

Indice

Prefazione	
<i>di Chiara Volpato e Marco Perugini</i>	IX
Introduzione. Esseri sociali in mondi digitali: una prospettiva psicologica	
<i>di Alessandro Gabbiadini e Luca Pancani</i>	3
1. Il Sé nelle tecnologie digitali e nella Human-Robot Interaction	
<i>di Luca Andrighetto e Francesca Cocchella</i>	5
1.1. Il concetto di Sé: definizione e approcci teorici	6
1.1.1. Definire il Sé, p. 6 - 1.1.2. La natura tripartita e dinamica del Sé, p. 7	
1.2. Il Sé nei contesti online	8
1.2.1. L'Internet of Everything e il Sé diffuso, p. 8 - 1.2.2. Sé e anoni- mato nei contesti digitali, p. 10 - 1.2.3. L'Hyperpersonal Model: come presentiamo online il Sé agli altri, p. 12 - 1.2.4. Il confronto sociale online, p. 14	
1.3. Il Sé nella Human-Robot Interaction	16
1.3.1. L'antropomorfismo: il nostro Sé nel robot, p. 18 - 1.3.2. La <i>un- canny valley</i> e la minaccia al Sé, p. 19 - 1.3.3. Può un robot possedere un Sé?, p. 21 - 1.3.4. Verso un Sé condiviso, p. 23	
1.4. Conclusioni	25

2.	Dinamiche di gruppo negli ambienti digitali <i>di Anna Manfredi e Loris Vezzali</i>	27
2.1.	Dagli esperimenti di Sherif alla teoria dell'identità sociale	27
2.2.	La teoria della categorizzazione di sé	31
2.3.	I gruppi negli ambienti digitali	33
2.3.1.	Le interazioni online: identità sociale e anonimato negli ambienti digitali, p. 33 - 2.3.2. Il Social Identity Model of Deindividuation Effects, p. 34 - 2.3.3. La partecipazione attiva nelle web community, p. 39	
2.4.	Dalla categorizzazione al pregiudizio: la teoria del contatto intergruppi	41
2.5.	Combattere il pregiudizio con le tecnologie	43
2.5.1.	Il contatto online, p. 43 - 2.5.2. Il paradigma dell'E-contact, p. 46 - 2.5.3. Verso un paradigma di VR-contact, p. 47	
2.6.	Conclusioni	51
3.	Processi di influenza sociale negli ambienti digitali <i>di Paolo Riva, Alessia Telari e Marco Marinucci</i>	52
3.1.	Processi di influenza sociale negli ambienti digitali	54
3.1.1.	Influenza normativa, p. 54 - 3.1.2. Influenza informativa, p. 57 - 3.1.3. Influenza delle minoranze, p. 59 - 3.1.4. Persuasione negli ambienti digitali, p. 62	
3.2.	Echo chamber e filter bubble negli ambienti digitali	65
3.3.	Influenza sociale degli agenti artificiali sul comportamento umano	67
3.4.	Resistenza all'influenza sociale nei contesti digitali	70
3.5.	Conclusioni	72
4.	Appartenenza ed esclusione sociale nel digitale <i>di Alessia Telari e Luca Pancani</i>	74
4.1.	Connessione e disconnessione	75
4.2.	Tecnologia digitale e socialità	77
4.3.	Soddisfare il bisogno di appartenenza attraverso il digitale	80
4.3.1.	La connessione sociale con agenti non umani, p. 82	
4.4.	Quando le tecnologie minacciano il bisogno di appartenenza	84
4.4.1.	L'interferenza della tecnologia con le interazioni nel mondo fisico, p. 84 - 4.4.2. L'esclusione sociale nelle interazioni digitali, p. 88	
4.5.	Conclusioni	92
5.	Relazioni romantiche, web e tecnologie digitali <i>di Federica Spaccatini, Ilaria Giovannelli e Maria Giuseppina Pacilli</i>	93
5.1.	Caratteristiche delle dating app e loro utilizzo	94

