



## ÁREA 3. CUADERNOS DE TEMAS GRUPALES E INSTITUCIONALES

(ISSN 1886-6530)

[www.area3.org.es](http://www.area3.org.es)

Extra N°5 – Verano 2023

Material presentado en la III Asamblea Internacional de Investigación en torno a la Concepción Operativa de Grupo, Salvador de Bahía, 8-10 de septiembre de 2022

### Informazioni sul gruppo operativo in linea e sui gruppi in línea<sup>1</sup>

Verónica Del Oro<sup>2</sup>

Gabriela Erasmo<sup>3</sup>

Fernando Torres<sup>4</sup>

Sulla base dell'esperienza maturata nel coordinamento, nell'osservazione e nell'insegnamento nei gruppi operativi online, e attraverso gli incontri di lavoro di gruppo tenuti tra di noi, potremmo contribuire come concettualizzazione una serie di elementi comuni che possiamo evidenziare come riflessioni, ipotesi e proposte di lavoro che potremmo quindi evidenziare, anche se non è un elenco esaustivo.

<sup>1</sup> Lavoro presentato al Nodo Formazione.

<sup>2</sup> Scuola di Psicologia Sociale del Sud - Argentina

<sup>3</sup> Scuola di Psicología Social del Sur - Argentina

<sup>4</sup> Associazione di Psicoterapia Operativa Psicoanalitica - APOP - Spagna

## **Somiglianze**

Fin dall'inizio, segnaliamo che con il nuovo ambiente on-line troviamo un parallelismo da studiare tra la presenza fisica e una nuova frequentazione virtualizzata. Molti elementi sono simili, anche se non esattamente uguali, tanto che il gruppo online si è inizialmente materializzato come una "riproduzione" o "traduzione" della modalità del gruppo faccia a faccia in un nuovo ambiente, in cui però assume la sua forma particolare e si adatta alle sue nuove variabili e ambientazioni, mostrando quindi le proprie caratteristiche.

## **Interfaccia**

Nei gruppi online, la familiarità con l'interfaccia è importante per i partecipanti e per il coordinamento; e nel caso di questi ultimi, nel senso che la loro attenzione può essere rivolta alla loro funzione rispetto al compito e al gruppo, e non al funzionamento del sistema tecnologico-ambiente. Quando non c'è facilità d'uso dello strumento, il soggetto immerso nell'ambiente non può vivere l'esperienza allo stesso modo di quando c'è già una precedente esperienza d'uso o un'appresa abitudine di usare l'interfaccia di sistema, perché l'attenzione è focalizzata su l'uso dei dispositivi ci fa perdere l'attenzione e la possibilità dell'esperienza di inserimento in quell'ambiente. In questo modo puoi sentire la distanza o l'estranchezza e persino un esplicito rifiuto del suo utilizzo.

## **Gruppi già avviati e gruppi che iniziano**

Abbiamo osservato che i partecipanti ai gruppi operativi già avviati in frequenza convenzionale hanno effettuato un passaggio alla modalità online non senza desiderare la presenza fisica; tuttavia, hanno potuto continuare la loro formazione, ei processi di gruppo che hanno avuto luogo in loro sono stati equivalenti a quelli osservabili nella modalità convenzionale. Come ipotesi esplicativa, potrebbe esserci l'esistenza del legame di gruppo, e il trasferimento tra i partecipanti, compreso il gruppo interno, tutti già costituiti in precedenza nei faccia a faccia, nonché il trasferimento già stabilito con il coordinamento. Tuttavia, nei nuovi gruppi avviati direttamente online, i processi erano simili senza l'esistenza di una storia precedente, il che sembra rendere superflua una precedente storia di gruppo faccia a faccia affinché i fenomeni di gruppo si sviluppino online in processi simili.

