

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

**Dottorato di Ricerca in Psicologia Generale e Clinica
Indirizzo di Psicologia Sperimentale
XX Ciclo**

***Scene di violenza, esperienze emotive
e condotte aggressive***

Tesi di Dottorato

Settore scientifico-disciplinare: M-PSI/01 PSICOLOGIA GENERALE

Candidato: Dott. Giorgio Tosini

Relatore: Ch.mo Prof. Carlo Cristini

Coordinatore: Ch.mo Prof. Bruno Baldaro

Esame finale anno 2008

SOMMARIO

<i>Ringraziamenti</i>	9
<i>Riassunto</i>	11
<i>Introduzione</i>	15

Parte Prima

1. <i>Le Emozioni e la loro Regolazione</i>	19
1.A. Emozione e cognizione.....	19
1.B. La regolazione delle emozioni.....	29
2. <i>Empatia e identificazione durante la visione di scene filmiche</i>	37
2.A. Empatia e visione di scene filmiche	37
2.B. Identificazione e visione di scene filmiche.....	38
3. <i>Emozioni e Aggressività: quale legame?</i>	41
3.A. Frustrazione, emozioni negative e aggressività	41
4. <i>Le Teorie sugli effetti dell'esposizione a scene violente</i>	43
4.A. Modellamento.....	43
4.B. Gli script	44
4.C. Neo-associacionismo cognitivo.....	44
4.D. Desensibilizzazione	45
4.E. Sensibilizzazione.....	45
4.F. Catarsi.....	46
4.G. Coltivazione.....	47
4.H. Il trasferimento dell'eccitazione	47
4.I. Il Modello Generale dell'Aggressione (GMA).....	48
4.J. Downward Spiral Model.....	49
4.K. Un problema: l'attrazione della violenza	50
5. <i>Le ricerche sugli effetti delle scene violente</i>	53
5.A. Effetti su emotività e comportamento	53
5.B. Effetti sui bambini, adolescenti e giovani adulti	54
5.C. Effetti a breve termine.....	54
5.D. Effetti a lungo termine	55
5.E. Ricerche sull'effetto della giustificazione degli eventi.....	56

Parte Seconda

6. <i>Gli scopi della ricerca</i>	59
7. <i>Le ipotesi sperimentali</i>	63

7.A. Ipotesi su giustificazione della violenza, intensità e sgradevolezza delle emozioni negative.....	63
7.B. Ipotesi sulle variazioni di ansia, depressione, irritabilità e ruminazione. .	65
8. Il metodo.....	67
8.A. Lo studio preliminare.....	67
8.B. Partecipanti alla ricerca.....	69
8.C. I questionari.....	70
8.D. Condizioni sperimentali.....	73
8.E. Procedura.....	74
8.F. Stimoli.....	77
8.G. Analisi statistiche.....	79
9. Risultati.....	81
9.A. Elaborazione dei dati relativi al questionario.....	81
9.B. Analisi preliminari delle scale e dei valori iniziali di alcune variabili	88
9.C. Analisi dei livelli di giustificazione della violenza.....	94
9.D. Analisi dell'intensità delle emozioni negative.....	98
9.E. Analisi della sgradevolezza delle emozioni negative.....	99
9.F. Analisi del numero di emozioni positive.....	101
9.G. Analisi del modello con intensità e sgradevolezza delle emozioni negative.....	102
9.H. Analisi degli effetti su Ansia, Depressione, Irritabilità e Ruminazione ...	104
9.I. Analisi del modello con le variazioni d'ansia, depressione, irritabilità e ruminazione.....	107
10. Discussione.....	109
10.A. Giustificazione della violenza.....	109
10.B. Intensità e sgradevolezza delle emozioni negative.....	110
10.C. Effetti dei processi di regolazione su intensità e sgradevolezza delle emozioni negative.....	112
10.D. Numerosità delle emozioni positive.....	112
10.E. Ansia, Depressione, Ruminazione, Irritabilità.....	113
11. Conclusioni.....	117
12. Considerazioni per future ricerche.....	119
13. Bibliografia.....	125
14. ALLEGATI.....	137

Indice delle tabelle

<i>Tabella 1 - Età</i>	<i>69</i>
<i>Tabella 2 - Caratteristiche socio-demografiche del campione</i>	<i>70</i>
<i>Tabella 3 - Aspetti del comportamento legati al benessere psicologico.....</i>	<i>81</i>
<i>Tabella 4 – Timore di aggressione fisica</i>	<i>82</i>
<i>Tabella 5 – Evitamento di visione di scene violente</i>	<i>82</i>
<i>Tabella 6 - Persone Significative.....</i>	<i>82</i>
<i>Tabella 7 - Valutazione della funzione educativa dei genitori</i>	<i>83</i>
<i>Tabella 8 - Valutazione della qualità della vita.....</i>	<i>83</i>
<i>Tabella 9 - Cambiamenti rilevanti nell'ultimo anno di vita</i>	<i>85</i>
<i>Tabella 10 - Attività svolte nel tempo libero.....</i>	<i>85</i>
<i>Tabella 11 - Fruizione televisiva giornaliera</i>	<i>86</i>
<i>Tabella 12 – Quantità di tipologie (cultura, film, natura etc.) di programmi tv preferiti.....</i>	<i>87</i>
<i>Tabella 13 - Preferenze di programmi televisivi.....</i>	<i>87</i>
<i>Tabella 14 - Coefficienti di consistenza interna (Alpha di Cronbach).....</i>	<i>88</i>
<i>Tabella 15 - Autoefficacia iniziale.....</i>	<i>89</i>
<i>Tabella 16 - Confronto con medie dell'Autoefficacia Empatica Percepita della popolazione</i>	<i>90</i>
<i>Tabella 17 - Ansia iniziale</i>	<i>90</i>
<i>Tabella 18 - Confronto con medie dell'Ansia Totale della popolazione utilizzata dagli autori dell'ASQ</i>	<i>91</i>
<i>Tabella 19 - Depressione iniziale</i>	<i>91</i>
<i>Tabella 20 - Media dei punteggi totali di Suppression e Reappraisal</i>	<i>91</i>
<i>Tabella 21 - Media per item di Suppression e Reappraisal</i>	<i>92</i>
<i>Tabella 22 - Media dei punteggi totali di Irritabilità e Ruminazione</i>	<i>92</i>
<i>Tabella 23 - Giustificazione della violenza per sequenza e per sesso.....</i>	<i>94</i>
<i>Tabella 24 - Livelli di giustificazione della violenza nei due Periodi</i>	<i>95</i>
<i>Tabella 25 – Livelli di giustificazione della violenza delle due scene nel Periodo 1</i>	<i>97</i>
<i>Tabella 26 - Intensità delle emozioni negative.....</i>	<i>98</i>
<i>Tabella 27 - Sgradevolezza delle emozioni negative.....</i>	<i>99</i>
<i>Tabella 28 - Numero di emozioni positive provate.....</i>	<i>101</i>
<i>Tabella 29 - Ansia prima e dopo</i>	<i>104</i>
<i>Tabella 30 - Valori di Ansia Nascosta per sesso prima e dopo.....</i>	<i>105</i>
<i>Tabella 31 – Variazioni di Irritabilità, Ruminazione, Depressione</i>	<i>105</i>

Indice delle figure

<i>Figura 1 - Teoria del controllo sequenziale delle emozioni di Scherer (2001)</i>	22
<i>Figura 2 – Social Appraisal</i>	26
<i>Figura 3 - Regolazione delle emozioni (Gross, 1998)</i>	30
<i>Figura 4 – Processi di regolazione delle emozioni</i>	31
<i>Figura 5 - Causazione reciproca triadica (Bandura, 1997)</i>	33
<i>Figura 6 - Determinanti dello sviluppo del senso d'autoefficacia</i>	34
<i>Figura 7 - Modello Generale dell'aggressione (GAM)</i>	49
<i>Figura 8 - Ipotesi di effetti su intensità e sgradevolezza delle emozioni negative</i>	63
<i>Figura 9 - Ipotesi di effetti su ansia, depressione, irritabilità e ruminazione</i>	65
<i>Figura 10 - Sesso di ricercatori e partecipanti</i>	74
<i>Figura 11 - Modello di cross-over design</i>	78
<i>Figura 12 - Sesso dei partecipanti per ciascuna sequenza</i>	78
<i>Figura 13 - Quantità di cambiamenti potenzialmente stressanti</i>	85
<i>Figura 14 - Frequenze di fruizione televisiva giornaliera in h</i>	86
<i>Figura 15 - Autoefficacia iniziale</i>	89
<i>Figura 16 - Ansia iniziale</i>	90
<i>Figura 17 - Depressione iniziale</i>	91
<i>Figura 18 – Medie di Reappraisal e Suppression iniziali</i>	92
<i>Figura 19 – Medie iniziali di Irritabilità e Ruminazione</i>	93
<i>Figura 20 - Giustificazione della violenza per scena e per sesso</i>	95
<i>Figura 21 – Giustificazione della violenza nei due Periodi</i>	96
<i>Figura 22 - Giustificazione della violenza nel Periodo 1</i>	97
<i>Figura 23 - Intensità delle emozioni negative per tipo di scena fra sessi</i>	98
<i>Figura 24 - Sgradevolezza emozioni negative per sesso e scena</i>	100
<i>Figura 25 – Emozioni positive provate</i>	101
<i>Figura 26 - Effetti su intensità e sgradevolezza delle emozioni negative</i>	103
<i>Figura 27 - Variazioni di ansia significative</i>	104
<i>Figura 28 - Variazione di ruminazione</i>	106
<i>Figura 29 - Interazione Ruminazione prima-dopo con sequenza</i>	106
<i>Figura 30 - Effetti sulle variazioni di ansia, depressione, irritabilità e ruminazione</i>	107
<i>Figura 31 - Modello di Scherer (2003)</i>	120
<i>Figura 32 – Fattori sociali con effetti sui processi cognitivi</i>	122

Ringraziamenti

I preziosi consigli e le osservazioni del Prof. Bruno Mario Cesana, Professore di Statistica presso la Facoltà di Medicina e Chirurgia dell'Università degli studi di Brescia, mi hanno aiutato nei diversi aspetti della metodologia e nell'elaborazione dei dati.

Desidero ringraziare il Prof. Carlo Cristini, Professore di Psicologia Generale presso la Facoltà di Medicina e Chirurgia dell'Università degli studi di Brescia, non solo per l'aiuto nelle diverse fasi della ricerca e per la supervisione di questo lavoro, ma anche per le stimolanti occasioni di confronto sulle diverse tematiche psicologiche che ha saputo offrire.

Ringrazio Loredana Condemi per il suo valido e preciso contributo all'attuazione della parte sperimentale della ricerca.

Infine, rivolgo un riconoscente e affettuoso ringraziamento a Luciana e Marta che, con pazienza e dedizione, hanno rivisto le bozze di questo lavoro.

Scene di violenza, esperienze emotive e condotte aggressive

Riassunto

Le scene violente trasmesse dai mass-media possono avere effetti rilevanti sui vissuti emotivi degli spettatori e sui loro comportamenti.

Sul piano emotivo le persone, durante la visione di scene violente, provano emozioni in modi differenti per intensità, tono edonico e variazioni fisiologiche; le loro esperienze emotive dipendono non solo dalla valutazione riguardo allo stimolo emotigeno ed a ciò che stanno vivendo, ma anche da processi di regolazione emotiva, come la rielaborazione cognitiva della situazione, la soppressione dell'espressione emozionale e le diverse forme d'autoefficacia emotiva.

La rielaborazione cognitiva è un processo centrato sui momenti antecedenti l'emozione, si riferisce a che cosa si fa prima che l'emozione sia pienamente vissuta e abbia influenzato il nostro comportamento e/o alterato il sistema periferico.

La soppressione dell'espressione emotiva è centrata sui momenti che seguono l'emozione e si riferisce ad un processo di inibizione.

Nel caso dell'autoefficacia emotiva si possono distinguere tre tipologie:

1. autoefficacia nel controllo di emozioni negative (APEN);
2. autoefficacia nell'espressione di emozioni positive (APEP);
3. autoefficacia di percezione empatica (AEP).

Sul piano comportamentale la visione di scene violente è stata spesso indicata come una delle cause dell'aumento degli episodi di violenza nella vita quotidiana. Per valutare l'impatto della visione di scene violente sulla tendenza a mettere in atto condotte violente si sono considerati due indicatori della condotta aggressiva: irritabilità e ruminazione.

L'irritabilità è riferita alla propensione a reagire impulsivamente ad una provocazione o disappunto anche minimi, mentre la ruminazione si riferisce alla propensione a superare con difficoltà rancori o desideri di vendetta.

Uno degli scopi principali di questo studio è di valutare l'impatto sull'intensità emotiva e sul tono edonico di due scene violente tratte da due diversi film: una di violenza giustificata (VG) (ad esempio, una violenza esercitata come reazione ad un torto subito) e una di violenza non giustificata (VNG) (ad esempio, senza alcuna motivazione); si considerano come fattori: il livello di giustificazione della violenza, la rielaborazione cognitiva, la soppressione e

l'autoefficacia emotiva.

In particolare, si è formulata l'ipotesi che i vissuti emotivi negativi siano inferiori quando le persone valutano la violenza, a cui hanno assistito, come giustificata.

Per quanto riguarda i processi di regolazione delle emozioni, si ipotizza che la rielaborazione cognitiva e l'autoefficacia nel controllo delle emozioni negative possano anch'esse contribuire a contenere gli stessi vissuti emotivi negativi.

Un secondo scopo è quello di studiare l'impatto di una diversa sequenza temporale (scena di violenza giustificata – scena di violenza non giustificata e viceversa) su due aspetti specifici dell'affettività: ansia e depressione e su due indicatori della condotta aggressiva: irritabilità e ruminazione.

A questo proposito si è formulata l'ipotesi di un effetto catartico della visione per entrambe le sequenze delle scene violente sulle variabili considerate dovuto all'attribuzione di una funzione di controllo all'attività immaginativa. L'effetto dovrebbe essere maggiore dopo la sequenza in cui la violenza giustificata è vista per ultima, in quanto l'identificazione con l'aggressore è facilitata.

La ricerca è stata compiuta utilizzando un campione composto da 60 studenti volontari (30 F e 30 M), iscritti al primo anno della Facoltà di Medicina dell'Università degli Studi di Brescia.

I partecipanti hanno inizialmente compilato i questionari relativi ad ansia, depressione, ruminazione, irritabilità, autoefficacia emotiva, *suppression* e *reappraisal*.

A distanza di una settimana, dopo essere stati assegnati in modo randomizzato ad una delle due sequenze, in coerenza con un disegno sperimentale *cross-over*, hanno assistito alla proiezione di una delle sequenze:

1. filmato neutro, scena di violenza giustificata (VG), filmato neutro, scena di violenza non giustificata (VNG).
2. filmato neutro, scena VNG, filmato neutro, scena di VG.

La visione, in sessioni individuali, è avvenuta in una sala di proiezione (4 m * 2,30 m) isolata acusticamente, con lo schermo (150 cm * 100 cm) posizionato ad una distanza di 3 m.

Dopo ogni singola scena è stato applicato un questionario *self-report* per valutare intensità e tono edonico delle reazioni emozionali.

Riassunto

Alla fine della visione sono stati nuovamente applicati i questionari relativi ad ansia, depressione, ruminazione, irritabilità per valutare eventuali variazioni rispetto alla prima rilevazione.

Gli effetti sulle variabili dipendenti dello studio: a) intensità e sgradevolezza delle emozioni negative provate durante ciascuna delle scene violente; b) ansia, depressione, irritabilità e ruminazione, sono stati studiati utilizzando analisi fattoriali a misure ripetute e regressioni multivariate.

La significatività statistica è stata considerata con $p < .05$.

Come previsto, la scena di violenza non giustificata ha elicitato reazioni emotive negative più intense e sgradevoli (con valori più alti nelle femmine); inoltre la scena di violenza giustificata ha elicitato un numero maggiore di emozioni positive (con valori più alti nei maschi). È possibile che nella scena di violenza giustificata ci si identifichi con il persecutore, mentre nell'altra scena l'identificazione avverrebbe con la vittima, determinando vissuti più negativi.

Si conferma l'ipotesi che la valutazione del livello di giustificazione della violenza ha l'effetto di contenere intensità e sgradevolezza delle emozioni negative, ma solo durante la scena di violenza giustificata (VG). I processi di regolazione APEP e AEP e, contrariamente alle attese, anche i processi APEN e *reappraisal* non hanno evidenziato effetti sui vissuti emotivi, mentre è confermato che la variabile *suppression* non contribuisce a regolare l'esperienza emotiva negativa.

Pertanto, mentre si assiste ad una scena di violenza giustificata, è la sola valutazione della sua giustificazione, e non gli altri processi di regolazione delle emozioni, che permette il contenimento di intensità e sgradevolezza delle emozioni negative.

Per quanto riguarda gli effetti della visione di entrambe le scene, a prescindere dalla loro sequenza, l'ipotesi di diminuzione delle variabili affettive e degli indicatori della condotta aggressiva è stata confermata solo con i valori di Ansia Nascosta, Ansia Totale e Ruminazione che diminuiscono dopo la visione, al contrario di Ansia Manifesta e Irritabilità che non variano.

Per quanto riguarda Ansia Nascosta, Ansia Totale e Ruminazione, il risultato sembra suffragare la concezione di catarsi di Feshbach & Singer (1971), basata sul fatto che se una persona attribuisce una funzione di controllo cognitivo alle fantasie aggressive, queste, stimulate durante la visione di contenuti aggressivi dei media, sono in grado di ridurre la manifestazione di tendenze

aggressive. Oltre a ciò, esiste un “effetto sequenza” con maggiori decrementi di ruminazione dopo quella di VNG-VG. In altre parole, la visione della scena VG, vista per ultima nella sequenza, in cui sono presenti fantasia aggressiva e identificazione con l’aggressore, è in grado di determinare una maggiore diminuzione della ruminazione.

