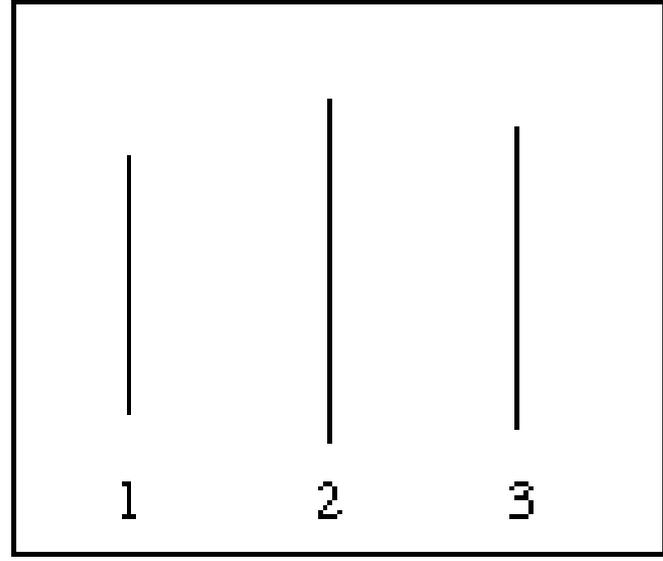
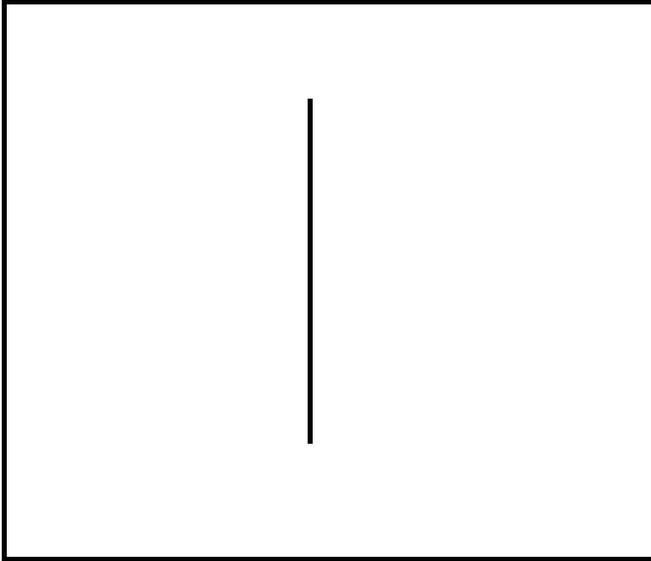
A copy of the official bicycle records made up to the close of the season of 1897 was obtained from the Racing Board of the League of American Wheelmen, and from these records certain facts are given, which, with the help of the chart showing the times made for certain distances by professionals in the three kinds of races principally dealt with, will make clearer the discussion following. The lower curve of the chart represents the record for the distances given in the unpaced efforts against time. The middle curve the paced race against time, and the upper curve the best time made in competition races with pacemaker.

The definition of these races may be given as follows: The unpaced race against time is an effort by a single individual to lower the established record. No pacemaker is used; the only stimulation of the rider being the idea of reducing his own or some other man's former time. The paced race against time is also a single effort to make a record. It differs only in the fact that a swift multicycle, such as a tandem or "quod" "makes the pace" for the rider. If he has well trained pacers and is skillful in changing crews as they come on, so as to avoid losing speed, the paced man may reduce the mark for the distance ridden. The two kinds of efforts described are not really races but are called so for convenience. Both are run with a flying start.

Il primo esperimento di psicologia sociale viene spesso identificato nello studio di Norman Triplett (1898) sul maggior impegno della gente nello svolgimento di un compito se svolto in presenza di altre persone presenti come spettatori o rivali.











■ **Uh? Perché mai non siamo d'accordo?** In questa fotografia, tratta da uno degli esperimenti originari di Solomon Asch sul conformismo, non è difficile distinguere il partecipante vero dai collaboratori in incognito. Dovendo inaspettatamente affrontare la discordanza unanime del resto del gruppo, il partecipante numero 6 scruta ansiosamente le linee da abbinare. Quali potenti influenze sociali possono indurlo ad accettare la norma del gruppo antepponendola all'evidenza dei suoi stessi sensi?

L'esperimento di Asch (1955)

In 12 delle 18 prove sperimentali, i soggetti concordarono su una risposta sbagliata.

3 partecipanti su 4 ricalcarono la scelta dei collaboratori in almeno una prova.

La metà concordò sulla risposta sbagliata in sei o più prove.

Solo un 25% tenne fede alla propria percezione in tutte le prove, ma dichiarando poi di sentirsi a disagio ed in ansia.



L'esperimento di Asch (1955)

Il protocollo sperimentale prevedeva che 8 soggetti, di cui 7 collaboratori/complici dello sperimentatore all'insaputa dell'ottavo (*soggetto sperimentale*), si incontrassero in un laboratorio, per quello che veniva presentato come un normale esercizio di discriminazione visiva.