In questi gruppi, senza una precedente storia faccia a faccia, i nuovi gruppi creati durante le restrizioni sanitarie dovute al covid, generati e avviati direttamente in modalità online, non sono stati osservati incidenti significativi che renderebbero difficile la generazione di collegamenti di gruppo tra i membri o verso la comunità. compito, né difficoltà di transfert con il coordinamento, sempre "colmando il divario" con l'evento collettivo della presenza fisica. Ciò che inizialmente può sorprendere, ma soprattutto mostra la plasticità del metodo operativo di gruppo per adattarsi a diversi ambienti di interazione.

In questo senso è importante il resoconto testuale di un'esperienza vissuta sia in un gruppo operativo che in un workshop. All'inizio dell'anno scolastico 2020, nel corso del percorso di Psicologia Sociale di un primo anno, si è verificato un crollo delle reti di connettività virtuale, che ha comportato la disconnessione delle piattaforme educative e in generale, che le ha messe in una situazione di allarmare studenti, direttori e coordinatori dell'istituto; È qui che il coordinamento ha facilitato un gruppo WhatsApp, che è stato poi replicato da diversi membri del gruppo di partecipanti per consentire successivamente alle classi zoom di affrontare il compito, il che ha generato la creazione di una rete di lavoro collaborativo. configurato tra persone che non si conoscevano in precedenza, quindi in questo caso sembrerebbe che questo ambiente possa persino favorire il legame. Nel momento in cui ci si vede in faccia, i vettori del cono rovesciato potrebbero iniziare ad operare, poiché Enrique Pichon-Rivière individua questi vettori che costituiscono una scala di base di valutazione dei processi di gruppo, vettori che fungono da punto di riferimento per la costruzione di interpretazioni.

Una delle prime situazioni di conflitto, che abbiamo visto nei gruppi in cui è apparsa la modalità online, in termini di domande che mobilitano il gruppo da grande ansia, è quella che fa sorgere la domanda "Mi sono iscritto al laurea in psicologia sociale, perché pensavo che fosse qualcosa da fare di persona, e se ora è virtuale, come si fa? Il nuovo contesto si fa testo, e intanto irrompe nella vita di ciascuno il reale, ciò che sfugge al simbolico, che supera la parola, e l'incertezza diventa molto presente, generando grande ansia di gruppo, cambiamenti radicali, traumatici; per Enrique Pichon-Rivière sono causa di angoscia, accrescimento di ansie e destrutturazione dello schema referenziale di fronte al nuovo, al cambiamento. Una situazione di crisi del tipo "il vecchio è morto ma il nuovo non è ancora nato". C'è un traumatico "essere vuoto" paragonabile al reale in Lacan, di rappresentazione almeno momentanea impossibile di una risposta a cosa fare con il virtuale.

Questo è un buon momento per partire dal noto e arrivare all'ignoto in un modo più divertente e significativo, generando tecnicamente un parallelismo dalle esperienze di coordinamento faccia a faccia e implementando così risorse virtuali, dalle più semplici alle più complesse, trasmettendo alle esperienze di gruppo che porterebbero a una migliore comprensione tenendo conto di questa grande sfida.

Nella dichiarazione di gruppo sulla necessità della presenza dell'altro dal fisico, dalla vita di tutti i giorni, di cosa sarebbe stata se la formazione fosse stata faccia a faccia, i partecipanti riferiscono come desideravano andare alla mensa, e dal coordinamento l'emergere di fronte al bisogno, l'anelito alla ricreazione tradizionale e ciò che essa implica in relazione ai legami; qui il coordinamento tra zoom e zoom propone un recesso come di consueto, che era la risorsa pensata per la modalità faccia a faccia inizialmente prevista, riferendosi al coordinamento che spegnendo la telecamera e il microfono li lascerebbe in recesso, ricordando che decidi cosa vogliono condividere in questi discorsi sul caffè che tanto desideravano. Da qui in poi, la "ricreazione virtuale" ha comportato una svolta, favorendo una reciproca rappresentazione interna in entrambi gli spazi, sia nel gruppo operativo che in officina, a significare un prima e un dopo nel lavoro di gruppo, appartenenza e riconoscimento dell'altro come un altro diverso. Nei gruppi di allenamento iniziati in presenza fisica, e che hanno dovuto passare