Il minore impatto della sequenza VG-VNG non è coerente con la concezione catartica di Fowles (1999) in quanto le maggiori intensità e sgradevolezza delle emozioni negative, registrate alla fine di questa sequenza, avrebbero dovuto causare maggiori diminuzioni dei valori delle variabili rispetto all’altra sequenza e non viceversa.

La soppressione dell’espressione delle emozioni contribuisce ad una maggiore diminuzione d’irritabilità, svolgendo una funzione positiva, ma è associata a valori più alti di Ansia Manifesta e Depressione; pertanto il processo di soppressione non è positivo o negativo in sé, ma lo diviene rispetto agli obiettivi e alle situazioni.

L’autoefficacia APEN nel controllo delle emozioni negative è associata a valori più bassi di ansia, depressione e aggressività e contribuisce alla diminuzione della ruminazione. Complessivamente, questo tipo di autoefficacia sembra contribuire positivamente solo al miglioramento di alcuni aspetti della vita affettiva e relazionale.

Introduzione

I contenuti violenti, che spesso caratterizzano programmi televisivi, spettacoli cinematografici e, più recentemente, i videogiochi (Anderson & Dill, 2000), influenzano l'affettività e i comportamenti, tanto che sono stati spesso indicati come i principali fattori causali dell'aumento di episodi violenti nella vita reale.

La società, di fronte a certi episodi che, per la loro gravità, sono in grado di colpire l'immaginario individuale e collettivo, attraverso vivaci confronti e riflessioni a livello culturale, politico ed educativo, si interroga sugli effetti che i contenuti violenti trasmessi dai media possono avere sulle condotte aggressive.

Gli effetti della visione di scene violente sui vissuti emotivi non hanno invece ricevuto la stessa attenzione, nonostante essi siano in grado di condizionare il benessere delle persone e di facilitare comportamenti violenti.

Negli ultimi decenni molti ricercatori (Dollard, Doob, Miller, Mowrer & Sears, 1939; Berkowitz, 1969; Bandura, 1973; Berkowitz, 1974; Geen, 1983; Berkowitz, 1986; Geen & Thomas, 1986; Berkowitz, 1989; Geen, 1990; Sheehan, 1991; Singer, Slovak, Frierson, & York, 1998; Strasburger & Donnerstein, 1999; Johnson, Cohen, Smailes, Kaen & Brook 2002; Popper, 2002; Huesmann, Moise-Titus, Podolski & Eron, 2003; Browne & Hamilton-Giachritsis, 2005) si sono occupati degli effetti che l'esposizione a scene violente può avere su:

- a) aspetti comportamentali;
- b) aspetti psicologici più legati a vissuti esperienziali;
- c) relazioni fra a) e b);
- d) aspetti cognitivi legati al consenso sull'utilizzo di metodi violenti di risoluzione dei conflitti.

Allo stato attuale, i risultati di numerose ricerche concordano sul fatto che la violenza dei media incrementa l'aggressività e le esperienze emotive negative, soprattutto in età infantile, e che può essere messa in relazione con comportamenti aggressivi in età adulta.

Anche la proposizione persuasiva della violenza come mezzo efficace di risoluzione dei conflitti può predisporre ad auspicare, accettare e mettere in pratica il ricorso alla violenza.

Tuttavia, la complessità dell'oggetto di studio, determinata anche dalla molteplicità delle variabili intervenienti, non consente ancora di chiarire tutti gli

aspetti relativi alle caratteristiche proprie dello spettatore, a quelle della scena di violenza cui sta assistendo, a quelle del contesto socio-ambientale e alla loro interazione.

Per quanto riguarda le caratteristiche dello spettatore sono importanti: età, sesso, livelli d'ansia, depressione, aggressività, capacità cognitive (attenzione, percezione, memoria, intelligenza), esperienze pregresse di violenza subita o esercitata, norme della cultura di riferimento; inoltre, si attivano, insieme a processi di identificazione con un personaggio (il persecutore o la vittima), vissuti che sono condizionati da modalità soggettive di regolazione delle emozioni e da processi di valutazione cognitiva (ad esempio, quando la violenza a cui si sta assistendo è considerata giustificabile).

In riferimento alle caratteristiche delle scene violente, particolare rilevanza rivestono: media utilizzati (tv, cinema, internet, videogiochi), grado di realtà o fantasia delle vicende a cui si assiste, presenza di effetti sonori e intensità delle voci di vittime e persecutori, rapidità e intensità dell'azione, attori protagonisti considerati miti del cinema, qualità delle interpretazioni e credibilità dei personaggi, morte e/o mutilazione di una o più persone, presenza di sangue, sesso ed età della vittima, vittima trattata come oggetto, assenza di senso di colpa del persecutore, uso di armi e/o ordigni, tipo di violenza (verbale, sessuale, oppure presentata come umoristica). Inoltre, molto spesso, la struttura delle sceneggiature è caratterizzata da una alternanza di due tipi di violenza: violenza giustificata (definita tale in quanto legittima difesa o reazione a violenze subite precedentemente) e violenza non giustificata (senza giustificazione alcuna).

Riguardo alle caratteristiche del contesto socio-ambientale, rivestono particolare importanza: visione con adulti nel caso di bambini, condizioni di luce, qualità delle immagini, possibilità di rielaborazione con altre persone di quanto visto e ascoltato; oltre al potenziale rinforzo rappresentato da possibili favorevoli condizioni della visione (ad esempio il grado di confortevolezza ambientale) e alle caratteristiche della proiezione (ad esempio, qualità delle immagini e dimensione dello schermo), sono particolarmente importanti le reazioni di altre persone eventualmente presenti alla visione (Manstead & Fischer, 2001); per questo motivo gli effetti sugli spettatori andrebbero studiati tenendo conto del fatto se la visione è avvenuta individualmente oppure in compagnia di altre persone.

L'interesse per alcuni degli aspetti presentati ha stimolato alcune domande:

Introduzione

1. Il livello con cui si giustifica la violenza vista nelle scene filmiche ha un effetto sull'intensità e la sgradevolezza delle emozioni negative vissute?
2. Le scene di violenza giustificata elicitano emozioni negative diverse per intensità e tono edonico rispetto a quelle di violenza non giustificata?
3. I valori di ansia, depressione e aggressività (ruminazione e irritabilità) cambiano dopo la visione di scene filmiche di violenza?
4. Le diverse sequenze con cui scene di violenza giustificata e non giustificata sono proposte alla visione possono avere differenti effetti su ansia, depressione e aggressività?
5. I processi di regolazione delle emozioni, in particolare la soppressione della loro espressione, la rielaborazione cognitiva della situazione, l'autoefficacia (intesa come convinzione di essere in possesso di una specifica capacità) nell'espressione di emozioni positive, l'autoefficacia nel controllo di quelle negative, l'autoefficacia empatica, sono in grado di modulare gli effetti della visione di scene violente sulle emozioni, l'ansia, la depressione e l'aggressività?

Nella prima parte della dissertazione saranno presentati:

- a. alcune teorie relative alle emozioni e alla loro regolazione. In particolare verrà introdotto il tema della relazione tra processi emotivi e cognitivi nel contesto dell'approccio definito dall'espressione *cognitive appraisal* e, successivamente, verranno approfonditi i più importanti processi che consentono alle persone di regolare le proprie o le altrui emozioni;
- b. il ruolo dei costrutti dell'empatia e dell'identificazione nella visione di scene da film; appare necessario approfondire alcuni aspetti peculiari di questi due costrutti, sovente utilizzati per descrivere e spiegare cosa avviene nello spettatore;
- c. il legame tra le emozioni negative e l'aggressività, anche in relazione ad una frustrazione come evento avversivo;
- d. diverse teorie sugli effetti dell'esposizione a scene violente e le più importanti ricerche sugli effetti di tale esposizione.

Scene di violenza, esperienze emotive e condotte aggressive

La seconda parte, relativa alla fase sperimentale, dedicata alla presentazione delle ipotesi, del metodo, dei risultati, della discussione e delle conclusioni, si chiuderà con alcune considerazioni per future ricerche.

Parte Prima

1. Le Emozioni e la loro Regolazione

1.A. *Emozione e cognizione*

Il contesto generale di studio in cui si colloca la ricerca è costituito dalle emozioni e, in modo più specifico, dalla relazione tra processi cognitivi e processi emotivi e dal ruolo svolto da alcuni processi di regolazione delle emozioni.

Il legame tra cognizione ed emozione è studiato dai teorici dell'approccio del *cognitive appraisal*, la valutazione cognitiva. Arnold (1960) ha introdotto per prima il termine *appraisal* per indicare il processo cognitivo con cui valutiamo se lo stimolo che percepiamo è buono o cattivo. L'autrice afferma che è proprio il processo di *appraisal* che riesce a spiegare il legame che manca nella teoria periferica di James (1884), secondo cui alla base dell'emozione ci sarebbe una retroazione dalla periferia al sistema nervoso centrale, tra percezione e cambiamenti fisiologici. Per Arnold, la valutazione è diretta, immediata, automatica, quindi anche non necessariamente consapevole, e dipende dall'apprendimento pregresso, dal temperamento, dalla personalità, dallo stato fisiologico, dalle particolari caratteristiche della situazione. La valutazione si risolve in tendenze all'azione che vengono vissute come emozioni. In conseguenza di questa valutazione può essere attivata un'azione di avvicinamento o di allontanamento. Successivi studi (Schachter & Singer, 1962; Lazarus, 1966; Smith & Ellsworth, 1985; Lazarus e Smith, 1988; Roseman, 1991, 2001; Frijda, 1986; Schorr, 2001; Scherer, 1984; 2001; 2003) hanno contribuito a nuovi sviluppi di questo approccio anche diversi tra loro, ma che conservano quello che può essere considerato l'elemento comune dei teorici dell'*Appraisal*: i vissuti emotivi sono considerati non a partire dalla natura di un evento, ma dall'interpretazione che ciascuno dà di quell'evento.

La teoria cognitivo-attivazionale (o teoria dei due fattori) di Schachter & Singer (1962) ha contribuito a valorizzare gli aspetti più propriamente psicologici. In questo caso, l'emozione viene concepita come il risultato della combinazione di due elementi: l'*arousal*, che indica l'intensità dell'attivazione fisiologica e l'interpretazione cognitiva di questa attivazione; l'interpretazione, a sua volta, è resa possibile dalla percezione, dal riconoscimento della situazione emotigena e da un altro processo cognitivo che ne stabilisce la connessione con l'*arousal*.

In passato, il dibattito a proposito della maggiore o minore importanza da attribuire alla cognizione nella determinazione delle esperienze emozionali è stato molto animato e gli studiosi si sono spesso divisi, ad esempio tra le posizioni di Lazarus e quelle di Zajonc (Schorr, 2001).

Da una parte Lazarus ha formulato ipotesi (Lazarus, 1966; Lazarus e Smith, 1988) sulla valutazione:

a) di un evento e sul suo significato per il nostro benessere (*primary appraisal*);

b) della relazione tra valutazioni cognitive e azioni (*secondary appraisal*).

Questa seconda valutazione è costituita da due tipi di *coping*, termine con il quale si indicano modalità diverse adottate dalle persone per far fronte alle diverse situazioni; il primo comprende azioni per affrontare situazioni in qualche modo pericolose, mentre il secondo è una ri-valutazione (*reappraisal*) cognitiva di quanto messo in atto per fronteggiare quelle situazioni. Questi due tipi di *coping* sono da ritenere componenti dell'emozione e il processo di *reappraisal* può essere considerato come il mediatore della risposta emotiva. Sulla base di queste ipotesi, non solo la valutazione risulta determinante per l'esperienza emotiva, ma porta a considerare l'emozione come un processo continuo in cui il citato *reappraisal* può far variare l'iniziale vissuto emotivo (D'Urso & Trentin, 2000).

Sul fronte opposto, secondo Zajonc (1980) l'esperienza emotiva precede la valutazione dell'evento. Inoltre, dimostrando che le emozioni possono esistere al di fuori della consapevolezza, ha evidenziato una criticità nella visione cognitivista più ortodossa.

Il confronto si è a tratti trasformato in una pura questione semantica, più che cercare di chiarire il reale processo che avviene durante l'esperienza emotiva (Leventhal & Scherer, 1987).

All'interno dell'approccio cognitivista alle emozioni, alcune teorie sono classificate (D'Urso & Trentin, 2000) come teorie delle valutazioni cognitive (*Appraisal*) che ipotizzano una relazione tra emozione ed azione: le tendenze all'azione nell'ipotesi di Arnold (1960) e la preparazione all'azione in quella di Frijda (1986).

Queste teorie presuppongono che ad ogni emozione corrisponda una specifica valutazione cognitiva della situazione e che gli elementi di questa valutazione siano anche una specifica causa di esperienze e comportamenti.

Secondo Frijda (1986), l'emozione è definita da quello che costituisce il suo aspetto fondamentale: il cambiamento della preparazione all'azione, che include tendenze all'azione e modalità di attivazione; inoltre, la valutazione cognitiva non fa solo parte della situazione che suscita emozioni, ma è anche in grado di generarne autonomamente di proprie.

Smith & Ellsworth (1985) hanno proposto sei diverse dimensioni dell'*Appraisal* che, combinandosi tra loro, producono *pattern* in grado di generare le diverse emozioni: piacevolezza o spiacevolezza, attenzione, anticipazione dello sforzo, certezza, controllo della situazione e responsabilità.

In modo simile, il modello di *Appraisal* di Roseman (2001) è composto da sette diversi *appraisal* relativi:

- 1) al fatto che l'evento fosse atteso o inatteso;
- 2) alla consistenza della motivazione rispetto alla situazione concreta (ad esempio se si vuole davvero che l'evento abbia luogo);
- 3) allo stato motivazionale rispetto alla possibilità di minimizzazione della punizione o massimizzazione della ricompensa;
- 4) alla probabilità dell'evento (certezza o incertezza);
- 5) alla causalità dell'evento con individuazione dell'agente causale;
- 6) al controllo potenziale (alto o basso);
- 7) al tipo di problema (relativo all'episodio rispetto alla soddisfazione dei bisogni o che dipende dall'essenza stessa del problema).

Anche in questo caso la combinazione di questi diversi *appraisal* sarebbe alla base delle diverse esperienze emotive.

Tra gli autori che, in anni recenti e attraverso la ricerca empirica, hanno dato un grande contributo nella definizione del processo dell'*Appraisal* e dell'emozione, va ricordato Klaus R. Scherer che, partendo dallo studio della valutazione dell'evento stimolo, ha approfondito la relazione tra questa e le conseguenti risposte dei sottosistemi dell'organismo: il sistema nervoso centrale, il sistema neuro-endocrino, il sistema nervoso autonomo e quello somatico.

Nel 1984, nell'intento di chiarire il processo che caratterizza l'*Appraisal*, Scherer ha inizialmente proposto una griglia di controlli di valutazione dello stimolo (*stimulus evaluation check, SEC*): 1) novità dello stimolo; 2) piacevolezza/spiacevolezza intrinseca; 3) pertinenza e rilevanza dello stimolo per i bisogni e gli scopi dell'organismo; 4) capacità di far fronte allo stimolo (*coping*); 5) compatibilità con le norme sociali e con l'immagine di sé.

Su questa base, lo stesso autore ha aggiornato, nel corso degli anni, fino alla versione più recente (Scherer, 2001), la sua Teoria del controllo sequenziale della differenziazione delle emozioni (Figura 1), di fatto un'ipotesi di operazionalizzazione dell'*Appraisal*.