Lo sperimentatore presentava loro delle schede con tre linee di diversa lunghezza in ordine decrescente mentre su un'altra scheda vi era disegnata un'altra linea, di lunghezza uguale alla prima linea della prima scheda. Chiedeva a quel punto ai soggetti, iniziando dai complici, quale fosse la linea corrispondente nelle due schede.

Dopo un paio di ripetizioni "normali", alla terza serie di domande i complici iniziavano a rispondere in maniera concorde e palesemente errata.

Il vero soggetto sperimentale, che doveva rispondere per ultimo o penultimo, in un'ampia serie di casi iniziava regolarmente a rispondere anche lui in maniera scorretta, conformandosi alla risposta sbagliata data dalla maggioranza di persone che aveva risposto prima di lui.

In sintesi, pur sapendo soggettivamente quale fosse la "vera" risposta giusta, il soggetto sperimentale decideva, consapevolmente e pur sulla base di un dato oggettivo, di assumere la posizione esplicitata dalla maggioranza. Solo una piccola percentuale si sottraeva alla pressione del gruppo, dichiarando ciò che vedeva realmente e non ciò che sentiva di "dover" dire.

Processi sociali, processi cognitivi

processi cognitivi (*i modi in cui i ricordi, le percezioni, i pensieri, le emozioni e le motivazioni influenzano la nostra comprensione del mondo e guidano le nostre azioni*)

PROCESSI SOCIALI (*i modi in cui i nostri pensieri, sentimenti e le nostre azioni vengono influenzati dagli input provenienti dalle persone e dai gruppi che ci circondano*).



Due ricerche eloquenti

- ***Hastorf e Cantril (1954)***

Ricerca Princeton vs Dartmouth

- ***Axson, Yates e Chaiken (1987)***

Ricerca Vanderbilt



Riprendiamo la definizione di **Psicologia Sociale**

*La psicologia sociale è lo **studio scientifico** degli effetti dei processi sociali e cognitivi sul modo in cui gli individui percepiscono gli altri, li influenzano e si pongono in relazione con loro.*



***Un esperimento più vicino a voi:
On being sane in insane places***



L'esperimento degli pseudopazienti

Lo stesso Rosenhan e sette collaboratori mentalmente sani, chiamati pseudopazienti, tentarono di ottenere il ricovero ad ospedali psichiatrici telefonando per un appuntamento e simulando allucinazioni uditive. Il personale dell'ospedale non venne informato dell'esperimento. Gli pseudopazienti comprendevano uno studente ventenne diplomato in psicologia, tre psicologi, un pediatra, uno psichiatra, un pittore e una casalinga. Nessuno aveva precedenti di malattie mentali. Gli pseudopazienti usarono pseudonimi, e a quelli che lavoravano nel campo della salute mentale furono assegnati dei lavori falsi in altri settori per evitare di far scaturire qualunque tipo di trattamento o controllo speciale. Al di là dei nomi e dettagli sull'occupazione falsi, tutti gli altri dettagli biografici furono riferiti sinceramente.

Durante l'accertamento psichiatrico iniziale, affermarono di sentire voci dello stesso sesso del paziente che erano spesso non chiare, ma che sembravano pronunciare le parole "vuoto", "cavo", "tonfo" e nient'altro. Queste parole erano scelte perché suggerivano vagamente una sorta di crisi esistenziale e per la mancanza di ogni letteratura pubblicata che le riferisse a sintomi psicotici. Non fu dichiarato nessun altro sintomo psichiatrico. Se ricoverati, gli pseudopazienti avevano istruzioni di "agire normalmente", riferendo che si sentivano bene e che non sentivano più le voci. Le documentazioni dell'ospedale ottenute dopo l'esperimento indicano che tutti gli pseudopazienti furono descritti dagli operatori come amichevoli e collaborativi.

Tutti furono ricoverati, in 12 diversi ospedali psichiatrici degli Stati Uniti d'America, che comprendevano ospedali pubblici malridotti e sottofinanziati in aree rurali, ospedali cittadini condotti da università con eccellenti reputazioni e un costoso ospedale privato. Benché si fossero presentati con sintomi identici, a 7 fu diagnosticata la schizofrenia agli ospedali pubblici, e uno la psicosi maniaco-depressiva, una diagnosi più ottimistica con migliori esiti clinici, all'ospedale privato. La loro permanenza variò da 7 a 52 giorni, con una media di 19 giorni. Tutti furono dimessi con una diagnosi di schizofrenia "in remissione", che Rosenhan considera come una prova del fatto che la malattia mentale, piuttosto che come malattia curabile, è vista come una condizione irreversibile che crea uno stigma lungo la vita.

Nonostante prendessero costantemente e manifestamente appunti sul comportamento degli operatori e degli altri pazienti, nessuno degli pseudopazienti fu riconosciuto come impostore dagli operatori degli ospedali, benché molti degli altri pazienti psichiatrici sembrassero in grado di farlo. Nelle prime tre ospedalizzazioni, 35 pazienti su un totale di 118 espressero il sospetto che gli pseudopazienti fossero sani, con alcuni che suggerivano che quei pazienti fossero ricercatori o giornalisti che investigavano l'ospedale.