temporaneamente attraverso la modalità online, al momento del ritorno alla presenza convenzionale abbiamo osservato emergere rispetto al corpo "le dimensioni, le altezze, le dimensioni dei corpi", incentrato sul ritorno a una percezione differenziale del corpo degli altri, il che ci fa suggerire che forse nella modalità online ci sia un'omogeneizzazione in termini di dimensione spaziale della corporalità, come se, nonostante le differenze nelle immagini mostrate su lo schermo, le dimensioni del corpo diventavano meno apprezzabili, più omogenee.

### **Trasferimento, trasferimento reciproco, ECRO, coordinamento**

Abbiamo osservato in rete fenomeni di transfert e transfert reciproco, simili a quelli che si verificano nei gruppi faccia a faccia convenzionali, nonché affetti, emozioni e ruoli assegnati e assunti e altri elementi che, con le proprie caratteristiche dell'ambiente virtuale, come elementi del processo di gruppo, sono molto simili, per alcuni aspetti sostanzialmente o addirittura uguali, a quelli stessi nella modalità di presenza fisica.

L'ECRO del coordinamento in termini di comprensione della possibilità di costituire gruppi in ambienti virtuali non faccia a faccia (come elemento di reciproco transfert-controtransfert) è importante quando il gruppo in quanto tale può essere costituito. Questo ECRO di coordinamento può co-determinare, agendo attraverso il desiderio, la possibilità che ciò che si costituisce in futuro sia un gruppo, attraverso un effetto performativo che, però, sarà modulato nei suoi risultati dalla stessa dinamica di gruppo, che può assumere come realtà o superarla se il suo processo tende alla costituzione di gruppo.

Abbiamo già commentato quanto osservato in termini di attenzione quando non c'è esperienza e capacità pregresse nell'uso delle interfacce degli ambienti online, e pensiamo che, nel caso del coordinamento, se non si è abituati all'ambiente è possibile che: 1) da un lato, non possa mantenere la sua attenzione sullo sviluppo del gruppo, perché parte della sua attenzione sarà focalizzata sull'uso o sul funzionamento degli strumenti; 2) si genera un trasferimento "controtransferale", o reciproco, "negativo" di coordinamento con il proprio ambiente, con il quale vengono influenzati i processi transferali gruppali, anche la percezione della "possibilità" di formare un gruppo può essere influenzata in un ambiente in che il coordinamento non può svolgere, mette in gioco la sua funzione, poiché è "intrappolato" con le impossibilità generate affettivamente e cognitivamente dall'ambiente stesso; 3) il coordinamento non può "convocare" un gruppo, perché in realtà, non concepisce la possibilità che ci possa essere un gruppo online, poiché tale "credenza" si costituisce come elemento precedente compreso in un ECRO costituito dalla mancanza di esperienza nel lavorare con l'ambiente stesso, che non è stato (ancora) interiorizzato come ECRO-operativa di coordinamento, ma che in esso agisce in modo inconscio, rendendo impossibile la costituzione stessa del gruppo tra i partecipanti, poiché lo sguardo del coordinamento non riguarderà un gruppo di oggetti, quando è impossibile per loro rappresentarlo come gruppo nell'ambiente online.

## Inquadratura

virtualità virtuale faccia a faccia o faccia a faccia. Lo schermo, come elemento di relazione, si comporta come un dispositivo di "inquadratura", dando origine a qualcosa che possiamo chiamare schermo-inquadratura, all'interno del quale il gruppo si sviluppa e che genera fenomeni di gruppo per la sua stessa natura virtuale. Fenomeni, fondamentalmente di tipo immaginario. Ciò accade in primo luogo a causa del suo stesso design fisico, e in secondo luogo perché, quando il gruppo si incontra online, lo schermo funge da cornice con i confini entro i quali il gruppo si stabilisce, almeno come percepito come un'immagine. Questa inquadratura dello schermo segna il limite, delimita la pelle del gruppo e gli conferisce un'entità come globalità percepita, come immaginaria, quando il gruppo che lo frequenta, e nella sua interezza, viene mostrato sullo schermo.