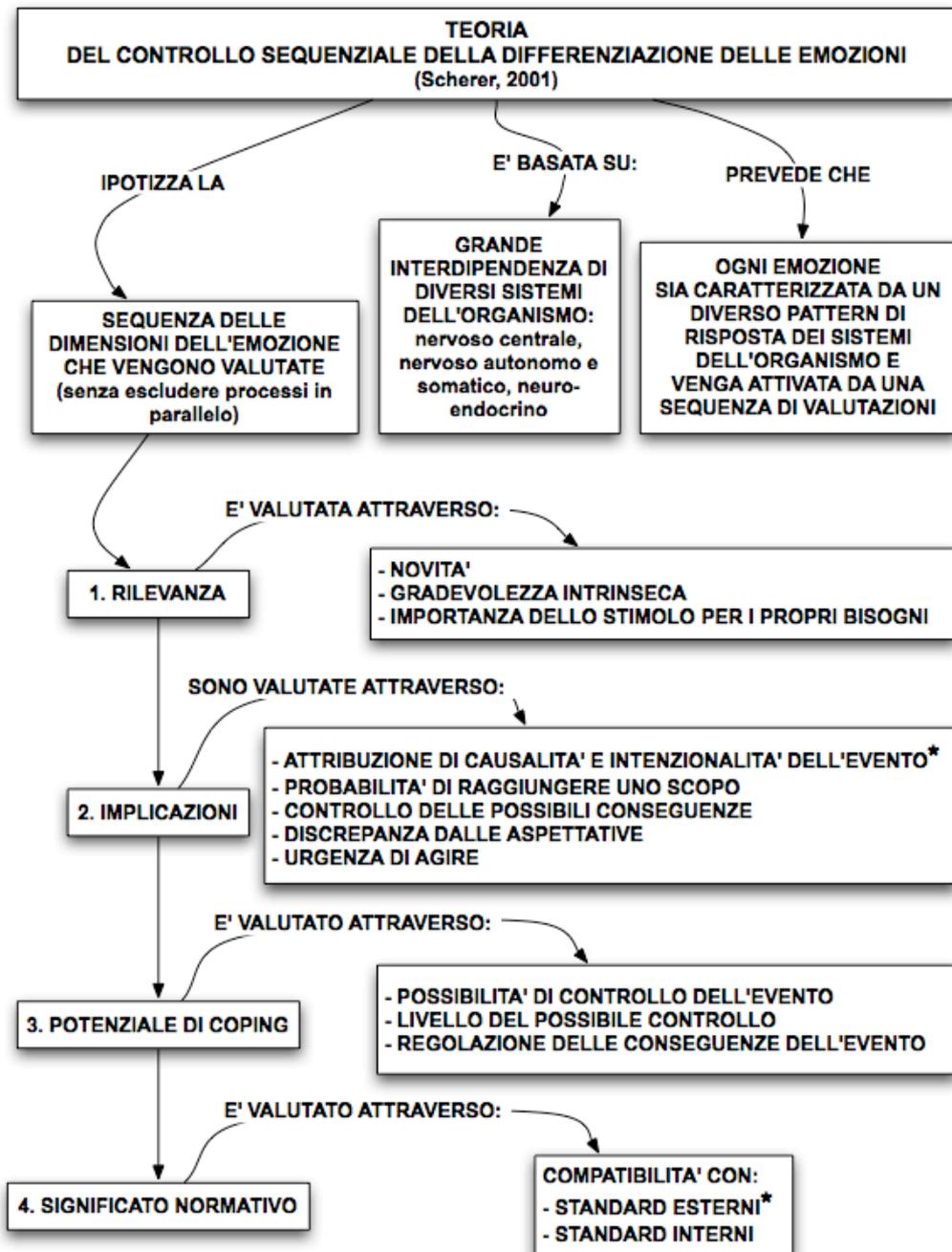


Figura 1 - Teoria del controllo sequenziale delle emozioni di Scherer (2001)

Questa teoria prevede la valutazione sequenziale di quattro diverse dimensioni delle emozioni: 1) rilevanza; 2) implicazione; 3) potenziale di *coping*; 4) significato normativo.

La rilevanza è valutata attraverso il grado di novità di uno stimolo, il suo tono edonico relativo al livello di gradevolezza e al grado di importanza rispetto ai propri bisogni.

La dimensione delle implicazioni viene valutata attraverso diverse variabili tra cui l'attribuzione della causalità ad un agente. Nel caso si tratti di un essere vivente, le motivazioni, l'intenzionalità o la negligenza dell'agente assumono particolare importanza, come nel caso di un evento che provochi ira.

Per quanto riguarda il *coping*, Scherer propone una sua articolazione in tre aspetti:

- a) la reale possibilità di controllo della situazione;
- b) il livello del controllo effettivamente raggiungibile;
- c) la possibilità di regolare le conseguenze dell'evento emotigeno.

Infine, il significato normativo è connesso alle norme morali (interne) ed etiche (esterne) e si configura rispetto alla conformità dell'evento ad esse.

La valutazione dell'evento stimolo, attraverso la sequenza di valutazione delle dimensioni dell'emozione, è concepita come processo di natura soggettiva il cui risultato, per ciascuna delle molteplici emozioni, è rappresentato da pattern di variazioni sincronizzate e interrelate dei sottosistemi dell'organismo (sistema nervoso centrale, sistema neuro-endocrino, sistema nervoso autonomo e somatico).

In questo modo vengono colti complessità e carattere processuale dell'emozione, dovuti ai continui e mutui cambiamenti delle sue componenti (cognizione, motivazione, reazione motoria, reazioni fisiologiche) che dipendono dalle interazioni dei vari sottosistemi dell'organismo.

Scherer (2001), come ricordato precedentemente, pur ribadendo l'importanza della sequenzialità del processo dell'*Appraisal*, non esclude la presenza di processi paralleli e non consapevoli, di cui riconosce l'importanza.

In sintesi, l'emozione è definita come un episodio di cambiamenti interrelati e sincronizzati di tutti o della maggior parte dei sottosistemi dell'organismo (sistema nervoso centrale, sistema neuro-endocrino, sistema nervoso autonomo e somatico); questi cambiamenti si manifestano come risposta alla valutazione di un evento stimolo, interno o esterno, rilevante per lo

stesso organismo. Ogni emozione sarà quindi un pattern di risposta, attivato da una sequenza di *Appraisal*, e caratterizzato dai cambiamenti dei citati sottosistemi dell'organismo (Scherer, 2001).

Come osserva Schorr (2001), Scherer e Frijda condividono l'idea che le emozioni sono fenomeni con diverse componenti che implicano eventi valutati e, ad esempio, componenti affettive, stati di preparazione all'azione ed *arousal*.

Nel corso degli anni, sulla base dei risultati di molteplici ricerche, si sono raggiunti buoni livelli di condivisione da parte di molti degli studiosi che fanno riferimento al *Cognitive Appraisal* (Ellsworth & Scherer, 2003) e, attraverso diversi contributi, il processo di *Appraisal* è stato anche ridefinito su alcune importanti e controverse questioni:

- a) se sia da ritenere solo antecedente l'emozione;
- b) se sia un processo sequenziale o parallelo;
- c) se sia da ritenere un processo solo consapevole.

Per quanto riguarda il primo punto, l'*Appraisal* è ritenuto sia un antecedente, sia una componente dell'emozione: con quest'ultima affermazione si è venuto compiendo un passo importante per superare il confine che nella tradizione ha separato emozione e cognizione.

Rispetto alla sequenzialità o parallelismo dei processi, si ipotizza la presenza di entrambi i tipi di processi. Come abbiamo visto, Scherer (2001) propende per una sequenzialità basata su diversi tipi di *appraisal*, e afferma che la sua teoria sequenziale non contraddice la presenza di ulteriori processi paralleli.

Per quanto riguarda l'ultimo punto relativo alla consapevolezza, vi è sostanziale concordanza di vedute intorno al fatto che i diversi *appraisal* possano avvenire, indifferentemente e anche automaticamente, in modo consapevole o inconsapevole. La possibilità di una valutazione al di fuori della consapevolezza era già peraltro contemplata nel pensiero di Magda Arnold (1960), come detto in precedenza.

Dopo aver esaminato come i teorici che fanno riferimento all'indirizzo del *Cognitive Appraisal* hanno affrontato quesiti critici riguardanti l'approccio dicotomico ad emozione e cognizione, la sequenzialità e parallelismo dei processi dell'*Appraisal* e l'ipotesi che questi processi possano essere indifferentemente consapevoli o inconsapevoli, si prende ora in considerazione l'influenza dei fattori sociali nell'esperienza emotiva e nell'espressione delle

emozioni, altro importante tema sul quale non esiste ancora una posizione condivisa.

I fattori sociali che intervengono nel processo di *Appraisal* sono spesso concepiti solo come un aspetto dello stesso processo di valutazione, senza una propria specificità. È questa, ad esempio, la posizione di Scherer (2003) che inserisce nell'ipotesi sulla sequenza dell'*Appraisal* (Figura 1) ed in forma esplicita, fondamentalmente due aspetti legati alla relazione o alla socialità:

1. la distinzione tra l'elemento agente causale (ad esempio, a chi si attribuisce l'azione) e le motivazioni dell'agente causale (ad esempio, se l'azione dipende da intenzionalità o da negligenza);
2. la compatibilità con standard esterni rappresentati dalle norme sociali.

Da un'altra prospettiva, Manstead & Fischer (2001) hanno formulato una più specifica definizione del rapporto tra cognizione ed emozione riguardo agli aspetti sociali dell'*Appraisal*, il costrutto del *Social Appraisal*; i due autori sono giunti a definirlo come un'ulteriore e peculiare nuova dimensione dell'*Appraisal*, quindi non solo un aspetto relativo ad altre dimensioni.

Secondo questi autori, il *Social Appraisal* (Figura 2) può essere definito come la valutazione non solo dei vissuti emotivi, ma anche di pensieri e azioni che altre persone esprimono come risposta allo stesso evento emotigeno che si sta vivendo. Ad esempio, se durante una cena un ospite fa una battuta di spirito, molto divertente per noi, ma non per gli altri, che invece esprimono con linguaggio non verbale sufficienza o disappunto, il nostro vissuto emotivo sarà condizionato dalla valutazione che abbiamo fatto delle loro reazioni.

Un secondo aspetto di questo tipo di valutazione è costituito da come gli individui considerano le possibili conseguenze che la loro reazione emotiva potrebbe avere sulle altre persone. Continuando nell'esempio della cena, dovremo decidere se, e in che misura, manifestare agli altri il nostro divertimento, andando incontro ad una situazione imbarazzante, oppure adeguarci a loro per evitare l'imbarazzo. Alla base del processo di valutazione ci sono, quindi, la conoscenza delle possibili implicazioni delle nostre emozioni e della loro espressione verso gli altri, le conseguenti aspettative associate, i ricordi e le reminescenze di esperienze emozionali passate.

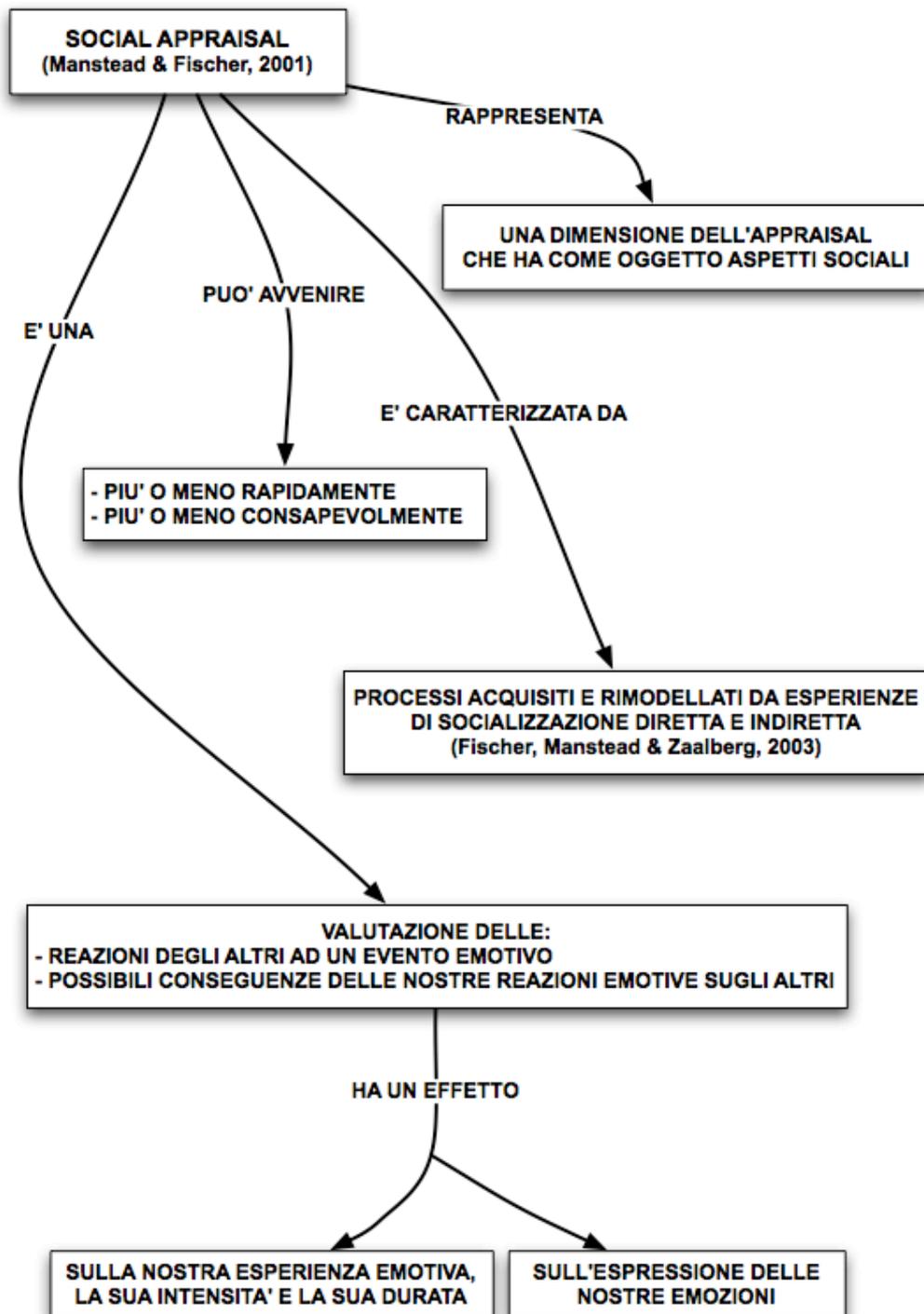


Figura 2 – Social Appraisal

Il costrutto del *Social Appraisal* spiega l'effetto della nostra valutazione delle reazioni degli altri sia sulla nostra esperienza emotiva, sulla sua durata e intensità, sia sull'espressione delle emozioni. L'importanza e il ruolo che questo effetto assume nella nostra vita emotiva sembrano giustificare la proposta di Manstead & Fischer (2001) di considerare il *Social Appraisal* come un'ulteriore

dimensione dell'*Appraisal*, superando quella che in passato è sembrata una sottovalutazione dell'importanza dei fattori sociali nei processi emotivi. Questa distinzione fra *Appraisal* e *Social Appraisal* presenta analogie con quella fra il *primary* e il *secondary coping* proposta da Lazarus (Lazarus, 1966; Lazarus e Smith, 1988) e descritta precedentemente, nel senso che il *Social Appraisal* segue nel tempo la valutazione iniziale dell'evento emotigeno vero e proprio.

Il *Social Appraisal* è un processo che, come le altre dimensioni dell'*Appraisal*, può avvenire rapidamente e al di fuori della consapevolezza dell'individuo attraverso la comunicazione verbale e non verbale.

Riguardo a come i processi di valutazione del contesto sociale che denotano il *Social Appraisal* vengono acquisiti e rimodellati, Fischer, Manstead & Zaalberg (2003) assegnano un ruolo decisivo ai processi di socializzazione diretti e indiretti.

A questo proposito, l'importanza delle reazioni emotive degli altri e la sensibilità verso di esse ha radici lontane, se è vero che un bambino molto piccolo imita le espressioni facciali dell'adulto (Meltzoff, 1988). Anche la psicologia clinica, studiando la relazione tra *care-giver* e neonato nei primi periodi dell'esistenza, si è occupata del ruolo della comunicazione. Ad esempio, le teorie delle relazioni oggettuali hanno enfatizzato l'importanza delle prime esperienze relazionali (Imbasciati, 2006), mettendone in luce anche il ruolo di condizionamento dello sviluppo del neonato. La base di queste prime relazioni, in cui l'affettività è indiscussa protagonista, è la comunicazione non verbale (ad esempio con espressioni facciali, gesti, esperienze tattili, sonorità) che avviene principalmente in modo non consapevole. Attraverso questa esperienza comunicativa il neonato apprende, in quanto capisce e risponde. È un apprendimento che dipende dalla comunicazione non verbale del *care-giver*, ma quest'ultima è efficace e positiva solo se basata sulla comprensione del significato della comunicazione non verbale del neonato (Imbasciati, 2006).

In sintesi, in una condizione ottimale si sviluppa una comunicazione basata sulla reciproca comprensione dei messaggi non verbali, messaggi principalmente di natura emotiva. Parafrasando un'espressione di Winnicott quando afferma che non esiste un bambino, ma un bambino con la sua mamma, allo stesso modo potremmo forse dire che non esiste un individuo che prova un'emozione, ma un individuo che prova un'emozione inserito in una rete di relazioni.

Per quanto riguarda le differenze di genere nelle tendenze aggressive e nei processi emotivi, gli aspetti biologico e socio-culturale sono stati al centro di numerose ricerche sia dei teorici dell'*appraisal*, sia di altri autori.

Una ricerca di Eagly & Steffen (1986) ha dimostrato che la maggiore tendenza all'aggressività degli uomini è in relazione a situazioni dove vengono causati dolore o danni fisici, piuttosto che danni psicologici o sociali. Questo effetto viene interpretato dalle autrici come funzione della diversa percezione delle conseguenze dell'aggressione, apprese come aspetti del ruolo di genere e altri ruoli sociali. Una maggiore tendenza aggressiva da parte degli uomini è stata rilevata anche in una ricerca sulla popolazione anziana, mentre le donne esprimono atteggiamenti di controllo e di possibile elaborazione (Cristini & Cesa-Bianchi, 1997).

Bradley, Codispoti, Sabatinelli & Lang (2001) hanno studiato i processi emotivi di donne e uomini in relazione a stati motivazionali, appetitivi o avversivi. Nel caso di esposizione a stimoli con alto potenziale di *arousal*, sia donne sia uomini hanno mostrato le reazioni emotive maggiori. Le donne, però, reagiscono ad immagini sgradevoli con *arousal* maggiore rispetto agli uomini. Gli autori ipotizzano che fattori biologici e socio-culturali possano contribuire a modulare le reazioni di donne e uomini.

Timmers, Fischer & Manstead (2003) hanno confermato l'importanza degli stereotipi nelle credenze circa il comportamento emozionale, soprattutto rispetto alle donne che sono viste come più emozionali rispetto agli uomini. Inoltre, gli uomini appaiono maggiormente in accordo con le credenze prescrittive (attinenti al dover essere) in tema di emozioni, rispetto alle donne, mentre non ci sono differenze per quanto riguarda le credenze descrittive (attinenti a come si pensa che accada nella realtà).