Annotazioni degli ospedali indicano che gli operatori interpretavano molti dei comportamenti degli pseudopazienti in termini di malattia mentale. Ad esempio, un infermiere etichettò il prendere nota di uno degli pseudopazienti come "*comportamento scrivente*" e lo considerò patologico. Le normali biografie dei pazienti furono rimaneggiate secondo le linee di ciò che ci si aspettava per gli schizofrenici in base alle teorie allora dominanti sulla eziologia della malattia.

Agli pseudopazienti era stato richiesto di uscire dagli ospedali da soli ottenendo che gli ospedali li dimettessero, anche se un avvocato fu assunto per essere chiamato in caso di emergenza quando fu chiaro che gli pseudopazienti non sarebbero mai stati dimessi a breve. Una volta ricoverati e attribuita una diagnosi, gli pseudopazienti non poterono essere dimessi finché non ammisero agli psichiatri che erano malati mentali e iniziarono a fingere di prendere farmaci antipsicotici, che invece gettavano nella toilette. Nessun operatore si accorse che gli pseudopazienti gettavano via i farmaci e non riferirono di pazienti che lo stavano facendo.

Rosenhan e gli altri pseudopazienti riferirono uno schiacciante senso di disumanizzazione, grave invasione della privacy e noia mentre erano ospedalizzati. I beni di loro proprietà erano ispezionati in modo casuale, e a volte li si guardava mentre usavano la toilette. Riferirono che gli operatori, benché sembrassero ben intenzionati, oggettificavano e disumanizzavano i pazienti, spesso ne discutevano nel dettaglio in loro presenza come se non fossero lì, e evitando l'interazione diretta con i pazienti tranne quando strettamente necessario per svolgere i loro compiti ufficiali. Alcuni membri del personale erano inclini ad abusi su pazienti, verbali e fisici, quando gli altri operatori non erano presenti. Di un gruppo di pazienti annoiati che aspettavano fuori dalla mensa presto per il pranzo fu detto da un medico ai suoi studenti di stare sperimentando sintomi psichiatrici di "avidità di parlare". I contatti con i medici erano in media di 6,8 minuti al giorno.

L'esperimento degli impostori inesistenti

Per questo esperimento, Rosenhan utilizzò un ben noto ospedale di ricerca e insegnamento, i cui operatori avevano sentito i risultati dello studio iniziale ma affermavano che presso il loro istituto errori simili non potevano accadere. Rosenhan si accordò con loro che durante un periodo di tre mesi uno o più pseudopazienti avrebbe tentato di ottenere il ricovero, mentre gli operatori avrebbero valutato ogni paziente in arrivo riguardo alla probabilità che fosse un impostore.

Su 193 pazienti, 41 furono considerati impostori e altri 42 sospetti. In realtà, Rosenhan non aveva mandato alcuno pseudopaziente e tutti i pazienti sospettati come impostori dagli operatori dell'ospedale erano pazienti qualunque. Ciò portò alla conclusione che *"ogni processo diagnostico che si presta troppo facilmente a grossi errori di questo tipo non può essere molto attendibile"*. Studi da parte di altri trovarono in modo simile risultati di diagnosi problematiche.

L'esperimento *"accelerò il movimento per riformare gli istituti mentali e per deistituzionalizzare quanti più pazienti possibile"*.

La partita che videro: uno studio di caso
Albert H. Hastorf e Hadley Cantril
Dartmouth College *Princeton University*

Titolo originale:
“They saw a game; a case study”
Hastorf, Albert H.; Cantril, Hadley
The Journal of Abnormal and Social Psychology,
Vol 49(1), Jan 1954, 129-134.

Il 23 novembre 1951, in un frizzante sabato pomeriggio, la squadra di football di Dartmouth affrontava il Princeton al Palmer Stadium di Princeton. Era l'ultimo incontro della stagione per entrambe le squadre e presentava notevoli motivi di interesse in quanto la squadra di Princeton aveva vinto tutte le partite precedenti e uno dei suoi giocatori, Kazmaier, aveva conquistato popolarità in tutti gli Stati Uniti, era appena diventato l'uomo copertina della rivista *Time* e giocava il suo ultimo incontro.

Poco dopo il calcio d'inizio, fu subito evidente che la gara non sarebbe stata facile. Gli arbitri ebbero un bel daffare a fischiare falli contro l'una e l'altra squadra. Durante il secondo quarto di gioco, la stella del Princeton abbandonò la sfida a causa di una frattura nasale. Durante il terzo quarto, un giocatore del Dartmouth fu portato fuori dal campo con una gamba fratturata. Gli animi furono incandescenti sia durante che dopo l'incontro. Le statistiche ufficiali della partita, vinta da Princeton, mostrano che Dartmouth subì una penalità di 70 yard, Princeton di 25, senza contare altre penalità inflitte in varie fasi di gioco.