All'interno di questa cornice dello schermo, i partecipanti si percepiscono a livello di immagine, come se da un esterno, possono persino percepirti come un elemento in più all'interno del gruppo di partecipanti, con la possibilità che questa percezione nell'immaginario influisca sulla configurazione della mutua rappresentanza interna, il gruppo interno e la costituzione del gruppo "noi". Pertanto, la rappresentazione interna reciproca, in quanto organizzatore di gruppo, proponiamo che sia influenzata dalla percezione sullo schermo del gruppo di partecipanti, un gruppo all'interno del quale ciascuno dei partecipanti si percepisce simultaneamente nel tempo, facilitando così la mutua interna rappresentanza e quindi anche possibilità dell'emergere di quella nomina del "noi" fondamentale per la costituzione di un gruppo.

In questo quadro della cornice online, il coordinamento può essere percepito anche come immagine di sé, e allo stesso tempo dall'esterno; a sua volta può apparire in un luogo indeterminato nella cornice dello schermo, quindi non esiste un "luogo" spaziale specifico da cui svolgere la sua funzione, e questo fa sì che l'appoggiatura spaziale che nella distribuzione fisica si perda. sedie di coordinamento, che normalmente si mantengono nel tempo, e dovranno mantenere il loro "posto" nell'esercizio di una posizione funzionale, senza l'immaginario supporto spaziale che esiste sempre nella presenza fisica del gruppo operativo convenzionale, essendo, quindi, il suo transfert e la sua posizione di "soggetto-supposto-conoscenza" sono fondamentali nell'ambiente virtuale.

## Fantasie, ansie

Per noi è importante pensare a come le ansie di gruppo siano sostenute in questa virtualità, le fantasie individuali, le fantasie di gruppo; Ci sono nuove configurazioni fantasmatiche proprie o incoraggiate dalla situazione della virtualità, dall'ambiente di interazione? Abbiamo osservato che sorgono fantasie specifiche della partecipazione in un ambiente virtuale. Uno di questi è quello della "scomparsa" o "non apparizione" che abbiamo osservato nelle fasi iniziali dei gruppi online, soprattutto nei partecipanti inesperti in termini di ambiente, e che ha a che fare con la paura di scomparire dal schermo e non essere in grado di riapparire.

Questa ansia può manifestarsi in modo simile nel coordinamento, sia associato alla presenza virtuale stessa sia alla scomparsa di alcuni membri stessi, ad esempio a causa di disconnessioni di linea. Un'altra fantasia è quella del "non saper gestire me stesso" che è legata alla spiacevole sensazione di non avere le idee chiare su come operare con l'interfaccia, sia in termini di suono che di immagine, e di commettere qualche "errore" che potrebbe impedire comunicazione o degradarla in qualche modo.

### **La vita quotidiana come parte della presenza**

Una caratteristica dei gruppi virtuali è che i membri e il coordinamento appaiono, o possono apparire, insieme ad elementi della loro vita quotidiana che non apparirebbero in un gruppo convenzionale faccia a faccia, e che entrano a far parte della loro presenza davanti agli altri e hanno effetti sul processo di gruppo. Possiamo mettere qui come esempio una situazione di gruppo online che si è verificata in uno dei gruppi online in cui un assistente si alza, scompare, viene poi visto aprire una porta in fondo alla stanza e guardare in basso, si chiude, torna indietro, si siede nella sua posizione di partenza... e qualche secondo dopo... un gatto cammina sopra il vostro tavolo... il che ci ha suggerito di aprire la porta per il gatto, e di farlo entrare nel gruppo, possibilmente in nello stesso modo in cui il gruppo stava entrando in casa sua. A nostro avviso, questa comparsa di frammenti di vita quotidiana porterebbe a una percezione meno astratta e più umanizzata dei partecipanti, a una presentazione del loro essere ed essere nel loro quotidiano o in parte di esso; ma può anche svolgere un ruolo nella percezione sociale di essi in base all'ambiente in cui appaiono, poiché tale ambiente può essere, e di fatto è, preparato e progettato come un elemento in più per dare un'immagine sociale di sé in un livello simile a quello dell'abbigliamento, dell'acconciatura, della toelettatura, del trucco, degli oggetti con cui ci si adorna, ecc.