Fischer, Rodriguez Mosquera, van Vianen, & Manstead (2004) non hanno trovato differenze fra i sessi per quanto riguarda l'intensità delle emozioni classificate come *powerful*, ad esempio l'ira, mentre esistono differenze tra gli uomini provenienti da paesi in cui è più alto il grado di partecipazione attiva alla vita economica e politica (GEM, *gender empowerment measure*), i quali riferiscono una minore intensità delle emozioni, classificate come *powerless*, ad esempio la tristezza e la paura, rispetto agli uomini che vivono in Paesi con minore grado di partecipazione (GEM basso).

A proposito dell'ira, gli uomini esprimono più facilmente questa emozione quando credono che in questo modo sia possibile modificare il comportamento di un'altra persona, mentre le donne esprimono ira più apertamente ad una terza persona che non ne è stata la causa (Timmers, Fischer & Manstead, 1998).

Inoltre, Evers, Fischer, Rodriguez Mosquera & Manstead (2005) hanno trovato che le donne manifestano aggressività verso una persona che è causa della loro ira in misura minore degli uomini quando si aspettano di incontrarla in un momento successivo.

Tornando al concetto generale di *Appraisal*, Ellsworth & Scherer (2003) sottolineano che si configura come la valutazione delle circostanze reali, ricordate o immaginarie concomitanti il vissuto emotivo e, di conseguenza, viene visto come un processo che, mettendo in relazione la situazione e l'organismo, delinea le emozioni come risposte adattive. Inoltre, concependo le emozioni come processi che si compiono in un intervallo di tempo, si coglie in modo più appropriato la complessità dei vissuti emotivi umani (Ellsworth, 1991). Ad esempio, dopo un primo *appraisal* si registrerà una prima risposta emozionale, la quale diventerà parte della situazione e verrà valutata, contribuendo così a influenzare successive emozioni. Infine, le emozioni possono condizionare la valutazione di un successivo evento negativo: se si è arrabbiati sarà più facile attribuire ad altri la responsabilità di quanto è in procinto di accadere (Keltner, Ellsworth & Edwards, 1993).

1.B. La regolazione delle emozioni

Un settore di ricerca che sta assumendo sempre maggiore importanza ha come oggetto la regolazione delle emozioni, vale a dire i processi attraverso i quali gli individui riescono ad avere un'influenza su quali emozioni provare, quando e come. Le strategie dei soggetti per tali scopi sono molteplici e possono essere adottate in modo più o meno consapevole.

Il tema della regolazione delle emozioni è stato affrontato in modo approfondito da Gross (1998), che ha cercato di definirne anche gli aspetti comuni e le differenze con altri concetti come gli affetti, le difese, gli stati dell'umore e il *coping*.

Gross & Thompson (2007) propongono una distinzione tra la regolazione delle emozioni *in self* e quella *in other*, intendendo con la prima una regolazione indirizzata alle proprie emozioni e con la seconda una regolazione indirizzata alle

emozioni di altri; i due processi possono essere attivi contemporaneamente.

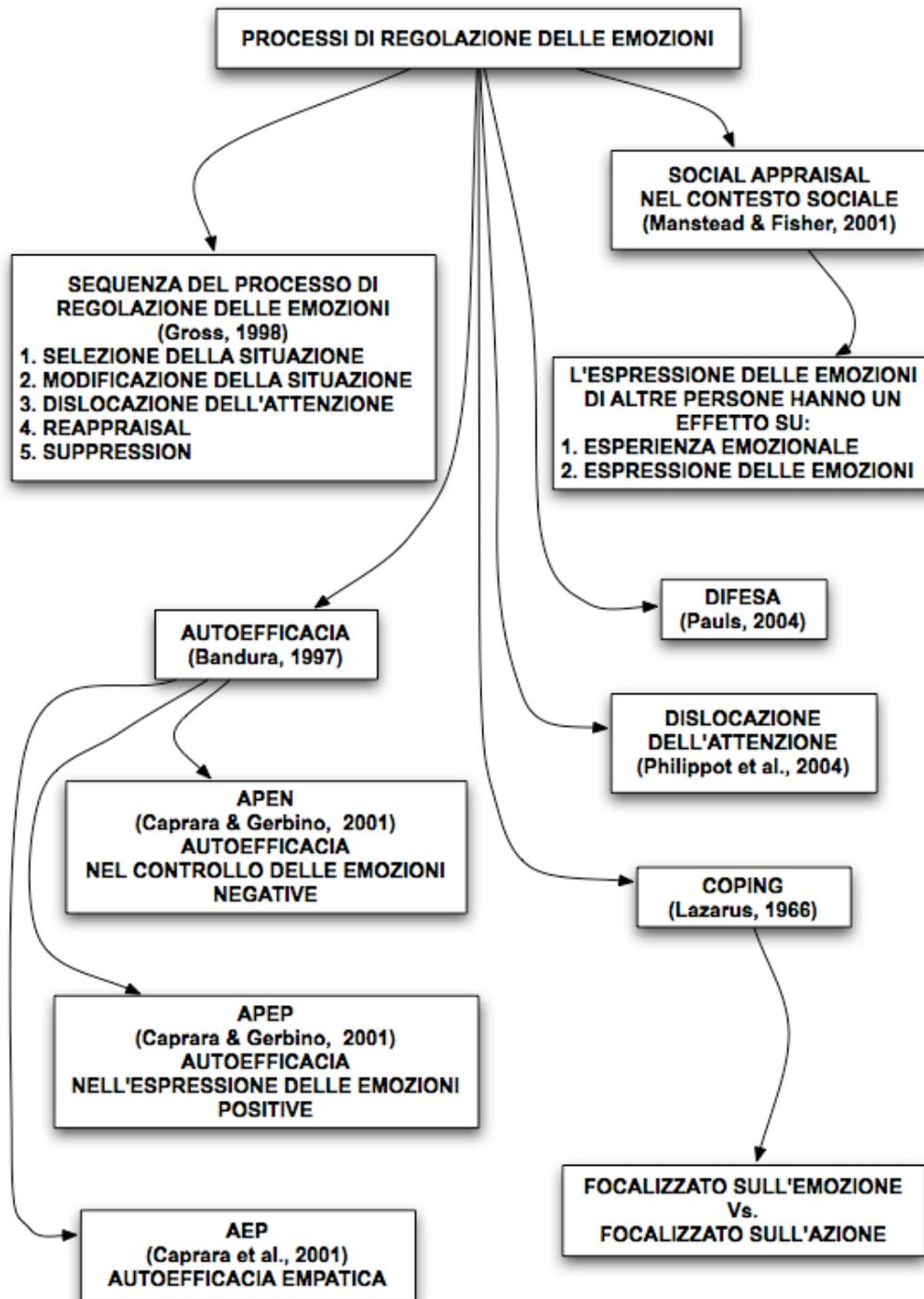


Figura 3 - Regolazione delle emozioni (Gross, 1998)

La Figura 3 rappresenta uno schema con alcuni processi di regolazione delle emozioni e tiene conto di diverse ipotesi teoriche. Per quanto riguarda la regolazione *in other*, è riportato il costrutto del già descritto *Social Appraisal*.

Gross (1998), nella sua proposta di processo di regolazione delle

emozioni, riferibile al tipo *in self*, distingue tra: a) strategie di regolazione delle emozioni focalizzate sui momenti che precedono la piena attivazione emozionale; b) strategie focalizzate sull'espressione delle emozioni dopo l'attivazione delle tendenze all'azione (Figura 4).

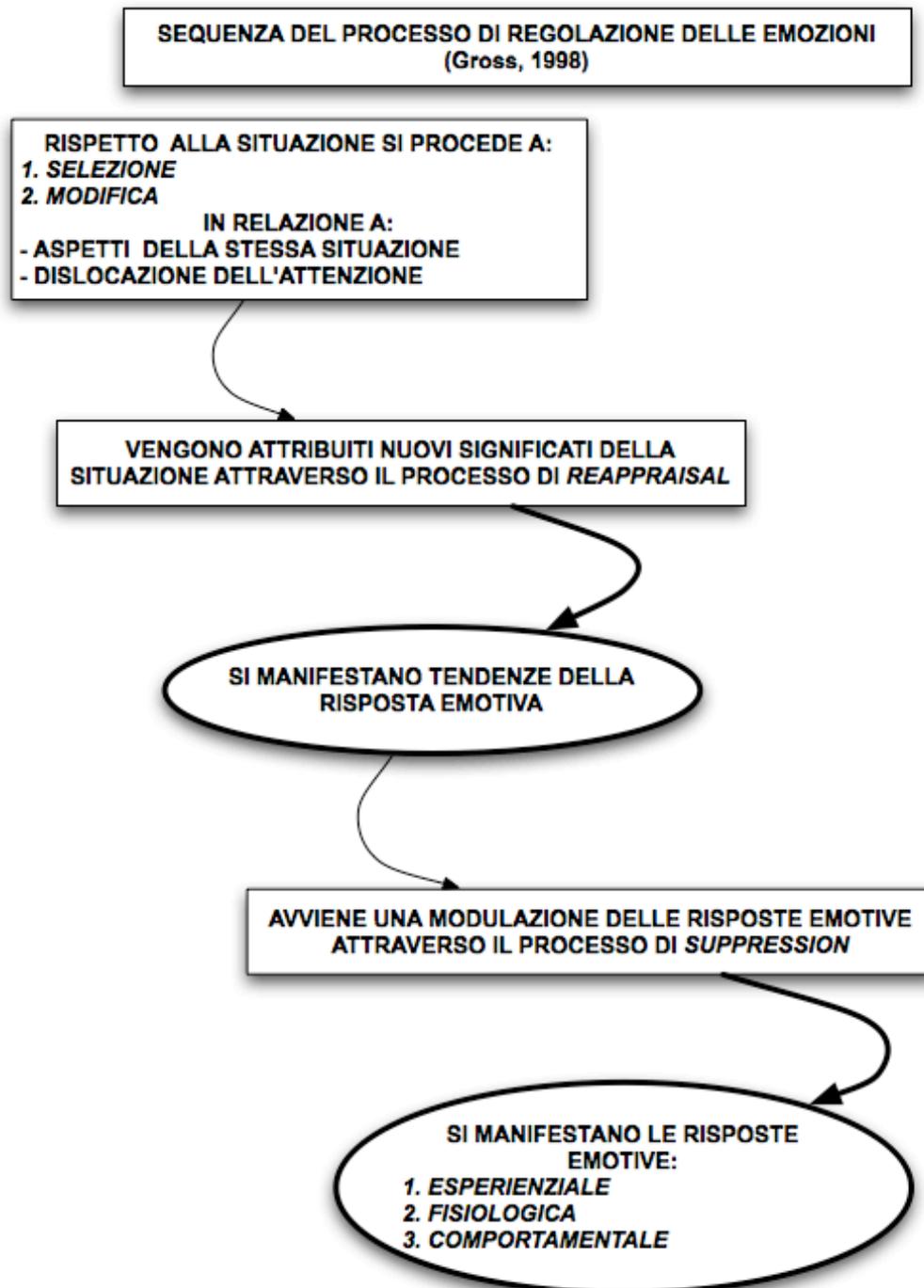


Figura 4 – Processi di regolazione delle emozioni

Nel primo caso, l'autore ipotizza che gli individui seguano una sequenza composta da:

- selezione delle situazioni, in cui la persona decide di vivere un'esperienza scegliendo una situazione piuttosto che un'altra;
- modifica della situazione scelta, in cui il soggetto cerca in questo modo un controllo emotivo;
- successivo dispiegamento dell'attenzione, in cui la persona cerca di modificare la salienza o la selezione di singoli aspetti;
- trasformazione cognitiva (*reappraisal*) della situazione elicitante l'emozione. In sintesi, si procede a quella che può essere considerata come una ristrutturazione cognitiva con successiva attribuzione di diversi significati alla stessa situazione nel suo complesso o con un'attribuzione di un diverso valore ai singoli elementi. In questo caso, il significato del termine *reappraisal* è quindi diverso da quello attribuito da Lazarus (1966) e Lazarus & Smith (1988), riferibile invece ad una rivalutazione di quanto messo in atto per fronteggiare le situazioni.

Nel secondo caso:

- soppressione (*suppression*), cioè un comportamento di controllo che inibisce l'espressione emotiva e consente una modulazione delle risposte esperienziali, comportamentali e fisiologiche.

I risultati delle ricerche di Gross & John (2003) hanno portato a dimostrare che il processo di *suppression* riesce a controllare l'aspetto comportamentale delle emozioni, ma non la reazione fisiologica né il vissuto emotivo. Al contrario, il processo di *reappraisal* riesce a contenere il vissuto emotivo e le reazioni fisiologiche; in questo caso il processo anticipa la tendenza alla risposta, agendo indirettamente sulle risposte esperienziale, comportamentale e fisiologica.

Pauls (2004) ha sottolineato, oltre alla rielaborazione cognitiva ipotizzata da Gross (1998), l'importanza di altri due processi di regolazione delle emozioni: le difese e l'allocatione dell'attenzione (Philippot, Baeyens, Douilliez & Francart, 2004). Per quanto riguarda le difese, siamo in presenza di processi che hanno le loro radici teoriche nella psicoanalisi e sono caratterizzati dalla non consapevolezza. Le difese sono processi mentali che svolgono la funzione di

proteggere l'individuo da un'ansia eccessiva e vengono differenziate dai processi di coping perché questi ultimi sono perlopiù processi consapevoli, anche se i confini tra i due processi appaiono spesso sfumati.

Nel caso dell'allocazione dell'attenzione possono esistere processi, più o meno consapevoli, sia di spostamento di attenzione, sia di una sua focalizzazione su determinati aspetti. Ad esempio, individui ansiosi, di fronte ad uno stimolo minaccioso in grado di incrementare la loro ansia, mettono in atto un'iniziale e inconsapevole ipervigilanza. Successivamente, e sempre in modo automatico, tendono a distogliere l'attenzione dallo stimolo minaccioso nel tentativo di regolare l'emozione. Questo tentativo, però, non ha successo e il livello d'ansia non diminuisce (Philippot, Baeyens, Douilliez & Francart, 2004).

Bandura (1997) si è accostato alla regolazione delle emozioni con il costrutto dell'efficacia percepita; l'ipotesi di Bandura è inserita nel quadro teorico della teoria socio-cognitiva in cui la causazione reciproca triadica fornisce un'ipotesi delle relazioni tra ambiente, comportamento e processi affettivi, biologici e cognitivi della persona (Figura 5).

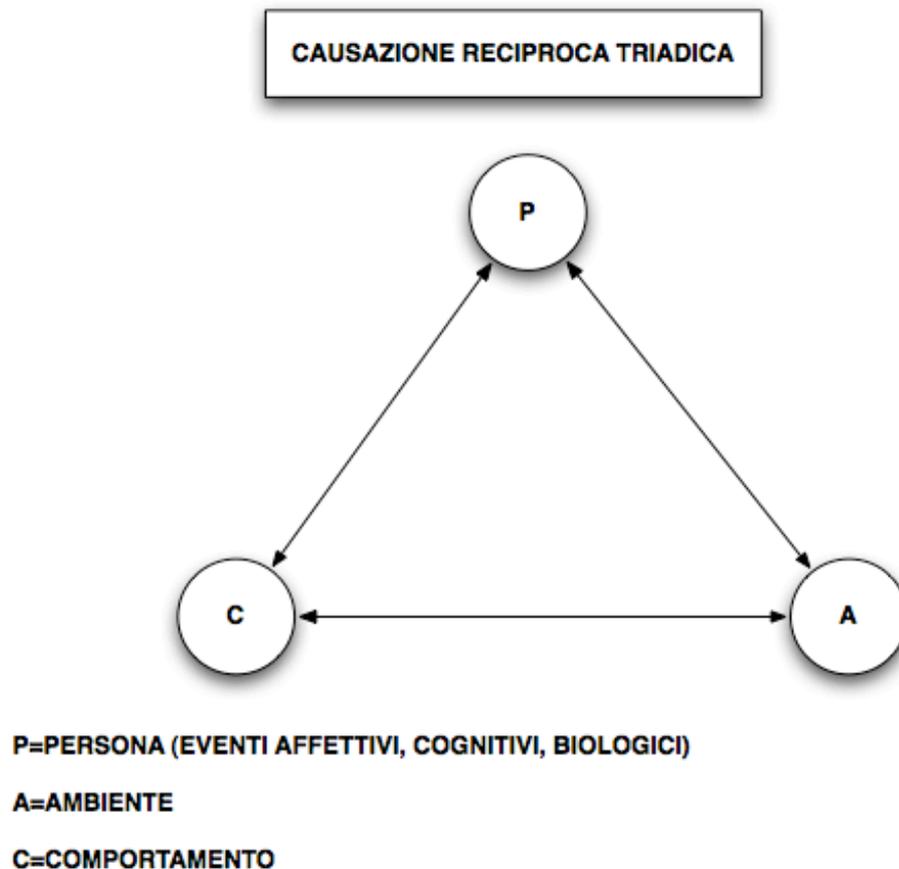


Figura 5 - Causazione reciproca triadica (Bandura, 1997)

L'autoefficacia percepita fa riferimento alla convinzione di un individuo di essere in possesso di capacità in grado di controllare specifiche situazioni, attività o aspetti del proprio funzionamento psicologico e sociale (Caprara, 2001), quindi anche affettivo.