Naturalmente, ben presto cominciarono a fioccare accuse. La gara attirò immediatamente l'attenzione di giocatori, studenti, allenatori e rappresentanti ufficiali delle due università, nonché degli ex allievi e della gente comune che non aveva visto l'incontro, ma era diventata sensibile al problema del football di alto livello a causa della recente visibilità concessa ai giocatori che ricevono borse di studio, delle questioni commerciali ecc. Le discussioni sull'incontro proseguirono per settimane.

Uno dei fattori che contribuì a protrarre le discussioni sulla partita fu l'ampio spazio che vi dedicarono tanto i giornali studenteschi quanto quelli cittadini. Una dimostrazione del fervore con cui furono condotte le discussioni è offerta da alcuni brani tratti dai quotidiani studenteschi.

Ad esempio, il 27 novembre (quattro giorni dopo l'incontro), il *Daily Princetonian* (il quotidiano degli studenti di Princeton) scriveva:

Il vostro cronista non ha mai assistito a uno spettacolo più disgustoso di quella attività che va sotto il nome di "sport." La colpa va ripartita fra entrambe le squadre, ma la responsabilità maggiore è da imputare a Dartmouth. Princeton, essendo ovviamente la squadra migliore, non aveva alcuna ragione di aggredire Dartmouth. Esaminando la situazione in maniera razionale, non si capisce perché gli "Indians" avrebbero dovuto tentare di menomare intenzionalmente Dick Kazmaier o altri giocatori del Princeton. Per la verità, l'atteggiamento del Dartmouth non è sembrato affatto razionale.

L'edizione del 30 novembre del *Princeton Alumni Weekly* riferiva:

Ma non sarà facile cancellare alcuni ricordi relativi all'incontro. Gli annali registreranno in maniera indelebile il fatto che l'ultima partita della carriera di Dick

Kazmaier è stata bruscamente interrotta prima ancora della metà della gara quando il giocatore è stato costretto a uscire dal campo con un naso fratturato e una lieve commozione cerebrale, provocati da un placcaggio avvenuto ben dopo che Kazmaier aveva effettuato il passaggio.

A quanto accaduto nel secondo quarto ha fatto seguito un'esplosione di violenza nel terzo, culminata in un calcio intenzionale nelle costole inferto da un giocatore del Dartmouth a Brad Glass quando questi era a terra. Per tutto il pomeriggio, cosa che ha lasciato spesso una sensazione sgradevole, abbiamo ricevuto la prova innegabile che la tattica della squadra che poi ha perso deriva da un vero e proprio stile di gioco; fatto confermato dalle cronache degli altri incontri disputati nel corso della stagione dal Dartmouth.

Nel frattempo, gli studenti di Dartmouth “assistevano” a una partita completamente diversa attraverso gli occhi della redazione del *Dartmouth* (il quotidiano studentesco di Dartmouth). Ad esempio, il 27 novembre il *Dartmouth* scriveva:

Tuttavia, l'incontro fra Dartmouth e Princeton ha messo in scena un'altra varietà di football sporco. Una varietà a cui potremmo dare il nome di “accusa imperdonabile”.

Dick Kazmaier si era infortunato nella prima parte della sfida. Kazmaier era la stella, la tipica stella americana. Altre stelle si sono infortunate in passato, ma Kazmaier era diventato un idolo di Princeton. Quando un idolo si fa male, c'è solo una cosa da fare: tacciare gli altri di praticare un football sporco. E che cosa fa l'allenatore dei “Tigers” Charley Caldwell? Annuncia al mondo intero che quelli del Big Green intendevano far fuori la stella di Princeton. E il suo piano ha avuto successo.

Dopo l'uscita di Kazmaier, Caldwell è ricorso con i suoi giocatori alla vecchia tattica del “Guardate che hanno fatto, fategliela pagare”. La tattica è riuscita alla perfezione. Sia Gene Howard sia Jim Miller si sono infortunati. Entrambi erano indietreggiati per passare la palla, avevano effettuato il passaggio e si trovavano privi di protezione nella zona di difesa. Risultato: una gamba malconcia e una fratturata.

L'incontro è stato duro e nel terzo quarto i giocatori hanno perso il controllo. La maggior parte dei falli per gioco duro, però, sono stati fischiati contro Princeton, mentre quelli fischiati contro Dartmouth sono stati provocati più che altro da manovre scorrette delle mani.

Il 28 novembre il *Dartmouth* scriveva:

Dick Kazmaier di Princeton è, a detta di tutti, un giocatore di football straordinariamente abile. In molti sono andati a Princeton da Dartmouth, sperando non di vincere, ma semplicemente di vedere una stella americana in azione. Dick Kazmaier si è infortunato nel secondo quarto di gioco e ha giocato solo per onore di firma nel resto dell'incontro. Con grande rammarico degli spettatori.