5.2. Presentarsi sulle dating app	97
5.2.1. Conoscersi attraverso le immagini: le insidie dell'oggettivazione sessuale, p. 99	
5.3. Benefici associati all'uso delle dating app	102
5.4. Violenza di genere negli spazi digitali	103
5.5. La diffusione online di materiale sessualmente esplicito	105
5.6. Dating app e strategie di gestione della sicurezza	108
5.7. Conclusioni	110
6. Comportamenti antisociali, prosociali e tecnologie digitali <i>di Alessandro Gabbiadini ed Elisa Sarda</i>	112
6.1. Approcci teorici	112
6.1.1. L'approccio stimolo-segnale, p. 112 - 6.1.2. L'apprendimento sociale: teoria degli script e il General Learning Model, p. 113	
6.2. Videogiochi violenti: il General Aggression Model	117
6.2.1. Gli effetti dei videogiochi violenti sul comportamento aggressivo, p. 120 - 6.2.2. Videogiochi e aggressività: un dibattito aperto, p. 122 - 6.2.3. Oltre la violenza: una nuova generazione di videogiochi, p. 123	
6.3. Strategie e interventi psicosociali per la riduzione dell'aggressività mediatica	126
6.4. Troll e online hating	127
6.5. Il cyberbullismo	130
6.6. Il lato buono delle tecnologie: comportamenti altruistici e prosociali	132
6.7. Educare con i videogiochi all'ambiente e allo sviluppo cognitivo	133
6.8. Conclusioni	134
7. Realtà virtuale per la ricerca psicologica <i>di Alessandro Gabbiadini e Silvia Serino</i>	136
7.1. Realtà virtuale: le tecnologie Extended Reality	136
7.2. L'utilizzo della realtà virtuale in psicologia	139
7.3. I presupposti cognitivi della sensazione di "essere dentro" il virtuale	142
7.3.1. Le teorie sul senso di presenza, p. 142 - 7.3.2. La presenza sociale: percepire e interagire con altri nell'ambiente virtuale, p. 144	
7.4. Essere in un altro corpo virtuale: il processo di embodiment	145
7.4.1. Applicazioni dell'embodiment virtuale, p. 148	
7.5. L'individuo, il Sé e l'avatar	149
7.6. Il Proteus Effect: come l'avatar plasma il comportamento	151
7.7. Conclusioni	153
8. Intelligenza artificiale <i>di Alessandro Gabbiadini e Federica Durante</i>	154
8.1. Cenni storici e sviluppo dell'intelligenza artificiale	155

8.2. Percezione sociale delle IA	157
8.2.1. Le tecnologie IA sono “buone” o “cattive”? , p. 161 - 8.2.2. Le tecnologie IA rappresentano una minaccia identitaria?, p. 165	
8.3. Algoritmi di intelligenza artificiale e bias	167
8.4. Digital divide, disuguaglianze e accesso alle tecnologie di IA	168
8.5. Il fenomeno della datafication	169
8.6. Il lato prosociale delle tecnologie IA: chatbot relazionali e umani digitali	171
8.7. Conclusioni	175
9. Benessere digitale	
<i>di Luca Pancani e Natale Canale</i>	177
9.1. Una questione di tempo?	178
9.2. Teorie sul benessere digitale	181
9.2.1. Uses and Gratification Theory (U&G), p. 181 - 9.2.2. Compensatory Internet Use Theory (CIUT), p. 183 - 9.2.3. Benessere digitale come costruito dinamico, p. 184	
9.3. L'uso problematico del digitale	186
9.3.1. Modelli teorici sull'uso problematico, p. 187 - 9.3.2. Uso problematico e suoi antecedenti, p. 189 - 9.3.3. Prevenzione, p. 192	
9.4. Conclusioni	195
Postfazione	
<i>di Simona Sacchi</i>	197
Bibliografia	201