Bandura (1997) descrive almeno tre processi di regolazione affettiva:

1. orientati al pensiero:
 - a. l'autoefficacia, attraverso la distorsione dei processi attentivi, influenza la costruzione, la rappresentazione cognitiva o la rievocazione di un evento in modo tale da generare un'emozione positiva o negativa;
 - b. le convinzioni d'efficacia nella capacità di modificare le catene di pensieri disturbanti sono in grado di regolare le emozioni.
2. orientati all'azione: l'autoefficacia, regolando le emozioni, orienta le azioni che modificano l'evento emotivo.
3. orientati all'affetto: l'autoefficacia come capacità di migliorare gli stati emozionali negativi.

Il senso d'autoefficacia si viene costituendo (Figura 6) nel corso dell'esistenza attraverso le esperienze, i feedback valutativi delle altre persone e i processi di modellamento (Bandura, 1997).

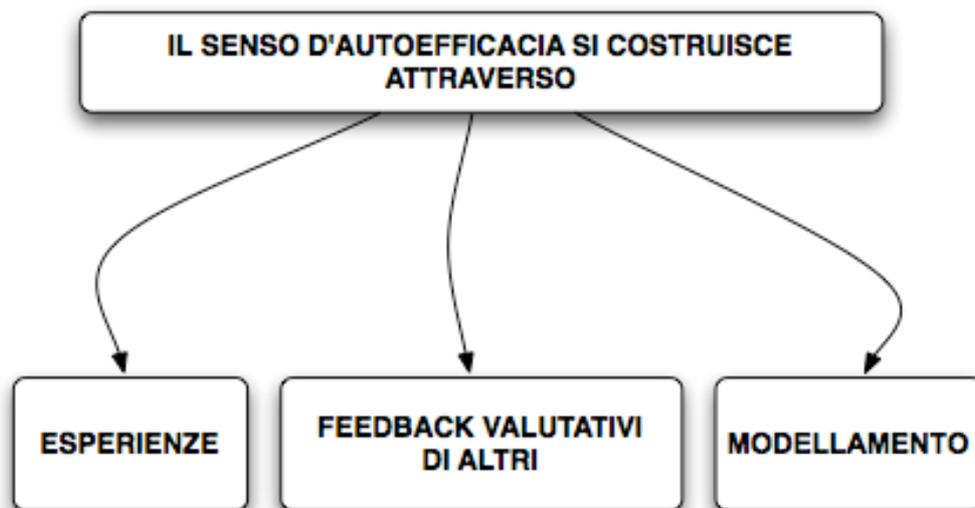


Figura 6 - Determinanti dello sviluppo del senso d'autoefficacia

L'autoefficacia percepita si differenzia dall'autostima, pur derivando anch'essa da una valutazione, perché non ha come oggetto il valore della

persona nel suo complesso, bensì specifiche capacità relative a specifiche forme di essere, di sapere e di fare (Caprara, 2001).

A proposito di emozioni e nel contesto di riferimento descritto, Caprara & Gerbino (2001) hanno progettato e validato due scale che mirano a valutare le strutture cognitivo-motivazionali in campo emotivo, cioè le convinzioni di possedere capacità di gestione in questo ambito. In particolare queste scale valutano:

- a. l'autoefficacia nel controllo delle emozioni negative, in cui si sintetizza la convinzione di essere in grado di moderare, diluire e superare quel tipo di emozioni;
- b. l'autoefficacia nell'espressione delle emozioni positive, in cui si sintetizza la convinzione di essere in grado di godere, condividere e trarre benefici da emozioni positive.

Secondo gli autori, l'autoefficacia nel controllo delle emozioni negative è predittiva della capacità di gestire stati emozionali ed è associata a minore depressione, irritabilità e ruminazione.

L'autoefficacia nell'espressione delle emozioni positive fa sentire il suo effetto positivo soprattutto sulla depressione e, seppur in misura minore, su irritabilità e ruminazione.

Caprara, Gerbino & Delle Fratte (2001) hanno messo a punto una scala dell'autoefficacia empatica percepita, espressione con cui si sintetizza la convinzione di essere in grado di mettersi nei panni degli altri, intuirne gli stati d'animo, anticiparne le richieste d'aiuto ed esser loro di sostegno nelle situazioni avverse. La scala dell'autoefficacia empatica percepita è correlata con le due scale di autoefficacia già descritte e con i fattori del test BIG-FIVE, in particolare la stabilità emotiva.

Tra i processi di regolazione delle emozioni può essere annoverato anche il costrutto del *Social Appraisal* (Manstead & Fisher, 2001), descritto in precedenza. Questo costrutto, come importante dimensione della più generale valutazione cognitiva, riferito a pensieri, azioni e componenti affettive degli altri, in risposta ad una situazione emotivamente significativa, può essere visto come importante elemento nella modulazione delle emozioni. Tuttavia, il *Social Appraisal* esercita un effetto maggiore nella situazione in cui la presenza degli altri è reale, e non semplicemente immaginata.

Scene di violenza, esperienze emotive e condotte aggressive

2. Empatia e identificazione durante la visione di scene filmiche

2.A. *Empatia e visione di scene filmiche*

Nel corso degli anni l'empatia è stata definita in modi differenti secondo la rilevanza attribuita alle componenti cognitive piuttosto che affettive (Bonino, Lo Coco & Tani, 1998).

Importante è stato il contributo di Feshbach, Feshbach, Fauvre, Ballard-Campbell (1983) che ritengono che l'empatia, come capacità di condividere l'esperienza affettiva di un'altra persona, sia caratterizzata da tre componenti fondamentali:

1. riconoscimento e discriminazione dei sentimenti;
2. assunzione della prospettiva e del ruolo dell'altra persona;
3. responsività empatica come capacità di vicariare le emozioni.

Più recentemente (Eisenberg e Strayer, 1987; Strayer, 1993) hanno considerato l'empatia come un'esperienza affettiva di condivisione dell'emozione di un'altra persona considerandola non come una capacità, ma come una risposta più propriamente affettiva e che riflette una modalità di "essere".

La persona che vive l'esperienza empatica può in questo modo entrare in relazione con "autenticità" (Rogers, 1951), proponendosi senza incoerenze tra ciò che prova (che è anche ciò che prova l'altra persona) e ciò che manifesta attraverso messaggi verbali e non verbali.

Ritorna quindi, anche nel dibattito scientifico circa il costrutto dell'empatia, il problema del rapporto tra emozione e cognizione e, più precisamente, dell'indispensabilità o meno di processi cognitivi come il riconoscimento e la discriminazione dei sentimenti altrui.

A questo proposito, gli studi (Gallese, 2003) succedutisi alla scoperta dei neuroni-specchio (Gallese, Fadiga, Fogassi & Rizzolatti, 1996) hanno rivelato che la decodifica di sensazioni ed emozioni può avvenire attraverso l'attivazione automatica di questi neuroni; quest'ultima è basata sull'esperienza e vista come risultato di un processo evolutivo, senza l'utilizzo di particolari sforzi cognitivi. Inoltre, nel differenziare la simulazione incarnata, come riproduzione automatica, dalla simulazione standard, considerata come atto volontario di mettersi nei panni dell'altro con la creazione dentro di sé, attraverso l'immaginazione, degli stati mentali dell'altro (Gallese, Migone, Eagle, 2006), è stato sottolineato come,

inizialmente, la prima preceda la seconda e permetta il riconoscimento immediato del senso delle azioni e delle emozioni altrui. Tuttavia, gli autori riconoscono che il significato degli stimoli sociali può essere decodificato da una parallela azione di elaborazione cognitiva, come nella simulazione standard.

Il processo empatico che caratterizza le relazioni umane è in continuo mutamento, nel senso che ciascuno esprime delle emozioni e, allo stesso momento, decodifica le emozioni di chi ha di fronte: le persone che entrano in relazione sono destinatari di *feedback* che possono generare nuove reazioni empatiche.

Riguardo all'empatia, è possibile cercare eventuali analogie tra una situazione in cui due persone reali entrano in relazione e quella in cui una persona assiste ad una scena filmica in cui dei personaggi esprimono emozioni.

Ad esempio, esiste un'analogia per quanto riguarda quel distacco che permette nel processo empatico di riconoscere l'alterità dell'altra persona, anche se si esperiscono le sue emozioni, mentre esiste una differenza perché l'empatia provata dallo spettatore nei confronti di un personaggio non è seguita da un *feedback*, per cui manca un'interazione reale.

2.B. Identificazione e visione di scene filmiche

Il costrutto dell'identificazione è stato descritto in modo diverso da molti autori, anche in relazione a diverse tipologie di corrispondenza tra il comportamento del soggetto e quello della persona con cui si sta identificando. Bandura (1969) ricorda che in letteratura è possibile trovare distinzioni tra "identificazione", "imitazione", "introiezione", "incorporazione", "internalizzazione", "coping", "role-taking".

In particolare, nel differenziare l'imitazione dall'identificazione, si è ipotizzato che la prima riguardi singole risposte, mentre la seconda sia caratterizzata da molteplici schemi di comportamento o da una rappresentazione simbolica del modello oppure dal possesso di simili sistemi di significato. Inoltre, si ipotizza in modo contraddittorio che l'imitazione possa facilitare l'identificazione o, al contrario, che sia la seconda a far crescere la prima (Bandura, 1969).

Tentativi di spiegazione dei processi di identificazione sono stati formulati sia dai teorici dell'apprendimento sociale, sia da vari esponenti della psicoanalisi, senza una vera integrazione dei due orientamenti.

Per Bandura (1969), l'evento identificatorio è definito dalla similarità tra il comportamento della persona (nei diversi aspetti motori, cognitivi e fisiologici) e quello del modello, visto precedentemente in una situazione analoga. In questa prospettiva il processo di identificazione è in continuo mutamento con l'acquisizione di nuovi schemi di comportamento sulla base di esperienze dirette o vicarie per la presenza di modelli, anche mediati da variabili socio-culturali.

L'assunzione del ruolo di un personaggio è facilitata se questo viene presentato come un modello sociale positivo, vincente e affascinante. La stima che si prova per tale modello fa da tramite all'acquisizione dei suoi valori e i suoi atti di violenza appaiono utili e giustificabili (Gili, 2006).

Quindi, riguardo a quanto accade durante la visione di scene filmiche, lo spettatore vive un'esperienza vicaria che lo conduce a mettere in atto un comportamento simile al modello (evento identificatorio), qualora si presenti una situazione analoga.

Al contrario con un approccio psicoanalitico, l'identificazione è vista come un processo che si è costituito solidamente nei primi anni di vita e che non si modifica facilmente. L'identificazione, ad esempio, è collocata da Schafer (1968, 1972) all'interno del costrutto di internalizzazione caratterizzato da tre processi:

1. incorporazione, resa possibile da una fantasia simile al mangiare, di un oggetto o di una relazione con esso;
2. introiezione, in cui l'oggetto (o la relazione con l'oggetto) viene ritenuto e col quale è possibile un dialogo;
3. identificazione, vista come modificazione del sé per assomigliare ad un'altra persona e in cui l'oggetto non è più "altro".

In questo contesto teorico, cercando di spiegare quanto accade durante la visione di scene filmiche, e non essendo ipotizzabile una modificazione dell'identificazione nel senso appena indicato, perché stabile e strutturata, è forse possibile immaginare una momentanea nuova identificazione basata sull'esperienza vissuta, in modo vicario e completo, di quanto accade ad uno dei protagonisti. In questo modo lo spettatore finisce per essere il destinatario di *feedback* di altri personaggi della scena a cui sta assistendo.

Infine, l'identificazione facilita una sorta di fusione con il protagonista che inibisce la capacità di riconoscere l'alterità dell'altro, capacità che è invece considerata tipica dell'empatia.

Scene di violenza, esperienze emotive e condotte aggressive

3. Emozioni e Aggressività: quale legame?

3.A. Frustrazione, emozioni negative e aggressività

Sono trascorsi ormai decenni da quando la frustrazione è stata indicata da alcuni autori (Dollard, Doob, Miller, Mowrer, & Sears, 1939) come causa di aggressività, ma su questa ipotesi sono emerse posizioni decisamente contrastanti. Secondo Bandura (1973), uno dei maggiori critici, la tesi di un nesso causale tra frustrazione e aggressione non è altro che una teoria pulsionale; egli afferma che è l'apprendimento sociale che determina la reazione dell'individuo all'incremento di arousal causato dalla frustrazione. Berkowitz (1989), pur riconoscendo che la frustrazione possa in alcune circostanze contribuire all'aggressività, puntualizza che non è la frustrazione in sé a causare aggressività, ma, in quanto evento avversivo (e non come mera deprivazione), può provocare un'esperienza più o meno spiacevole: vera causa d'aggressività.

In definitiva, secondo l'autore, la frustrazione può essere importante per il grado di intensità dell'esperienza negativa che può provocare e non per la sua natura di evento avversivo.

Ad esempio, il mancato raggiungimento di un obiettivo, del tutto inaspettato, produce un'esperienza più negativa rispetto ad un fallimento in qualche modo previsto; in modo simile, anche i processi di valutazione dell'evento possono influenzare i vissuti negativi.

Dal punto di vista teorico, Berkowitz (1989) ipotizza che un'esperienza affettivamente negativa, comunque causata, possa generare in una prima fase una varietà di reazioni espressivo-motorie, pensieri, memorie associate a tendenze di lotta o di fuga (alla cui base ci sono rispettivamente rabbia e paura); successivamente sono i processi cognitivi che influenzano le risposte, anche attraverso le attribuzioni causali.

In questa seconda fase, vissuti, idee e memorie, associati in *network* emotivi, che possono essere attivati da ciascun elemento, sono in grado, ad esempio, di promuovere un'esperienza di rabbia e un'inclinazione all'aggressività.

In un'ipotesi alternativa, formulata da Bushman, Baumeister & Phillips (2001), si afferma che l'aggressività viene espressa per migliorare l'affettività negativa, senza che questo risultato riesca a contenere successive tendenze aggressive, che invece aumentano.

In uno dei loro esperimenti hanno studiato l'effetto sull'aggressività, espressa nei confronti di un provocatore, di due fattori:

1. importanza vs. inutilità della catarsi;
2. assunzione di una pillola innocua vs. efficace nel congelare l'affettività.

I soggetti indotti a credere nell'importanza della catarsi furono più aggressivi dei soggetti ai quali era stato fatto credere il contrario, ma quest'effetto scomparve nei soggetti che pensavano di aver assunto pillole che avrebbero impedito qualsiasi cambiamento di umore. Evidentemente, l'effetto della pillola eliminò una delle principali ragioni, cioè la possibilità di regolazione affettiva, che avrebbe potuto essere il risultato di una condotta aggressiva.

Questi risultati mettono in crisi la catarsi, vista come processo in grado di diminuire l'aggressività; eventualmente si può ipotizzare che il comportamento aggressivo venga messo in atto per migliorare l'affettività negativa, quantomeno nel breve periodo.

4. Le Teorie sugli effetti dell'esposizione a scene violente

Per spiegare gli effetti dell'esposizione a scene violente sui vissuti emotivi sono state formulate, nel corso degli anni, diverse e a volte contrastanti teorie tra cui il modellamento, gli script, il neo-associacionismo, la desensibilizzazione, la sensibilizzazione, la catarsi, la coltivazione e il trasferimento dell'eccitazione (*arousal*) (per una rassegna v. Harris, 2004; Cristini, Rigutti & Cesa-Bianchi, 2005; Gili, 2006).

4.A. Modellamento

Questa teoria si colloca all'interno della più vasta Teoria dell'Apprendimento Sociale (Bandura, 1962, 1969, 1973, 1977) in cui sono considerate di primaria importanza le relazioni sociali e le influenze ambientali, sempre largamente mediate dagli aspetti cognitivi, come sottolineato nella successiva formulazione della Teoria Socio-Cognitiva (Bandura, 1989, 1994; Bussey & Bandura, 1999).

L'esposizione a modelli facilita l'apprendimento di comportamenti rinforzati, prima di tutto, dalle variazioni di aspettative dei risultati, causate dalla stessa esposizione (Bandura, 1977) piuttosto che dalle risposte.

La teoria del modellamento è quindi una teoria cognitiva basata sull'osservazione di modelli e sulla loro imitazione. Secondo questa teoria, l'esposizione ad un modello che mostra comportamenti violenti porterebbe ad un aumento della probabilità di mettere in atto condotte violente allo scopo di ottenere il risultato ottenuto da quel modello violento a cui si è stati esposti. La teoria del modellamento si basa su una semplice sequenza:

- a) l'osservazione di un modello mentre mette in atto una condotta che si ritiene, consapevolmente o meno, funzionale;
- b) l'imitazione del modello in una situazione analoga;
- c) il raggiungimento dello scopo.

Un secondo processo, rappresentato dalla disinibizione, è prodotto anch'esso dal modellamento (Harris, 2004), che riduce le normali inibizioni verso il comportamento violento. In questo modo è più probabile mettere in atto comportamenti violenti, come risposta a situazioni di provocazione, che in precedenza venivano affrontate con inibizione delle stesse condotte violente.

4.B. Gli script

Con il termine di script si indica una specie di copione relativo a situazioni sociali quotidiane in cui le azioni sono organizzate in sequenze e strutture di vario livello gerarchico.

La teoria degli *script* (Huesmann, 1988) prevede che essi concorrano alla definizione di una situazione e possano guidare il comportamento.

Inizialmente la persona seleziona uno *script* in grado di rappresentare al meglio la situazione, poi assume un ruolo all'interno dello *script*. Una volta che lo *script* è appreso, può essere successivamente utilizzato come guida della percezione, interpretazione e comportamento.

Nel caso della violenza trasmessa dai media, le persone possono apprendere *script* violenti che, in seguito, potranno essere utilizzati nella vita reale.

Questo approccio può essere visto anche come esempio di apprendimento sociale.