### **Corpo, presenza, spazio, tempo, sguardo, immagine, voce**

Riteniamo rilevante affrontare le varie domande, su come influisca sul fare dentro e con i gruppi di fronte all'idea di un corpo che non è lo stesso del faccia a faccia, interrogandosi su cosa sia il faccia a faccia -faccia del corpo? Partendo da un approccio che affronta la psicologia tradizionale, ci si propone di pensare, innanzitutto, che il corpo è rappresentato da una costituzione dell'apparato psichico e come tale corpo fosse strutturato sulla base dell'idea fondante del Sé motorio percettivo, ma prevalentemente prevalente che sia un sé corporeo. Da qui è importante considerare la presenza del corpo, ci sono diversi corpi virtuali e faccia a faccia, da cosa dipende? A questo proposito, pensiamo che l'aspetto sensoperceptivo giochi un ruolo fondamentale nell'idea di due corpi diversi, uno per la presenza e uno per la virtualità, ecco perché diciamo che in questa scena la libido si colloca in modo diverso, in quanto pensare che il conflitto come base prevalente in ogni essere umano nasca dall'idea di un corpo presente attorno al contatto; per questo si pensa di elevare la possibilità di vedere il corpo come "Uno", e in relazione agli altri dal virtuale come un "contatto senza contatto", e vale la pena ricordare che in mancanza di contatto il contatto continuerà ad essere possibile, poiché

la Virtualità offre quella possibilità di dare entità a un corpo presente nella virtualità in modo diverso, è allora ciò che diventa dirompente, la mancanza di un corpo con possibilità di contatto?

Il nostro corpo, come connessione con il mondo, appare reciso, in parti ed esposto a uno sguardo che condiziona la corporeità di ciascuno. Nell'ambiente online, questa parzialità si manifesta in maniera più radicale rispetto alla presenza fisica, nella quale si manifesta anche, vista la particolarità dell'ambiente online, che esclude la possibilità di un legame con l'altro basato su una percezione più globalizzata, articolato attraverso tutti i sensi e con possibilità di vero contatto fisico. Tuttavia, questa esposizione online parziale all'altro consente il riconoscimento e il legame, oltre a consentire l'identificazione, sia nel senso della possibilità di riconoscimento dell'identità dell'altro e prima dell'altro, sia nella possibilità del processo inconscio.

Nell'ambiente virtuale si presenta un modo diverso di condurre i corpi, coperto, frammentato, per la mancanza di completezza, il corpo in parti, e la domanda su come questo possa influenzare il legame e la corporeità. Qui è essenziale per noi essere in grado di pensare a cosa implica, come influenza l'idea di uno spazio modificato, uno spazio che viene sostituito da uno virtuale, lontano dal tatto, come dare un senso a questo nuovo spazio, quale sostituisce quella già nota? In questo senso, lo spazio non può essere percepito senza un corpo che lo abita e gli dia significato, cioè si tratta di un altro spazio? Si può considerare che siamo di fronte a un altro spazio, quello virtuale fisicamente diverso, non faccia a faccia, ma pur sempre spazio. Come ospita il corpo? Sarebbe diversamente, lo spazio è in una scatola, in una cornice significativamente nuova, implica investire in modi diversi la percezione di esso, che invita a ristrutturare il modo di abitarlo, qualcosa del genere, come uno spazio dentro altri spazi, il pentagramma, lo schermo, la scatola, il totale, poi il corpo è vissuto come in uno spazio faccia a faccia, tattile, a contatto con la vicinanza del corpo dell'altro anche se è uno spazio contatto senza contatto? Si può partire dal pensare che ci sono molti spazi coesistenti che sono abitati in modi diversi, che saranno determinati dalle condizioni concrete di esistenza dei soggetti che li abitano; quindi, è importante evidenziare che anche il luogo del corpo sarà condizionato dal tempo, una sorta di trilogia tra corpo, spazio, tempo, che permette di pensarla da molte prospettive, alcune già citate sopra e molte altri più aperti ad essere indagati e approfonditi.