Ma il rammarico non riguardava la salute di Dick Kazmaier. Le autorità mediche hanno confermato che, essendo una stella che corre e passa la palla senza speciali protezioni in uno sport di contatto, egli è particolarmente soggetto a infortuni. Inoltre, gli infortuni riportati da Kazmaier – una frattura nasale e una leggera commozione cerebrale – non si sono rivelati più gravi di quelli che quasi ogni giorno si verificano in

allenamento su un qualsiasi campo di football, dove l'ambizione maggiore è quella di giocare il sabato successivo. Fino alla partita contro il Princeton, i giocatori del Dartmouth hanno subito sicuramente circa dieci tra fratture nasali e colpi al viso, oltre a varie, per quanto leggere, commozioni cerebrali.

I giocatori di Princeton hanno preso a male la perdita della loro stella? Non ne hanno il diritto. Durante l'ultimo vittorioso campionato, si sono dati un gran daffare per fermare varie stelle del football, tra cui campioni del calibro di Frank Hauff del Navy, Glenn Adams del Pennsylvania e Rocco Calvo del Cornell.

In altre parole, i Tigers praticano con successo proprio quel tipo di football, consistente nell'impedire al campione di giocare, che *Prince* condanna.

In conclusione, si era creato un certo disaccordo relativamente a ciò che era accaduto durante la "partita." Approfittando della circostanza, abbiamo colto l'occasione per condurre una ricerca "sul campo" avente a oggetto un problema percettivo¹.

Metodologia

La raccolta dei dati si è svolta in due fasi. Nella prima i soggetti hanno risposto alle domande di un questionario elaborato allo scopo di conoscere le loro reazioni alla partita e il clima di opinione che si era diffuso nelle due università. Il questionario è stato somministrato una settimana dopo la partita a studenti di Dartmouth e Princeton che frequentavano corsi introduttivi e intermedi di psicologia.

Nella seconda fase abbiamo mostrato a un campione di studenti di entrambe le università un identico filmato relativo alla partita, chiedendo loro di riportare su un altro questionario, mentre guardavano il filmato, ogni infrazione delle regole a cui assistevano e di indicare se le infrazioni erano "leggere" o "gravi"². Il 7 dicembre furono invitati a vedere il filmato i membri di due associazioni studentesche di Dartmouth; i membri di altre due associazioni di Princeton furono invece invitati a vedere il filmato nei primi giorni di gennaio.

Le risposte a entrambi i questionari sono state attentamente codificate e trasferite su schede perforate³.

¹ Non rientra fra i nostri interessi stabilire di chi sia la colpa o la responsabilità delle infrazioni commesse. Niente di ciò che compare in questo articolo implica un giudizio di attribuzione di colpa di qualsiasi tipo.

² Il filmato che abbiamo mostrato è stato cortesemente offerto per la conduzione dell'esperimento dal Dartmouth College Athletic Council. Si fa presente che il filmato segue i movimenti della palla. È dunque selettivo e omette gran parte delle azioni che si svolgono sul campo. Inoltre, come è ovvio, la sola visione del filmato dell'incontro limita grandemente le possibilità di partecipazione offerte allo spettatore.

³ Siamo riconoscenti per il valido contributo offerto alla raccolta e alla collazione dei dati a Virginia Zerega dell'Office of Public Opinion Research, a J. L. McCandless della Princeton University e a E. S. Horton del Dartmouth College.

TABELLA 1
Dati emersi dal primo questionario

Domanda	Studenti di Dartmouth (N = 163) %	Studenti di Princeton (N = 161) %
1. Hai assistito all'incontro di quest'anno tra Dartmouth e Princeton al Palmer Stadium? Sì No	33 67	71 29
2. Hai visto un filmato dell'incontro o lo hai visto in televisione? Sì, filmato Sì, televisione No, né l'uno né l'altro	33 0 67	2 1 97
3. (Domanda rivolta a coloro che hanno risposto "sì" a entrambe o all'una o all'altra delle domande poste sopra) Secondo te, considerando ciò che hai visto durante l'incontro, la partita è stata leale e corretta o inutilmente fallosa e scorretta? Leale e corretta Fallosa e scorretta Fallosa e corretta* Nessuna risposta	6 24 25 45	0 69 2 29
4. (Domanda rivolta a coloro che hanno risposto "no" alle prime due domande) Da ciò che hai sentito o letto della partita, pensi che sia stata giocata in maniera leale e corretta o che sia stata inutilmente fallosa e scorretta? Leale e corretta Fallosa e scorretta Fallosa e corretta* Non so Nessuna risposta (Risposte complessive alle domande 3 e 4) Leale e corretta Fallosa e scorretta Fallosa e corretta* Non so	7 18 14 6 55 13 42 39 6	0 24 1 4 71 0 93 3 4
5. Da ciò che hai visto assistendo all'incontro o guardando i filmati, o da ciò che hai letto, quale squadra pensi che abbia dato inizio al gioco falloso? Dartmouth Princeton Entrambe	36 2 53	86 0 11

Né l'una né l'altra	6	1
Nessuna risposta	3	2
6. Di che cosa è stata accusata la squadra di Dartmouth secondo te?*		
Di aver tentato di colpire Kazmaier	71	47
Di aver giocato in maniera intenzionalmente scorretta	52	44
Di aver giocato in maniera inutilmente fallosa	8	35
7. Pensi che queste accuse siano fondate?		
Sì	10	55
No	57	4
In parte	29	35
Non so	4	6
8. Perché pensi che siano state sollevate queste accuse?		
In seguito all'infortunio della stella del Princeton	70	23
Per prevenire il ripetersi di fatti del genere	2	46
Nessuna risposta	28	31

* Questa risposta non era inclusa nel questionario, ma è stata aggiunta dalla percentuale di studenti indicata in tabella.