4.C. Neo-associacionismo cognitivo

Berkowitz (1962), dopo aver distinto i comportamenti aggressivi strumentali, attivati per ottenere un beneficio, da quelli emotivi, messi in atto impulsivamente, ha studiato i fattori in grado di influenzare i comportamenti di aggressione. Fattori legati alla personalità, alla famiglia, alle esperienze nell'infanzia si intrecciano a fattori biologici e alla violenza presentata dai media.

In quest'ultimo caso, le scene di violenza possono aumentare l'arousal ed elicitare emozioni; su questa base, i livelli di attività e di tendenze di risposta aumentano soprattutto nella componente aggressiva attraverso una rete associativa di sentimenti, pensieri e comportamenti (Berkowitz, 1984).

Berkowitz (1993) teorizza un *priming process*, che partendo da una rete neurale cerebrale stimolata dall'osservazione di uno stimolo esterno, attiva un nodo di un'altra rete che rappresenta cognizioni o comportamenti aggressivi. In pratica il risultato dell'apprendimento del comportamento aggressivo è uno *script* che tiene conto di conoscenze e aspettative riguardanti sequenze in circostanze particolari; ogni evento viene codificato in un precedente *script* e contribuisce a formarne di nuovi.

Questa visione ha alla base una concezione della memoria vista come un insieme di reti interconnesse tra loro e caratterizzate da unità o nodi che

rappresentano elementi di pensiero, emozione etc. Inoltre, la visione di contenuti aggressivi porterebbe ad una disinibizione dei controlli dello spettatore sulla propria aggressività, in misura maggiore nel caso di violenza giustificata o accettabile.

4.D. Desensibilizzazione

La massiccia esposizione a scene violente può aumentare i livelli di tolleranza della violenza (Drabman & Thomas, 1974; Thomas, Horton, Lippincott, & Drabman, 1977; Molitor & Hirsch, 1994), dando così luogo ad una abitudine alla violenza stessa. Inoltre, se le scene di violenza vengono viste in un ambiente confortevole e rilassante, il contesto piacevole può venire associato alla violenza (Harris, 2004).

La desensibilizzazione è in grado di interrompere anche il processo di valutazione morale con il risultato di far intraprendere comportamenti senza considerare personali implicazioni morali (Funk, Baldacci, Pasold & Baumgardner, 2004). La visione di scene di violenza giustificata può modificare la credenza secondo cui i comportamenti violenti sono sbagliati, incoraggiando atteggiamenti pro-violenza (Funk et al., 2004).

L'empatia nei confronti della vittima viene ridimensionata se si viene esposti a particolari scene di violenza, come confermato dalla ricerca di Linz, Donnerstein & Penrod (1984), dove persone che avevano visto in precedenza film-horror hanno espresso atteggiamenti meno empatici nei confronti di donne vittime di violenza.

Il ridimensionamento dell'empatia riflette una desensibilizzazione emotiva mentre la desensibilizzazione cognitiva, testimoniata dalla maggiore tolleranza nei confronti della violenza, è resa evidente dagli atteggiamenti a favore della stessa violenza (Eron, 2001).

4.E. Sensibilizzazione

Contrariamente alla desensibilizzazione, si ipotizza che la forte reazione emotiva esperita durante la visione di scene violente possa provocare appunto una sensibilizzazione alla violenza con la conseguente inibizione di condotte violente.

Accanto o in alternativa a questo processo è stato possibile rilevare nei soggetti, dove la sensibilizzazione è stata più intensa, una condivisione empatica con la vittima delle violenze (Tamburini, Stiff & Heidel, 1990).

4.F. Catarsi

Questa teoria è stata molto dibattuta tra i vari studiosi ed è, probabilmente, anche la teoria che riscuote i maggiori consensi a livello di credenze popolari, nonostante i risultati delle ricerche ne suggeriscano una scarsa validità.

Fowles (1999) assume la posizione più estrema di questa teoria affermando che l'intensità dell'esperienza emotiva durante la visione riesce a soddisfare un bisogno di esprimere l'ostilità in modo inoffensivo per coloro che hanno una predisposizione a manifestarla apertamente, o un bisogno di affrontare lo stress e rilasciare sentimenti o emozioni repressi (rabbia o altro) cresciuti durante la giornata.

È una posizione che sembra avere le radici nella *Poetica* di Aristotele: in questo senso la catarsi sembra indicare una purificazione dell'animo, una scarica indotta nello spettatore dalla rappresentazione della realtà.

Anche le reazioni alla rappresentazione della violenza, quando sono mediate dall'identificazione con l'aggressore, possono essere piacevoli, così come quando sono mediate dall'identificazione con la vittima possono essere considerate espiatorie e catartiche.

Il sollievo catartico presuppone, però, che esistano condizioni che permettano allo stesso sollievo di manifestarsi (Zillmann, 1998); in altri termini occorre ipotizzare la presenza di ansie e/o di emozioni negative che generino il bisogno di sollievo da esse.

Diversamente, Feshbach & Singer (1971) mettono in relazione la catarsi con un'attività immaginativa fantastica dello spettatore piuttosto che con l'intensità dei vissuti e tale processo avverrebbe durante la visione anche attraverso l'identificazione con i personaggi.

Questa ipotesi sembra ispirare Goldstein (1998), quando afferma che la violenza può divertire in quanto provoca un'attività immaginativa e una temporanea perdita di autocoscienza con sospensione dell'incredulità e passaggio a mondi immaginari.

L'interpretazione teorica di Feshbach & Singer (1971) è focalizzata sul significato funzionale del comportamento che è stato fantasticato durante la visione e sulla premessa che questa visione è un'esperienza della fantasia.

Si tratta di attività cognitive di tipo fantastico collegate a quanto proposto dai media, diverse da quelle autogenerate dalle persone, anche se ambedue

sono cognitive, non-reali e possono mitigare l'impulso ad agire (Feshbach & Singer, 1971).

Secondo questi autori, se una persona attribuisce una funzione di controllo cognitivo a fantasie aggressive, siano esse proprie oppure vissute in modo vicario, riterrà il contenuto aggressivo dei media un'opportunità per ridurre la manifestazione di tendenze aggressive. Questa funzione di *coping* delle fantasie aggressive, tuttavia, dal punto di vista operativo non è facilmente separabile da quella che potrebbe essere definita come riduzione di impulsi aggressivi, così come previsto dalla comune concezione catartica.

4.G. Coltivazione

Questa teoria attribuisce alla televisione il potere di originare nel telespettatore determinate concezioni della realtà sociale; in base a questa ipotesi i forti consumatori di televisione avrebbero una percezione della società simile a quella rappresentata in tv, ma diversa da quella reale.

La tv eserciterebbe su tutti i gruppi un'attrazione rispetto ad un centro gravitazionale, un "mainstream" coltivato dalla televisione. (Gerbner, Gross, Morgan & Signorielli, 1986).

In questo modo persone che guardano molto la televisione e persone che appartengono a gruppi, per certi versi, socialmente emarginati avrebbero più credenze negative e proverebbero paura in misura maggiore.

Nata inizialmente con il proposito di spiegare alcuni effetti della violenza televisiva, la teoria della coltivazione ha allargato il campo di influenza e viene utilizzata per spiegare la diffusione di altre credenze e valori, più che altro sul lungo periodo.

Questa teoria è stata criticata per la mancata considerazione della varietà di programmi televisivi e del pubblico, degli elementi del contesto della visione, delle variabili socio-demografiche e per una considerazione principalmente quantitativa della visione di scene violente.

4.H. Il trasferimento dell'eccitazione

Zillmann (1996) parte dalla premessa che l'*arousal* non è specifico per la singola emozione e teorizza che eccitazioni, anche di diversa causa, intensificano sia i processi affettivi, sia i comportamenti determinati dai contesti ambientali e individuali. In breve, la residua eccitazione di una emozione iniziale avrà l'effetto di incrementare il vissuto di un'emozione successiva.

In questo senso, le emozioni provate durante un'esposizione a episodi violenti esercitano un effetto sugli stati affettivi e sui comportamenti seguenti: la soddisfazione che si prova quando una situazione di *suspence* viene risolta potrebbe dipendere proprio dalla grande intensità emotiva che ha preceduto la soluzione e che quindi viene trasferita ad un momento successivo.

Anche nel caso della violenza filmica, *l'arousal* di un primo evento può essere attribuito erroneamente ad un evento successivo, quindi se il secondo evento, ad esempio, elicitava ira, l'*arousal* addizionale provocato dal primo evento renderà la persona ancora più arrabbiata. Allo stesso modo, se il secondo evento elicitava un'altra emozione, sarà quest'altra emozione ad essere vissuta con un'intensità maggiore.

4.1. Il Modello Generale dell'Aggressione (GMA)

Il Modello Generale dell'Aggressione (GMA) rappresenta un tentativo di sintesi di teorie diverse e può essere utilizzato per interpretare gli effetti dei media violenti (Anderson & Bushman, 2002; Carnegie & Anderson, 2003; Anderson & Carnegie, 2004).

Il modello relativo ad un singolo episodio prevede un *Input* rappresentato da variabili personali quali tratti, sesso, credenze, atteggiamenti, valori, obiettivi a lungo termine, script e variabili situazionali come stimoli in grado di attivare l'aggressività, provocazioni, frustrazioni, dolore e sconforto, alterazioni della coscienza, incentivi.

Tutte queste variabili condizionano lo stato interno della persona, in cui:

- a) cognizioni (ad esempio pensieri ostili e *script*);
- b) affetti (ad esempio stati dell'umore ed emozioni);
- c) arousal

variano e, finendo per influenzarsi a vicenda, interagiscono con i processi decisionali che determinano diverse tipologie di *Outcome*: azioni riflessive o azioni impulsive (Anderson & Bushman, 2002) (Figura 7).

Queste azioni sono il risultato di processi decisionali condizionati da processi di appraisal e reappraisal e determinano le caratteristiche dell'incontro con l'altro: l'azione finale che diverrà parte dell'input per un episodio successivo.

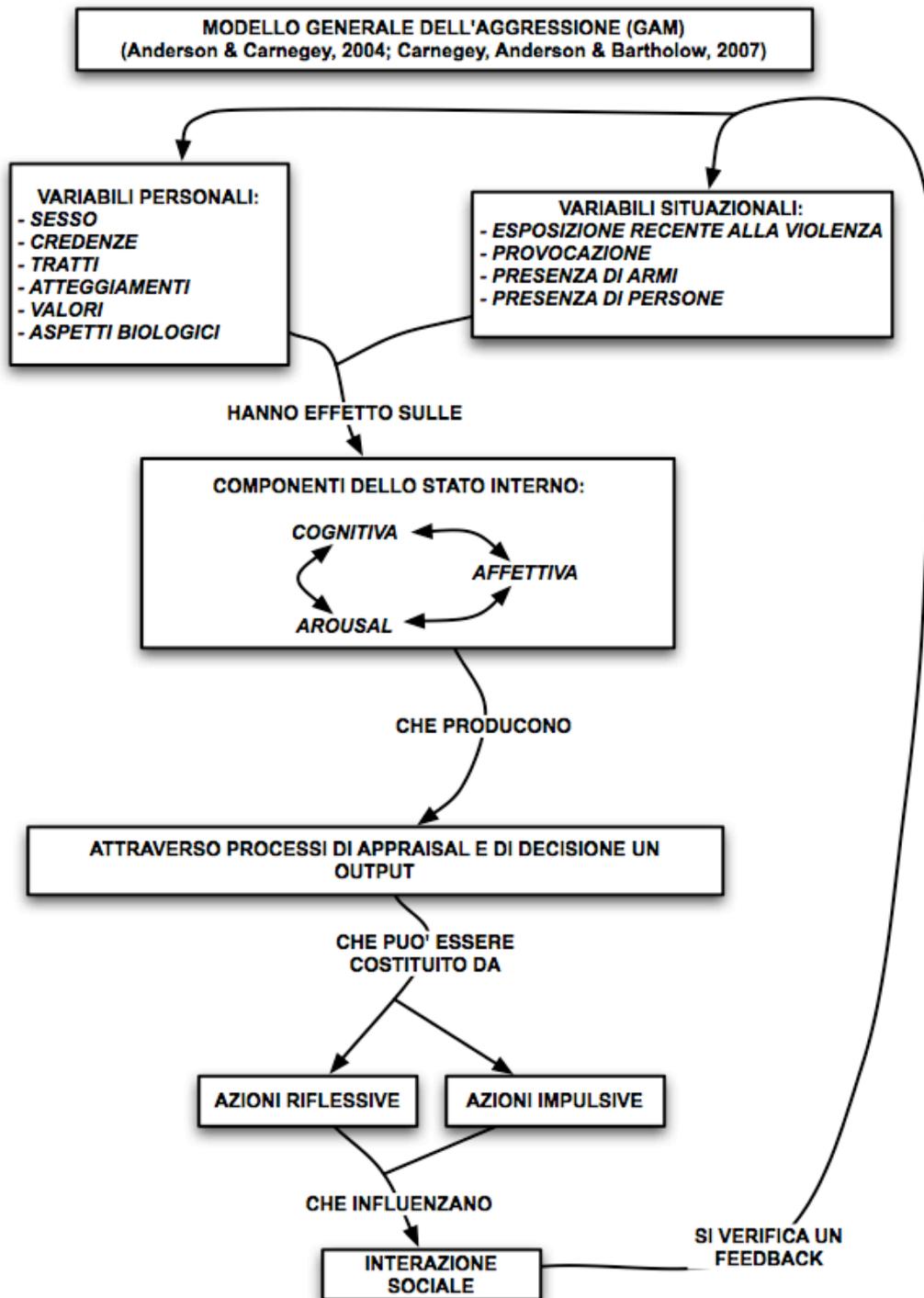


Figura 7 - Modello Generale dell'aggressione (GAM)

4.J. Downward Spiral Model

Slater, Henry, Swaim & Anderson (2003) hanno proposto un modello a spirale, *Downward Spiral Model*, che prevede la reciproca influenza dell'aggressività delle persone e la fruizione di media violenti, nel senso che

ciascuno di questi due elementi va a rinforzare l'altro. Gli autori hanno anche trovato che l'effetto del contenuto dei media su atteggiamenti e comportamenti antisociali è maggiore sui giovani più vulnerabili, ad esempio quelli che cercano situazioni rischiose o sono più propensi a mettere in atto comportamenti devianti. Questi giovani sono anche i soggetti che subiscono in misura maggiore gli effetti della spirale.

4.K. *Un problema: l'attrazione della violenza*

La ricerca presentata in questa sede si occupa, così come la gran parte delle ricerche in letteratura, degli effetti della visione di scene violente; tuttavia occorre ricordare un problema spesso trascurato e che, in futuro, dovrà avere maggiore attenzione: l'esistenza di un mercato collegato alla rappresentazione della violenza e che deve la sua esistenza al fatto che è presente una domanda di spettacoli violenti.

Il problema di cosa stia alla base di questa domanda, di cosa attragga nella rappresentazione della violenza diffusa dai media, di quali siano le motivazioni che possono spiegare la ricerca di fruizione di spettacoli violenti, rappresenta un altro aspetto molto importante da approfondire.

Goldstein (1998) nel suo libro "Why we watch" contribuisce a chiarire come non esista un singolo motivo che spieghi l'attrazione dell'intrattenimento violento, ma molteplici motivi come, ad esempio, ricerca di eccitazione, accettazione sociale o amicale attraverso la condivisione dell'intrattenimento, desiderio di vedere l'applicazione di principi di giustizia, immersione in un mondo fantastico.

Secondo l'autore, le caratteristiche degli individui e delle immagini violente, insieme al contesto della visione, rappresentano tre classi di variabili che sono in grado di produrre un effetto sull'attrattività della violenza rappresentata e sulla ricerca di questo tipo di visione.

Hoffner ha pubblicato nel 2005 una meta-analisi sul divertimento provato durante la visione di filmati violenti e terrorizzanti. I risultati hanno mostrato che i maschi, gli individui poco empatici, gli individui in cerca di forti emozioni o più aggressivi dichiaravano livelli maggiori di divertimento.

I risultati hanno dimostrato soprattutto l'importanza di considerare come gli individui interpretano e valutano le loro reazioni alla violenza e al terrore. I processi che potrebbero spiegare questi risultati non hanno potuto essere

individuati in quanto i disegni sperimentali delle ricerche analizzate erano troppo diversi tra loro.

La gradevolezza, tuttavia, non è sempre un fattore motivazionale determinante, come dimostrato dalla ricerca di Turner e Silvia (2006), in cui l'interesse non è in relazione con la piacevolezza, contrariamente a quanto suggerito dal modello di Smith e Ellsworth, 1985.

In una ricerca di Ramirez, Bonniot-Cabanac & Cabanac (2005) è stata analizzata la relazione tra piacere e condotta aggressiva. In particolare, sembra che la massimizzazione del piacere sia un meccanismo in grado di influenzare la decisione di mettere in atto o meno una condotta aggressiva. Nella loro ricerca, gli autori hanno preso in considerazione forme d'aggressività apparentemente non indirizzate a procurare un danno ad altri. In sintesi, gli autori ritengono che non solo l'aggressività strumentale, ma anche quella di tipo impulsivo sia una funzione del raggiungimento di un piacere. Questo fenomeno non è però vero in termini assoluti, infatti gli autori hanno trovato che la relazione tra piacere ed aggressività è vera solo quando il livello di quest'ultima non è né eccessivo né troppo basso.

Infine, la ricerca di sensazioni, insieme all'alienazione, all'aggressività e alla frequenza nell'uso di internet, è stata indicata in grado di aumentare la fruizione di media violenti in soggetti all'inizio dell'adolescenza (Slater, 2003; Slater, Henry, Swaim & Cardador, 2004).