Sosteniamo che esiste il pericolo di ripetere modelli che riproducono un'idea consolidata del corpo e la omogeneizzano, limitando il movimento e la creatività verso l'obbedienza a un ordine socialmente stabilito. Questo pericolo può manifestarsi in modo particolare nell'ambiente virtuale in cui il movimento e l'omogeneizzazione in termini di interazione, ordinati dalle possibilità dell'ambiente stesso, possono allargare la definizione di linee guida stereotipate o preconstituite su come presentarsi, rappresentarsi, fatti vedere e ascoltare. L'impossibilità del contatto fisico genera però anche la possibilità di una presenza distanziata di cui il soggetto può avvalersi, nella sua modalità immaginaria di "maschera", dietro la quale nascondersi, disinibire il proprio comportamento, ma anche rompere gli schemi del stesso e distinguersi.

All'interno della nuova cornice online, il modo di vedere l'altro e di farsi vedere cambia, e il corpo occupa un altro posto, si deerotizzato, e dobbiamo pensare a cosa comporta in termini di sentire, esprimersi, farlo. Cioè, l'erotizzazione nell'ambiente online non è sinonimo di quella del faccia a faccia, poiché è determinata dagli elementi di relazione e dalla reale impossibilità del "contatto di contatto" nel virtuale, un'erotizzazione più stretta all'ordine delle immagini corporee.

In questo senso, si vuole evidenziare la differenza che, in termini di relazione corporea, esiste nell'ambito del faccia a faccia rispetto all'ambiente online, nel senso che nella situazione convenzionale del faccia a faccia (salvo quando consentito dal tipo stesso di attività di gruppo) di svilupparsi e quindi è considerato prestabilito come una possibilità) il contatto fisico corporeo è eliso proprio dal faccia a faccia stesso, ordinato per l'emergere della parola, in modo che ciò che non è veicolato attraverso di esso potrebbe essere considerato un act-out ; cioè il contatto fisico in un contesto faccia a faccia è possibile, tuttavia è "censurato" (sebbene non sia esplicitato), dalla "legge" interna del contesto; mentre nell'ambiente online il contatto fisico tra i corpi non può infatti essere al di fuori di questa legge, perché è semplicemente impossibile. Forse questa struttura, agendo come un reale interno non pensato, è ciò che genera l'effetto di quel "contatto fisico mancante", "desiderio di abbracci", che in tanti gruppi online si è messo in gioco come emergente, ma che di fatto possiamo considerare desiderio di qualcosa che nelle dinamiche del concepimento operativo faccia a faccia i gruppi raramente si verificano in generale. Forse si auspica la possibilità che l'esistenza stessa di quella legge di cui parliamo la renda desiderabile. Aggiungiamo che questa impossibilità di contatto fisico online può forse generare la possibilità di un altro desiderio in gruppi virtuali, quello del contatto nell'ordine dell'immaginario, fornendo in qualche modo l'impossibilità del contatto con-contatto, rendendolo attuabile attraverso il immagine e, con un aspetto specifico della corporalità, attraverso la voce.

Pensiamo che lo sguardo, l'immagine e la voce lavorino nei gruppi online come elementi corporali e identitari. Sono gli elementi con cui si costituisce il rapporto, il legame, il collegamento all'interno dei gruppi online. Quando il gruppo affronta la sua rappresentazione interna, la rappresentazione reciproca, lo costituirà con e da questi elementi.