** Le risposte non assommano al 100% in quanto era possibile fornire più di una risposta.

TABELLA 2
Dati emersi dal secondo questionario
ottenuti durante la visione del filmato

Gruppo	N	Numero totale di infrazioni rilevate			
		Squadra di Dartmouth		Squadra di Princeton	
		Media	Dev. Stand.	Media	Dev. Stand.
Studenti di Dartmouth	48	4,3*	2,7	4,4	2,8
Studenti di Princeton	49	9,8*	5,7	4,2	3,5

*Livello di significatività 1%.

Risultati

La Tabella 1 mostra le domande contenute nel primo questionario e le risposte fornite dalle due popolazioni studentesche.

Non si sono rilevate differenze nelle risposte fornite dagli studenti delle due università alle domande riguardanti la presenza di amici nelle squadre di football, la partecipazione a partite di football, la conoscenza adeguata delle regole del gioco ecc. né queste risposte sono sembrate avere una qualche relazione con le risposte date ad altre domande. Ciò non è affatto sorprendente poiché entrambe le popolazioni studentesche

condividono essenzialmente lo stesso retroterra scolastico, economico ed etnico.

Riassumendo i dati delle tabelle 1 e 2, riscontriamo una marcata differenza tra le risposte fornite dai due gruppi di studenti.

Quasi tutti gli studenti di Princeton hanno giudicato l'incontro "fallosa e scorretta"; nessuno di loro lo ha definito "leale e corretto." Quasi nove decimi di essi hanno affermato che è stata l'altra squadra a dare inizio al gioco fallosa. Nel complesso gli studenti di Princeton hanno definito fondate le accuse rivolte all'altra squadra; la maggioranza ha affermato che tali accuse sono state sollevate allo scopo di prevenire il verificarsi di situazioni simili in futuro.

Quando gli studenti di Princeton hanno guardato il filmato dell'incontro, hanno visto i giocatori del Dartmouth commettere più del doppio di infrazioni dei giocatori della propria squadra. Inoltre, hanno visto i giocatori del Dartmouth commettere più del doppio dei falli di quelli osservati dagli studenti di Dartmouth. Quando gli studenti di Princeton hanno giudicato "leggere" o "gravi" queste infrazioni, il rapporto tra infrazioni gravi e infrazioni leggere è stato di circa due infrazioni "gravi" ogni infrazione "leggera" per la squadra di Dartmouth, e di circa una infrazione "grave" ogni tre "leggere" per la squadra di Princeton.

Per quanto concerne gli studenti di Dartmouth, mentre la maggior parte delle risposte rientra nella categoria "fallosa e scorretta", più di un decimo di essi ritiene che la partita sia stata "leale e corretta" e più di un terzo ha proposto la categoria "fallosa e corretta" per descrivere quanto accaduto durante l'incontro. Sebbene un terzo degli studenti di Dartmouth ritenga che il Dartmouth sia responsabile di aver dato inizio al gioco fallosa, la maggioranza di essi ripartisce la responsabilità fra entrambe le squadre. Nel complesso gli studenti di Dartmouth reputano che le accuse sollevate contro la loro squadra non siano, dal loro punto di vista, fondate, e la maggioranza ritiene che esse siano state sollevate in virtù della preoccupazione di Princeton per la propria stella.

Quando gli studenti di Dartmouth hanno guardato il filmato dell'incontro, hanno visto le due squadre commettere approssimativamente lo stesso numero di falli. Inoltre, hanno visto la propria squadra commettere solo la metà delle infrazioni osservate dagli studenti di Princeton. Il rapporto tra infrazioni "gravi" e infrazioni "leggere" è stato di circa uno a uno quando gli studenti di Dartmouth hanno giudicato il comportamento dei giocatori del Dartmouth, e di circa una infrazione "grave" ogni due "leggere" quando hanno giudicato il comportamento dei giocatori del Princeton.

Dobbiamo poi notare che gli studenti di Dartmouth e Princeton

avevano in mente accuse diverse quando hanno giudicato la loro fondatezza e attribuito le ragioni per le quali sono state sollevate. Dobbiamo infine notare che le risposte degli studenti non sono state quasi per niente condizionate dalla loro partecipazione all'incontro in qualità di spettatori.

Interpretazione: la natura di un evento sociale⁴

Appare evidente che più che di “partita” bisogna parlare, in realtà, di molte partite diverse e che ogni versione degli avvenimenti è apparsa altrettanto “reale” agli occhi di determinati individui quanto altre versioni agli occhi di altri individui. Alcune osservazioni sui fenomeni esperienziali che, agli occhi dello spettatore, compongono una “partita di football” può contribuire sia a spiegare i risultati ottenuti sia a chiarire parte della natura di ogni evento sociale.