Scene di violenza, esperienze emotive e condotte aggressive

5. Le ricerche sugli effetti delle scene violente

Numerose ricerche sugli effetti della visione di scene violente sono state condotte sia a livello internazionale sia a livello nazionale.

Prima di proporre una rassegna delle ricerche più importanti sugli effetti delle scene violente va sottolineato come questi effetti possono dipendere da numerosi fattori quali (Bandura, 1973; Berkowitz, 1974; Harris, 2004; Browne e Hamilton-Giachritsis, 2005; Gili, 2006):

- caratteristiche dello spettatore: età, sesso, livelli d'ansia, depressione, aggressività, capacità cognitive (attenzione, percezione, memoria, intelligenza), ruolo attivo (game) o passivo (tv, film, etc.), esperienze pregresse di violenza subita o esercitata, norme della cultura di riferimento;
- caratteristiche della scena: media utilizzati (tv, cinema, internet, videogiochi), grado di realtà o fantasia delle vicende a cui si assiste, presenza di effetti sonori e intensità delle voci di vittime e persecutori, rapidità e intensità dell'azione, attori protagonisti considerati miti del cinema, tipo di violenza (con o senza motivazione, verbale, sessuale, presentata come umoristica), qualità delle interpretazioni e credibilità dei personaggi, morte e/o mutilazione di una o più persone, presenza di sangue, sesso ed età della vittima, vittima trattata come oggetto, assenza di senso di colpa del persecutore, uso di armi e/o ordigni;
- condizioni di esposizione: visione collettiva vs. solitaria, visione con adulti nel caso di bambini, gradevolezza della situazione, condizioni di luce, qualità delle immagini, possibilità di rielaborazione con altre persone di quanto visto e ascoltato.

5.A. *Effetti su emotività e comportamento*

Alcune ricerche hanno dimostrato che l'esposizione a scene di violenza attraverso vari media (film, tv, internet) aumenta la probabilità di divenire protagonisti di atti di violenza (Dollard, Doob, Miller, Mowrer & Sears, 1939; Berkowitz, 1969; Bandura, 1973; Berkowitz, 1974, 1986, 1989); al contrario altre ricerche hanno evidenziato un effetto catartico o ininfluenza della visione di scene

violente sul comportamento degli individui (Feshbach e Singer, 1971; Fowles, 1999).

Per quanto riguarda il rapporto tra visione di scene violente e salute psichica, alcuni studi (Singer et al., 1998; Bushman e Anderson, 2001) hanno evidenziato una relazione tra la visione di questo tipo di scene e ansia, depressione, comportamenti violenti.

Le immagini violente elicitano emozioni come rabbia, paura e disgusto (Philippot, 1993; Gross & Levenson, 1995; Hagemann, Naumann, Maier, Becker, Lürken & Bartussek, 1999); le emozioni influenzano il nostro comportamento, le nostre decisioni, la nostra vita (Damasio, 1994). Il legame tra emozione e azione è più importante del legame che unisce le credenze all'azione e quest'ultimo legame è, a sua volta, più importante di quello che lega la conoscenza all'azione (Frijda, Manstead & Bem, 2000).

5.B. Effetti sui bambini, adolescenti e giovani adulti

Bambini, sia maschi sia femmine, che si identificano con l'aggressore e che percepiscono la violenza come realistica, sono più aggressivi (Huesmann & Eron, 1986).

Diverse ricerche sperimentali hanno dimostrato che l'esposizione di bambini di entrambi i sessi a comportamenti violenti in Tv o in film aumenta, nell'immediato, l'aggressività (Geen, 1983; Geen & Thomas, 1986; Geen, 1990; Sheehan, 1991; Varin, Lanzetti, Maggiolini & Montagnini, 1997; Johnson, Cohen, Smailes, Kaen & Brook, 2002; Popper, 2002; Browne & Hamilton-Giachritsis, 2005). Effetti simili si sono ottenuti anche con adolescenti e giovani adulti (Bushman, 1995).

5.C. Effetti a breve termine

Gli effetti a breve termine dell'esposizione alla violenza possono essere dovuti ad un effetto di priming e, quindi, al processo di attivazione di una rete neurale che coinvolge cognizione, emozione e comportamento provocato da uno stimolo esterno, in questo caso collegato alla violenza (Berkowitz, 1993). Ad esempio la visione della violenza può innescare concetti collegati a dei comportamenti aggressivi.

Inoltre l'accresciuto *arousal* specifico in conseguenza della visione della violenza può dar luogo, sul breve periodo, a reazioni aggressive in risposta ad una provocazione, come conseguenza di un'attribuzione errata dell'eccitazione

provata alla stessa provocazione subita (Bryant & Zillmann, 1979; Zillmann, Bryant & Comisky, 1981). L'accresciuto *arousal* generale, inoltre, può diminuire l'inibizione di risposte inappropriate favorendo comportamenti aggressivi diretti al raggiungimento di uno scopo (Huesmann & Taylor, 2006).

Un terzo processo a breve termine è rappresentato dall'imitazione di specifici comportamenti (Huesmann & Taylor, 2006), vista anche come caso particolare di un più generale apprendimento osservazionale di lungo termine.

5.D. Effetti a lungo termine

Bushman & Huesmann (2001), per comprendere il fenomeno della relazione tra esposizione alla violenza (familiare, nella comunità o mass-mediale) e aggressività, hanno proposto tre strutture socio-cognitive:

1. concezioni di un mondo ostile;
2. copioni aggressivi per la soluzione di problemi sociali;
3. credenze normative in cui la violenza è divenuta accettabile.

Secondo gli autori, queste strutture rappresentano un contributo teorico integrativo e non alternativo alla teoria dell'apprendimento ed a quella della desensibilizzazione.

Johnson, Cohen, Smailes, Kaen & Brook (2002) hanno evidenziato in una loro ricerca che esiste una relazione tra il numero di ore di visione televisiva ed episodi di aggressione in adolescenti e giovani adulti.

Uno studio longitudinale di Huesman, Moise-Titus, Podolski & Eron (2003), ha rilevato l'esistenza di una relazione tra la visione di scene violente nell'infanzia e comportamenti violenti nell'età adulta (dopo circa 15 anni). Inoltre, i processi identificativi e il realismo della violenza a cui si è assistito hanno l'effetto di incrementare l'aggressività sul lungo periodo.

Huesmann et al. (2003), in aggiunta alle strutture socio-cognitive di Bushman e Huesmann (2001), segnalano due altre prospettive teoriche che hanno tentato di spiegare la relazione tra visione di violenza e comportamento aggressivo, senza ipotizzare il possibile legame causale tra le due.

- La prima suggerisce che il comportamento violento stimola la visione di scene violente sia perché alle persone che adottano normalmente comportamenti violenti "piace" guardarle (Atkin, Greenberg, Korzenny & McDermott, 1979; Fowles, 1999; Goldstein, 1998), sia perché, vedendo altri comportarsi in modo violento, essi si sentono meno soli quando

aggrediscono, provando in questo modo un'emozione positiva (Huesmann, 1988, 1995, 1998).

- La seconda è la "teoria della terza variabile" in cui gli effetti a lungo termine sono mediati da molte variabili personali, familiari, ambientali; questi fattori, però, non spiegano, come accade in altre teorizzazioni, gli effetti dell'esposizione alla violenza sul comportamento aggressivo; esse spiegano, invece, le differenze nell'esposizione alla violenza e le differenze individuali nell'intensità del fenomeno.

5.E. Ricerche sull'effetto della giustificazione degli eventi

Quando si assiste alla proiezione di una scena di violenza, cognizione ed emozione interagiscono esercitando un effetto sullo spettatore. Ritenere un atto di violenza giustificato o non giustificato può avere un effetto sulle emozioni; a questo proposito, Meyer (1972) ha compiuto una ricerca in cui i soggetti arrabbiati, che precedentemente avevano visto scene reali di violenza giustificata o non giustificata, potevano somministrare scosse elettriche ad un provocatore.

I risultati dimostrarono che i soggetti, che precedentemente avevano visto scene reali di violenza giustificata, provocarono un numero maggiore di shock elettrici rispetto a coloro che avevano visto in precedenza scene di violenza non giustificata. Utilizzando, poi, scene di fiction al posto di quelle reali, i risultati ottenuti furono simili.

In sintesi, l'aggressività ostile, quella riferita ad un tentativo di procurare un danno ad altri, dipende dalla valutazione del livello di giustificazione della violenza alla quale si è assistito in precedenza.

La valutazione cognitiva dell'evento ha un effetto anche nel caso di un evento emotivo frustrante; in questo caso la frustrazione può essere vissuta come giustificata o non giustificata.

A questo proposito e sulla base dei risultati di alcune ricerche, è possibile riassumere la relazione tra frustrazione, valutazione e aggressività in due momenti:

1. la reazione automatica alla frustrazione prodotta da emozioni negative, vista come un'interferenza esterna che ostacola il raggiungimento di un obiettivo (Dollard, Doob, Miller, Mowrer, & Sears, 1939), può essere caratterizzata da una grande varietà di

risposte espressivo-motorie, sentimenti, pensieri e memorie collegate sia alla lotta sia alla fuga (Berkowitz, 1989);

2. la valutazione cognitiva modifica la frustrazione che, a sua volta, produce un effetto sull'aggressività (Dill & Anderson, 1995): una frustrazione giustificata produce una minore aggressività ostile rispetto ad una frustrazione non giustificata, ma una maggiore rispetto ad un evento non frustrante.

Ipotizzando che sia la frustrazione sia la violenza non giustificate elicitino entrambe più emozioni negative rispetto alle situazioni in cui esiste una giustificazione, i risultati riferiti all'aggressività potrebbero essere considerati contraddittori: nel caso della frustrazione non giustificata si registra un suo aumento, mentre nel caso della visione della violenza non giustificata l'aggressività diminuisce, come accade nell'esperimento di Meyer.

Questi diversi effetti della giustificazione cognitiva suggeriscono tre ipotesi:

1. l'aggressività non dipende in modo meccanicistico dalle emozioni negative provate;
2. nel caso della frustrazione non giustificata, l'aggressività potrebbe essere indirizzata, interamente e con minore inibizione, verso la causa della frustrazione;
3. nel caso dell'esperimento di Meyer, la violenza non giustificata, potrebbe aver provocato una sensibilizzazione nei soggetti, diversamente dalle scene di violenza giustificata dove le emozioni positive avrebbero potuto facilitare l'acquisizione di copioni aggressivi e la messa in atto di regolazioni inibitorie. In alternativa, come afferma lo stesso Meyer, l'effetto giustificazione sull'aggressività può dipendere dal rinforzo prodotto dalla società che spesso punisce l'autore di una violenza non giustificata in modi violenti mentre perdona l'autore di una violenza giustificata.

Parte seconda

6. Gli scopi della ricerca

Quanto sino ad ora delineato porta ad affermare che la violenza dei media influenza il comportamento, sia direttamente, sia attraverso le emozioni o altri stati affettivi e che questi processi dipendono da una grande varietà di fattori: individuali, sociali, di interazione con l'ambiente che ci circonda, condizioni d'esposizione, etc. (Harris, 2004).

Sulla base di questa premessa, nella definizione degli scopi e delle condizioni sperimentali, si è ritenuto opportuno semplificare il problema attraverso una riduzione del numero dei fattori.

Per raggiungere questo scopo si è scelto di proporre ai partecipanti la visione individuale di scene violente, escludendo le variabili legate alla presenza di altre persone.

Questo tipo di situazione sperimentale riproduce la fruizione individuale dei film che, in particolare, può risultare facilitata da due aspetti:

1. diffusione di dvd e film acquistati o reperiti dalla rete Internet, che è possibile vedere sul proprio computer;
2. presenza di televisori nelle camere di adolescenti e giovani.

D'altra parte, la scelta di escludere la presenza di altri durante la visione non ha ovviamente consentito di verificare l'importante impatto dell'espressione delle emozioni da parte di altre persone sull'esperienza emotiva (Manstead & Fischer, 2001), tipico di una fruizione filmica in un cinema o anche in casa con la presenza di altri.

Un'altra semplificazione dell'esperimento ha riguardato l'analisi degli effetti sul comportamento aggressivo: invece che prevedere una valutazione di un comportamento successivo alla visione, si è deciso di utilizzare il Questionario I-R (Caprara, Barbaranelli, Pastorelli & Perugini, 1991) su irritabilità e ruminazione, indicatori della condotta aggressiva. La scala Irritabilità è un forte predittore della condotta aggressiva in molte situazioni, mentre la scala Ruminazione è predittore della condotta aggressiva in situazioni dove vi è la possibilità di ritorsione nei confronti di un provocatore

Il primo scopo di questa ricerca, che si colloca all'interno dell'indirizzo teorico dell'*Appraisal*, è la valutazione dell'impatto di due scene violente su alcune reazioni emotive connotate negativamente: ira, ansia, disprezzo, disgusto,

imbarazzo, paura, colpa, tristezza, vergogna e infelicità. Le scene di violenza sono state selezionate utilizzando due criteri: violenza giustificata e violenza non giustificata. La prima è riferita a scene che mostrano una violenza messa in atto come reazione ad un precedente danno subito e per raggiungere un obiettivo non insignificante, mentre la seconda è riferita a scene che mostrano una violenza come un'azione priva di ogni ragionevole motivazione. Le due scene sono giudicate attraverso i processi cognitivi che producono differenti valutazioni, interagendo così in modo diverso con i processi emotivi. In particolare, durante la visione di una scena violenta, lo spettatore si trova di fronte ad uno o più persecutori ed ad una o più vittime. Di fronte a questa situazione, si attivano i processi di valutazione dell'episodio e del livello di giustificazione dell'atto violento. Se la violenza viene in qualche modo giustificata si assisterà, anche attraverso una più facile identificazione con il persecutore, ad una attenuazione dell'esperienza emotiva negativa a favore di un incremento di emozioni positive, mentre il contrario dovrebbe avvenire quando si ritiene non giustificata la violenza, situazione in cui l'identificazione con la vittima risulta facilitata.

Il secondo scopo è studiare la relazione tra le esperienze emozionali durante la visione di scene violente e alcune variabili predittive legate ad alcuni dei processi di regolazione delle emozioni caratterizzati dalla cognizione quali:

- a) *reappraisal* e *suppression* (Gross, 2001);
- b) l'autoefficacia nel controllo delle emozioni negative (APEN) (Caprara & Gerbino, 2001);
- c) l'autoefficacia nell'espressione delle emozioni positive (APEP) (Caprara & Gerbino, 2001);
- d) l'autoefficacia empatica percepita (AEP) (Caprara et al., 2001).

In particolare, ci si aspetta che *reappraisal* (Gross & John, 2003) e APEN (Caprara & Gerbino, 2001) possano aiutare a contenere le emozioni negative, al contrario del processo di *suppression* (Gross & John, 2003).

Il terzo scopo è valutare l'impatto di una diversa sequenza di visione di scene di violenza (giustificata - non giustificata e viceversa) su:

1. ansia;
2. depressione;
3. due indicatori della condotta aggressiva considerati singolarmente: irritabilità e ruminazione.

Gli scopi della ricerca

La sequenza di una scena di violenza ritenuta non giustificata e di una scena di violenza ritenuta giustificata può non essere ininfluenza sull'ansia e sulla depressione. Se si vede per ultima la scena di violenza giustificata, la presenza di emozioni positive e il contenimento di quelle negative potrebbero far diminuire o, quantomeno, non incrementare sia ansia sia depressione.

Le diverse sequenze potrebbero essere associate anche a differenti modificazioni dei valori di irritabilità e ruminazione. Ad esempio, nel caso della sequenza con la scena di violenza giustificata vista per ultima, l'identificazione con il persecutore potrebbe provocare una diminuzione della ruminazione, mentre, nel caso dell'altra sequenza, l'identificazione con le vittime potrebbe provocare un aumento dell'irritabilità.

Infine, si è studiata la relazione tra le variazioni di ansia, depressione, irritabilità e ruminazione, misurate come differenza tra i valori rilevati una settimana prima della visione e quelli rilevati alla fine dell'esperimento, e le variabili predittive legate alla regolazione dei processi emotivi: *reappraisal*, *suppression*, APEN, APEP E AEP.

È stata posta attenzione alla variabile di genere per valutare eventuali differenze fra le reazioni emotive di maschi e femmine e fra le condotte aggressive degli uni e delle altre.