Postuliamo, per tutto quanto sopra, in ipotesi, che nel gruppo operativo online e nei gruppi online, resi possibili da ambienti virtuali, in relazione ai soggetti che vi fanno un collegamento, che ci sia presenza, e non Senza corpo.

### **Reggiseno e strumento di trasformazione**

Allo stesso modo, comprendiamo che la modalità di gruppo in un ambiente virtuale è stato un elemento che ha reso possibile l'incontro, la presenza, il contatto umano, tra soggetti che altrimenti non avrebbero potuto comunicare, con i quali in qualche modo è servito come supporto formativo e comunitario. Una modalità di incontro di gruppo che è arrivata a sopperire all'assenza di gruppi fisicamente presenti per motivi di salute ma che, a sua volta,

ha "preso forma" da sola, con l'attuale aspettativa che possa coesistere con la modalità convenzionale una volta terminato il periodo delle restrizioni è finita. Dovremo aspettare per vedere con quale intensità di utilizzo e come influisca sui nostri telai. Tuttavia, qui stimiamo che continuerà nel tempo come nuovo ambiente di incontro di gruppo, in alternativa, ma anche in parallelo come luogo in cui si realizza la tecnica operativa di gruppo.

Si propone quindi di pensare al gruppo operativo online come a un dispositivo da cui "sviluppare progetti collettivi dove progettare insieme agli altri la speranza". In questo senso, un gruppo online, al di là della sua funzione di supporto, può riunire anche persone provenienti da parti lontane del mondo, il che forse estende la sua possibilità di essere strumento strumentale per il cambiamento grazie al suo accesso a una nuova sfera del "globale", come strumento di comunità e di trasformazione sociale. Un dispositivo controistituzionale che aggiunge il suo valore allo sforzo di un'opera di trasformazione e di superamento del neoliberismo imperante (questo sarebbe uno dei suoi aspetti paradossali, dato che è uno strumento concepito all'interno del sistema stesso).

## **Il tempo di finire**

Per concludere, indichiamo che attraverso questo testo mostriamo una serie di osservazioni fatte dai gruppi di coordinamento e facciamo una serie di approcci e proposte, tra cui vorremmo evidenziare che, seppur in modo diverso, nei gruppi online si verificano fenomeni simili a quei gruppi fisici convenzionali faccia a faccia, insieme alla fenomenologia propria dell'ambiente, e che la tecnica del gruppo operativo può esistere nell'ambiente virtuale, con le sue caratteristiche. Parimenti, proponiamo che questa forse "scoperta" che lì il gruppo operativo è possibile -non fin dall'inizio accettato da tutti i colleghi-, e proprio per le caratteristiche dell'ambiente virtuale stesso che rendono possibile il raggruppamento, ci faccia ripensare (se non è già stato fatto) cos'è la soggettività, cos'è la presenza, cos'è il corpo, cos'è lo spazio e il tempo di gruppo, cos'è una cornice. com'è il processo, così come tutti i vettori, le variabili e gli elementi della nostra concezione operativa di gruppo su cui abbiamo lavorato così tante volte. Nei momenti iniziali dell'ingresso del virtuale nella concezione operativa, molti sono stati i colleghi che non hanno nemmeno intravisto la possibilità dell'esistenza di un "gruppo" on-line, forse, in sostanza, proprio per la controversa questione della corpo in questi nuovi ambienti, nonché la questione della "presenza" e il suo rapporto con la possibilità della corporalità negli ambienti virtuali Gli autori del testo sono del parere che, tra gli elementi proposti per il ripensamento, il significante "corpo" merita di essere decostruito all'interno del nostro ECRO, di ricostruirlo, se non altro perché sembra mostrare che i fenomeni dello sguardo -con particolare casistica nell'on-line- ma soprattutto dell'immagine corporea -parziale- e della voce, sebbene in modo non esattamente identico a quello dei gruppi di presenza fisica, sono sufficienti perché il soggetto vi sia presente, anche con effetti sul proprio corpo fisico.