Al pari di qualsiasi altro evento sociale complesso, una “partita di football” consiste di una moltitudine di accadimenti. Molti eventi diversi accadono contemporaneamente. Inoltre, ogni accadimento è un anello di una catena di accadimenti, così che l'uno segue l'altro all'interno di una sequenza. La “partita di football,” come altre situazioni sociali complesse, consiste di una matrice di eventi. Nella situazione della partita, questa matrice di eventi è composta dalle azioni di tutti i giocatori, dal comportamento degli arbitri e dei guardalinee, da ciò che accade a bordo campo e sulle tribune, da ciò che si sente dagli altoparlanti ecc.

Di importanza cruciale è il fatto che un “accadimento” sul campo di football o in qualsiasi altra situazione sociale non diventa un “evento” esperienziale a meno che e finché a esso non venga attribuito un significato: un “accadimento” diviene un “evento” solo quando l'accaduto acquista un significato. E un accadimento di solito acquista un significato solo se riattiva significati appresi già presenti in quella che abbiamo definito la presunta forma-mondo di una persona (1).

Di conseguenza i particolari accadimenti di cui persone diverse hanno fatto esperienza durante la partita di football sono una serie limitata di eventi rispetto alla matrice complessiva di eventi *potenzialmente* disponibili. Le persone hanno fatto esperienza di accadimenti che riattivavano significati per loro pertinenti rispetto alle circostanze; non hanno, invece, fatto esperienza di accadimenti che non riattivavano significati pregressi. Non c'è bisogno di introdurre l'“attenzione” come “terzo interveniente” (per parafrasare quello che diceva James della

⁴ L'interpretazione della natura di un evento sociale qui abbozzata si basa in parte sui colloqui avuti con Adelbert Ames, Jr. ed è in fase di ulteriore elaborazione in altra sede.

memoria) per dar conto della selettività del processo esperienziale.

Nel nostro studio, uno degli esempi più interessanti di questo fenomeno della selettività è rappresentato dal telegramma spedito a un funzionario del Dartmouth College dal membro di un'associazione di ex allievi del Dartmouth del Midwest. Questi aveva visto il filmato che era stato spedito alla sua associazione da Princeton dopo che gli studenti di Princeton lo avevano già visto, registrando, come si ricorderà, una media di oltre nove infrazioni commesse dai giocatori del Dartmouth durante la partita. L'ex allievo di Dartmouth, che non era riuscito a individuare le infrazioni di cui aveva sentito parlare, telegrafò il seguente messaggio:

Precedente visione del filmato a Princeton indica notevole taglio di parti importanti per favore telegrafare spiegazione e se possibile spedire per posta aerea le parti mancanti prima della proiezione programmata per il 25 gennaio disponiamo di attrezzatura per il montaggio.

Le “medesime” impressioni sensoriali provenienti dal campo di football, trasmesse al cervello dall'organo visivo, suscitano ovviamente esperienze diverse in persone diverse. I significati che accadimenti diversi acquistano agli occhi di persone diverse dipendono, in gran parte, dagli scopi che le persone ritengono pertinenti rispetto alle circostanze e dalle ipotesi che esse formulano sugli scopi e sul comportamento probabile delle altre persone coinvolte. Ciò emerge in modo divertente dalla descrizione offerta dal giornalista sportivo dell'*Herald Tribune* di New York, Red Smith, dell'incontro di pugilato tra Chico Vejar e Carmine Fiore nella sua rubrica del 21 dicembre 1951. Tra l'altro, egli scrive:

Vedete, Steve Ellis è il proprietario di Chico Vejar, un peso welter che rappresenta una risorsa molto allettante di Stamford nel Connecticut. Steve è anche un annunciatore radiofonico. Di solito non vi è alcun conflitto tra Ellis la Mente ed Ellis la Voce perché Steve può contare su una corporatura straordinariamente ragguardevole che riesce a far fronte a entrambe le parti di una personalità scissa, perdendo pure del peso, senza risentirne.

Questa volta, però, i due Ellis si sono scontrati frontalmente con uno schianto tremendo da far star male. Steve il Manager si trovava a bordo ring nelle vesti di Steve l'annunciatore che commenta in maniera imparziale, equilibrata e obiettiva le vicende di Chico sul ring....

Le sue parole, limpide come acqua di sorgente, inneggiavano alla vittoria di Chico. Vittoria? Diamine, Steve stava massacrando il povero Fiore.

A guardarlo e ascoltarlo, si capiva che il cronista stava compiendo uno sforzo encomiabile per rimanere freddo e distaccato. Al tempo stesso, il suo era un esempio di qualcosa che si conosce da tempo e cioè che quando un tifoso assiste a un combattimento, vede solo ciò che vuole vedere.

Ciò accade sempre. Ecco perché, se un combattimento non termina con un chiaro K.O., c'è sempre qualcuno che fischia al momento dell'annuncio del verdetto.

