

“Essere Sigmund Freud”



...e darsi ottimi consigli: l'immedesimazione altera i processi di pensiero

17 settembre 2015

L'illusione di essere in un corpo diverso dal nostro non cambia solo le nostre percezioni (come è già noto) ma anche il nostro modo di pensare. Grazie alla realtà virtuale alcuni soggetti hanno impersonato Sigmund Freud e si sono rivelati più bravi darsi consigli di natura psicologica, rispetto a quando erano semplicemente se stessi.

Ai volontari che hanno partecipato agli esperimenti di Sofia Adelaide Osimo, sarà sembrato di



stare dentro una sceneggiatura di Charlie Kaufman, l'autore (e neo-vincitore del Gran Premio della Giuria al Festival del Cinema di Venezia) di "essere John Malkovic", e altri film bizzarri ("Se mi lasci ti cancello", "Il ladro di orchidee"...). Come nel film i protagonisti si catapultavano (letteralmente, vedere per credere) nel corpo del famoso attore, nell'esperimento di Osimo i soggetti, dopo aver chiesto, in prima persona, consiglio su un problema di natura psicologica, si auto-rispondevano vestendo però i panni di Sigmund Freud. "E quando impersonavano lo psicanalista viennese, i loro consigli erano molto più efficaci di quando parlavano semplicemente tra sé e sé", spiega Osimo, oggi ricercatrice della SISSA, che però ha svolto questo lavoro in collaborazione con i colleghi dell'EVENT Lab dell'Università di Barcellona. La ricerca è stata appena pubblicata sulla rivista *Scientific Reports*.

Per creare l'illusione di essere nel corpo di qualcun altro (percependolo come se fosse il proprio) Osimo ha sfruttato la "realtà virtuale immersiva". Dalla letteratura precedente è già noto che questo tipo di illusione provoca alterazioni nella percezione, Osimo e colleghi volevano invece verificare se l'"impersonamento" (*embodiment*) può influire anche sui processi di pensiero: essere qualcun altro ci fa ragionare in maniera differente? A quanto pare è proprio così.

Nell'esperimento i volontari, indossando dei dispositivi VR (Virtual Reality) molto avanzati (casco e sensori), si trovavano immersi in una stanza virtuale in cui erano presenti una replica di se stessi e Sigmund Freud. Il soggetto poteva, a turno essere nel corpo dell'avatar che riproduceva se stesso o in quello di Freud. I movimenti degli avatar, nella condizione sperimentale, erano perfettamente sincronizzati con quelli reali del soggetto, e questo provocava una forte illusione di impersonamento.

Nella prima fase di ogni sessione il soggetto era se stesso ed esponeva a Freud un problema di natura psicologica. Subito dopo "saltava" nel corpo di Freud e a quel punto si rispondeva, dando dei consigli. Il soggetto poi tornava dentro se stesso per ascoltare le parole di Freud (la voce di Freud era la stessa del soggetto, solo alterata con un tono più basso per non creare confusione). Lo scambio poteva andare avanti per più turni, fino a che il soggetto non era soddisfatto.

In altre condizioni sperimentali Freud era invece assente, e il soggetto chiedeva e rispondeva impersonando sempre se stesso, in meccanismo molto simile a quando parliamo con noi stessi rimuginando su un problema.

"I risultati sono chiari: darsi consigli funziona sempre, ma darsi come Sigmund Freud, funziona di più" spiega Osimo. "Negli esperimenti c'era un'ulteriore condizione di controllo dove i movimenti degli avatar non erano sincronizzati con quelli reali. Questo riduceva notevolmente, se non addirittura annullava, l'illusione dell'impersonamento. In questa condizione l'effetto del dialogo con se stessi – o con Freud – era vanificato, a riprova che è proprio l'illusione a modificare il processo di pensiero".

Essere qualcuno che riteniamo autorevole per qualche motivo, può dunque modificare il processi attraverso i quali risolviamo un problema. E Freud, anche alla luce dei dati di Osimo e colleghi, è



giudicato universalmente autorevole quando si tratta di *counselling* psicologico. "Prima di procedere alla fase sperimentale abbiamo valutato, attraverso dei questionari, l'autorevolezza dello psicanalista, con dei questionari sottoposti a un campione con caratteristiche simili a quello da cui provengono i soggetti che abbiamo scelto poi per gli esperimenti. Non solo è risultato essere molto autorevole e conosciuto, ma anche la sua immagine è risultata essere estremamente riconoscibile e prototipica".

"Abbiamo dimostrato per la prima volta che l'*embodiment* è efficace anche su processi cognitivi di alto livello, come *problem solving* e processi decisionali", conclude Osimo. "Queste osservazioni aprono inoltre scenari interessanti sul fronte del counselling psicologico: potrebbe la realtà virtuale essere un giorno utilizzata in questo senso?".

LINK UTILI:

- Articolo originale su Scientific Reports: <http://goo.gl/VKE1S3>

IMMAGINI:

- Crediti: EVENT lab, UB

VIDEO:

- Guarda un esempio di esperimento: <https://goo.gl/Bc57AS>

Contatti:

Ufficio stampa:

pressoffice@sisa.it

Tel: (+39) 040 3787644 | (+39) 366-3677586

via Bonomea, 265
34136 Trieste

Maggiori informazioni sulla SISSA: www.sissa.it