Così, se qualcuno abita dalle parti di Billy Graham, ad esempio, e va a vedere l'incontro di Billy, avrà gli occhi sempre fissi su Graham. Osserverà tutti i colpi dati da Billy, ma nessuno, o quasi, di quelli da lui ricevuti. La stessa cosa è accaduta nel caso di Steve.

«Fiore fa una finta di sinistro», diceva Steve, facendo mostra di credere in tutta sincerità che Fiore non avesse colpito Chico dritto sulla mascella. «Fiore vacilla sulle ginocchia», diceva, «e Chico indietreggia». Steve non vedeva il gancio che aveva fatto indietreggiare Chico....

In sostanza, i dati in nostro possesso indicano che non esiste “qualcosa” che si chiama “partita” che accade “là fuori” come fatto a sé stante che la gente semplicemente “osserva”. La “partita” “esiste” per un individuo che ne fa esperienza solo nella misura in cui certi accadimenti hanno per lui dei significati in termini di scopo. Di tutti gli accadimenti che hanno luogo in un dato ambiente, un individuo seleziona quelli che sono dotati di un preciso significato per lui in base alla posizione egocentrica che occupa nella matrice complessiva.

Naturalmente, nel caso di una partita di football, il valore dell'esperienza consistente nel guardare la partita è maggiore se la “propria” squadra raggiunge lo scopo, cioè, se si verifica l'esperienza della conseguenza desiderata: in altre parole se la squadra vince. Ma l'attributo valoriale dell'esperienza può, ovviamente, venir meno se il desiderio di vincere ha la meglio sull'agire che chiamiamo sportivo e che tanto apprezziamo.

Dalla condivisione dei significati scaturiscono i nessi in assenza dei quali un evento “sociale” non sarebbe oggetto di esperienza e non esisterebbe per nessuno.

Una “partita di football” sarebbe impossibile in mancanza delle regole che vi applichiamo e che ci consentono di condividere con altri i significati di vari accadimenti. Queste regole rendono possibile una certa ripetibilità di eventi come il primo down, il touchdown ecc. Se si ignorano le regole del gioco, il comportamento che si osserva sul campo risulta privo di ripetibilità e di significato coerente e dunque “non ha alcun senso”.

Ed è proprio perché esiste la possibilità della ripetizione che esiste la possibilità che un accadimento abbia un significato. Per esempio, i palloni adoperati nelle partite sono congegnati in modo tale da permettere un alto livello di ripetibilità. Pur essendo gli unici palloni non sferici utilizzati negli incontri sportivi, la forma del pallone moderno si è evoluta, a quanto pare, allo scopo di consentire un miglior livello di precisione e di velocità nei passaggi in avanti di quanto sia possibile con un pallone sferico, accrescendo così la ripetibilità di alcune fasi importanti della partita.

Le regole dell'incontro di football, alla stregua di leggi, rituali, usi e costumi, sono forme regolate e tutelate di significati sequenziali che

consentono di condividere il significato di ciò che accade. La condivisione dei significati sequenziali che hanno valore per noi genera i nessi che operativamente rendono possibili gli eventi sociali. Essi sono analoghi alle forze di attrazione che tengono insieme le parti di un atomo, impedendo loro di andarsene ognuna per conto proprio.

Da questo punto di vista, è scorretto e fuorviante affermare che persone diverse hanno “atteggiamenti” diversi nei confronti del medesimo “oggetto”. L’“oggetto”, infatti *non* è il medesimo per persone diverse, indipendentemente dal fatto che “l’oggetto” in questione sia una partita di football, un candidato alla presidenza, il comunismo o gli spinaci. Non ci limitiamo a “reagire a” un accadimento o a una impressione ambientale in un certo modo (a meno che il comportamento non sia divenuto automatico o abituale). Agiamo in base ai significati che attribuiamo alla situazione, e i significati che ognuno di noi attribuisce alla situazione sono più o meno unici. Se non fosse per i significati che attribuiamo alla situazione, ciò che accade intorno a noi sarebbe privo di senso, sarebbe “insignificante”.

Dal punto di vista transazionale, un atteggiamento non è una predisposizione a reagire in un certo modo a un accadimento o stimolo “là fuori” che esiste come fatto a sé stante dotato di determinate caratteristiche fisse che “coloriamo” in base alla nostra predisposizione (2). In altre parole, un soggetto non si limita a “reagire” a un “oggetto.” Al contrario, un atteggiamento sembra essere un complesso di significati già acquisiti riattivati da uno stimolo che, ai nostri occhi, acquisisce un significato particolare in relazione ai nostri scopi. In altre parole, l’oggetto di cui facciamo esperienza non esisterebbe per noi se non fosse per gli aspetti riattivati della forma-mondo che assegnano un determinato significato ai geroglifici delle impressioni sensoriali.

Bibliografia

1. Cantril, H. *The “why” of man’s experience*. New York: Macmillan, 1950.
2. Kilpatrick, F. P. (Ed.) *Human behavior from the transactional point of view*. Hanover, N. H.: Institute for Associated Research, 1952.