7. Le ipotesi sperimentali

7.A. *Ipotesi su giustificazione della violenza, intensità e sgradevolezza delle emozioni negative.*

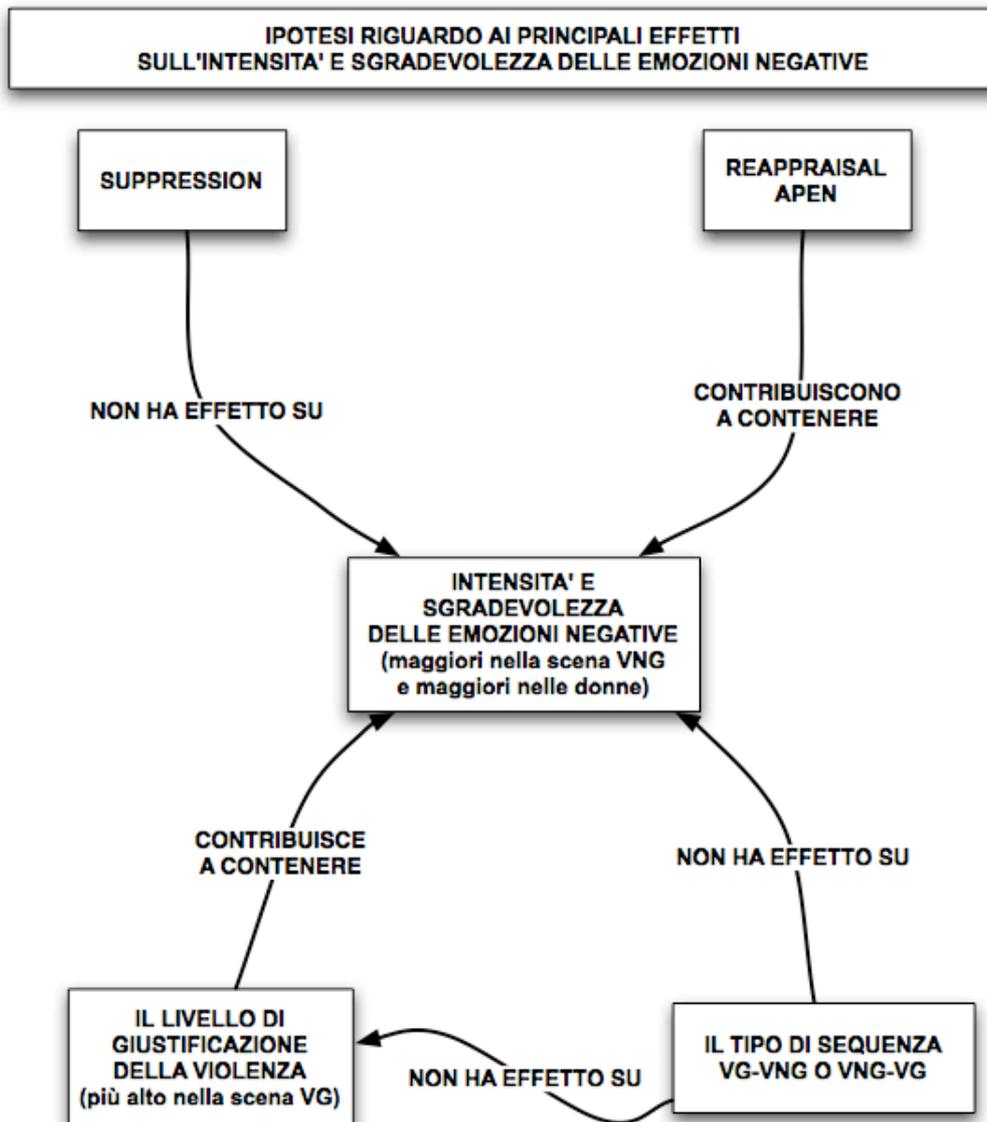


Figura 8 - Ipotesi di effetti su intensità e sgradevolezza delle emozioni negative

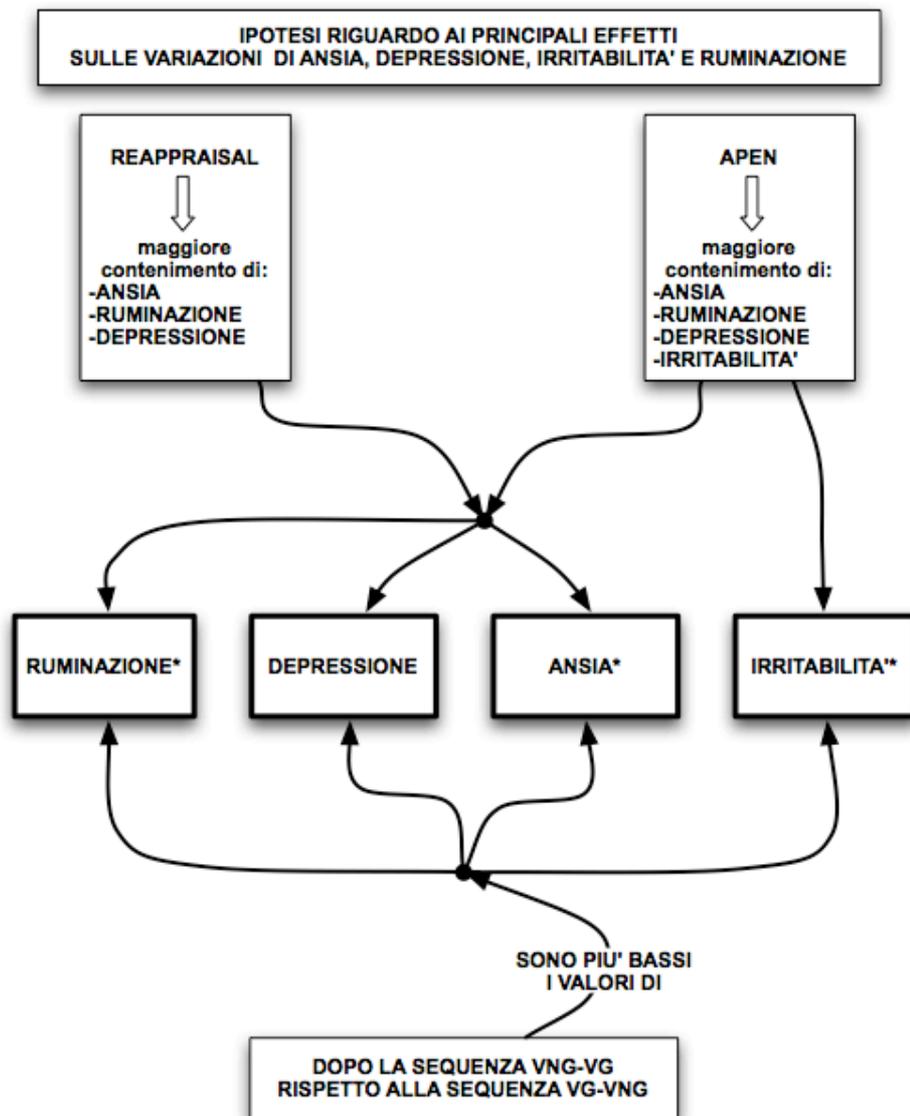
1. Per la verifica della manipolazione della variabile relativa ai due tipi di scene, si ipotizza che nella scena di violenza giustificata (VG) il livello di giustificazione della violenza sia effettivamente più elevato rispetto a quello della scena di violenza non giustificata (VNG)

poiché nella scena VG il persecutore non esercita una violenza fine a se stessa, al contrario di quanto avviene nella scena VNG;

2. la sequenza di presentazione delle scene non ha effetto sul livello di giustificazione della violenza attribuito alle singole scene e sui livelli di intensità e sgradevolezza delle emozioni negative, come conseguenza dell'effetto del previsto periodo di *washout*;
3. ad un aumento del livello di giustificazione della violenza corrisponde una diminuzione di intensità e sgradevolezza delle emozioni negative perché aumenta l'identificazione con il persecutore giustificandone almeno in parte la condotta aggressiva; di conseguenza, durante la visione della scena di violenza non giustificata, intensità e sgradevolezza delle emozioni negative sono più elevate;
4. le donne esperiscono con maggiore intensità e sgradevolezza le emozioni negative, specie nella scena VNG dove le vittime sono donne e il persecutore è un uomo;
5. la variabile *reappraisal* produce un effetto di contenimento di intensità e sgradevolezza delle emozioni negative, mentre la variabile *suppression* non ne ha alcuno (Gross & John, 2003); il processo di *reappraisal*, precedendo la piena attivazione emozionale, consente di regolare l'esperienza emotiva, mentre il processo di *suppression*, focalizzato sull'espressione delle emozioni successive all'attivazione, non esercita un *feedback* di controllo emozionale.
6. la variabile APEN, autoefficacia nel controllo delle emozioni negative, ha l'effetto di contenere intensità e sgradevolezza delle emozioni negative; più complesso appare formulare un'ipotesi rispetto alle variabili APEP e AEP perché, se da un lato potrebbero caratterizzare i soggetti con una maggiore stabilità emotiva, dall'altro la prima variabile, legata all'estroversione, e la seconda, legata all'empatia, dovrebbero elicitare, con maggiore probabilità, più intensità e sgradevolezza delle emozioni negative.
7. durante la visione della scena di violenza giustificata il numero delle emozioni positive vissute è maggiore rispetto all'altra scena e si ipotizza, in accordo con Ramirez et al. (2005), che il loro numero in

entrambe sia molto basso a causa dell'alto livello di aggressività dei persecutori nelle due scene. Si ipotizza che gli uomini provino più emozioni positive rispetto alle donne, in accordo con Hoffner (2005) secondo il quale i maschi, durante la visione di filmati violenti e terrorizzanti, provano maggiore divertimento.

7.B. Ipotesi sulle variazioni di ansia, depressione, irritabilità e ruminazione.



* VALORI GLOBALMENTE INFERIORI DOPO L'ESPERIMENTO, RISPETTO AD UNA SETTIMANA PRIMA

Figura 9 - Ipotesi di effetti su ansia, depressione, irritabilità e ruminazione

Scene di violenza, esperienze emotive e condotte aggressive

1. Dopo la visione delle scene, le variabili ansia, irritabilità e ruminazione diminuiscono a causa di un effetto catartico; le fantasie aggressive stimulate da un contenuto violento, se associate ad una funzione di controllo cognitivo, sono in grado di ridurre le tendenze aggressive (Feshbach e Singer, 1971);
2. esiste un effetto sequenza caratterizzato da maggiore diminuzione di valori di ansia, depressione, irritabilità e ruminazione nel caso della sequenza VNG-VG (violenza non giustificata-violenza giustificata); questo effetto risulterebbe dalla combinazione di due elementi: a) i vissuti emotivi provati per ultimi avrebbero maggiore influenza sulla diminuzione delle variabili in questione; b) la scena VG, elicitando vissuti meno negativi rispetto a quella VNG, determinerebbe una diminuzione più grande.
3. la variabile APEN contribuisce a determinare maggiori diminuzioni delle variabili considerate in quanto contribuisce a regolare i processi emotivi;
4. la variabile *reappraisal* contribuisce a determinare maggiori diminuzioni di ruminazione, depressione (Gross & John, 2003) e ansia, al contrario della variabile *suppression* che non è in relazione ad alcuna variazione.

Inoltre, per quanto riguarda le variabili APEP e AEP, analogamente a quanto precedentemente ipotizzato riguardo agli effetti su intensità e sgradevolezza delle emozioni negative, potrebbero avere effetti limitati sulle variabili considerate.

8. Il metodo

8.A. *Lo studio preliminare*

Uno dei principali obiettivi dello studio preliminare è stato quello di scegliere due scene di violenza (di violenza giustificata e di violenza non giustificata) ed una scena neutra, da proporre prima di ciascuna delle due scene violente.

Per la scelta delle scene da utilizzare nell'esperimento, si è proceduto ad un'iniziale selezione di spezzoni utilizzati in altre ricerche (Schaefer, Nils, Sanchez & Philippot, in press; Rottenberg, Ray & Gross, 2007; Tosini, Cristini, Mahony & Cesana, 2007; Hewig, Hagemann, Seifert, Gollwitzer, Naumann, & Bartussek, 2005) o su indicazione di esperti in campo cinematografico.

Per la scelta delle scene violente tra le quali selezionare le due da utilizzare nell'esperimento si è tenuto conto delle seguenti variabili:

1. livello di giustificazione della violenza;
2. durata della scene, da 30" a più di tre minuti;
3. possibilità di utilizzare le due scene con violenza giustificata o non giustificata tratte dallo stesso film;
4. diverso livello di salienza della violenza, relativo all'effetto associativo di rapidità - intensità - azione su intensità - violenza che porterebbe a maggiore aggressività (Rubinstein, 1983).

Sono state trovate scene tratte dai seguenti film:

1. Le iene;
2. Patriot;
3. Schindler's List;
4. Il risolutore;
5. Il silenzio degli innocenti;
6. The sleepers.

Innanzitutto, è stata presa in considerazione l'ipotesi di utilizzare le due scene (di violenza giustificata e violenza non giustificata) tratte da uno stesso film. In questo modo si è pensato di tenere sotto controllo variabili che caratterizzano un film rispetto ad un altro, come ad esempio: tecnica delle riprese, regia, professionalità degli attori, etc.

A tale scopo si sono sperimentate su un gruppo due scene tratte da "The sleepers" e su un altro gruppo due scene tratte da "Patriot".

I vantaggi che si sono ottenuti rispetto all'omogeneità tecnica di scene tratte da uno stesso film sono stati annullati dal fatto che metà dei soggetti doveva assistere alla sequenza violenza giustificata – violenza non giustificata (VG-VNG) mentre l'altra metà doveva assistere all'altra sequenza; coloro i quali assistevano alla sequenza inversa rispetto all'ordine previsto dal percorso narrativo del film erano perplessi e impegnati in un compito cognitivo di natura interpretativa molto diverso dagli altri.

Per questo motivo si è deciso di scegliere scene tratte da diversi film e si è poi proceduto alla selezione delle singole scene.

Motivi di esclusione di alcune scene di violenza non motivata:

- la scena di violenza non giustificata, tratta da “Le Iene”, in cui si mostrava la tortura di un poliziotto, è stata esclusa perché era accompagnata da un sonoro definito da alcuni soggetti incongruente con il contenuto;
- la scena del “Silenzio degli innocenti”, in cui il protagonista massacrava un poliziotto, è stata esclusa perché il disgusto elicitato metteva in secondo piano la variabile violenza;
- la scena della violenza carnale del film “Sleepers”, in cui le vittime sono ragazzi di un riformatorio e i carnefici le loro guardie, è stata esclusa a favore di una scena di “Schindler’s List” perché la violenza di quest’ultima è stata ritenuta ancor meno giustificata;
- per lo stesso motivo è stata esclusa una scena di “Patriot” in cui c’è l’uccisione di un ragazzo per futili motivi.

Motivi di esclusione di alcune scene di violenza giustificata:

- la scena de “Il risolutore” in cui il protagonista massacrava a pugni l’assassino della moglie è stata esclusa a favore della scena di “Patriot” perché la violenza di quest’ultima è stata ritenuta più giustificata.
- Per lo stesso motivo è stata esclusa una scena di “Sleepers” in cui i tre protagonisti, vendicandosi dello stupro subito in carcere anni prima, massacrano a colpi di pistola uno dei loro aguzzini.

La selezione della scena neutra è avvenuta tra una scena de: “L’amante” e un salvaschermo denominato “Sticks”, testato in due versioni di diversa durata: circa tre minuti nella versione originale e 42” in quella ridotta.

La scena de “L’amante” mostra una ragazza che esce da un edificio, percorre un tratto di strada su un’auto con l’autista, poi prosegue a piedi, attraversa un mercato e, infine, bussa ad una porta. Nonostante nella ricerca di Rottenberg et al. (2007) sia stata valutata come scena neutrale, la reazione dei soggetti che l’hanno visionata è stata di piacevolezza e di grande interesse. Quelli che già avevano visto la pellicola l’hanno anche correttamente associata a quanto accade nel film dopo quella scena: una piacevole scena di sesso intenso.

Per questi motivi è stato scelto il filmato “Sticks”. Inizialmente si era testata la lunghezza originale di circa tre minuti, ma le reazioni dei soggetti ed i loro commenti hanno rivelato che la lunghezza del filmato era eccessiva provocando noia ed, in qualche caso, un vero e proprio disappunto.

La scelta si è indirizzata sulla versione di 42” che non ha dato luogo ad alcune delle reazioni provocate dalla versione integrale.

A conclusione dello studio preliminare si sono potuti inoltre valutare:

1. la procedura sperimentale;
2. la chiarezza dei questionari preparati per questa ricerca;
3. la durata complessiva media per la compilazione dei questionari previsti: circa 30 minuti sia per la prima somministrazione sia per la seconda;
4. due versioni delle *visual-scale*: una con linea continua e l’altra con suddivisione in 10 parti (l’Allegato 10 mostra la versione definitiva senza la suddivisione).

8.B. Partecipanti alla ricerca

La ricerca è stata presentata agli studenti al primo anno della Facoltà di Medicina e Chirurgia dell’Università di Brescia come studio delle emozioni elicitate dalla visione di scene violente.

Hanno partecipato, come volontari, 60 soggetti caucasici, studenti italiani di età compresa tra i 19 e i 24 anni ($M=20.2$, $Dev. St.=2.73$) (30 Femmine e 30 Maschi).

Tabella 1 - Età

Età	Media	Deviazione standard	Minimo	Massimo
anni	20.2	2.73	19	24

Lo stato civile di tutti i partecipanti è “libero”.

Una persona è in possesso di Diploma universitario mentre tutti gli altri 59 hanno conseguito il solo Diploma di Scuola Media Superiore.

L'8.3 %, oltre a dedicarsi allo studio, lavora stabilmente.

Due terzi dei soggetti (66.7 %) vive in una località di provincia e un terzo in una città.

Solo una persona vive da sola e altre cinque (8.3%) vivono sole per una parte della settimana.

Tabella 2 - Caratteristiche socio-demografiche del campione

Sesso	Frequenza	Percentuale
Femmine	30	50
Maschi	30	50
Totale	60	100
Stato civile	Frequenza	Percentuale
Libero	60	100
Titolo di studio	Frequenza	Percentuale
Diploma di Scuola M. Superiore	59	98.3
Diploma universitario	1	1.7
Totale	60	100
Occupazione	Frequenza	Percentuale
Lavoro	5	8.3
Studio	52	86.7
Altro	3	5
Totale	60	100
Luogo di abitazione	Frequenza	Percentuale
In una città	20	33.3
In provincia	40	66.7
Totale	60	100
Situazione abitativa	Frequenza	Percentuale
Da solo	1	1.7
Da solo per parte della settimana	5	8.3
Qualche volta da solo	54	90
Totale	60	100

I partecipanti hanno dato il loro consenso scritto prima della partecipazione alla ricerca (Allegato 1).

8.C. I questionari

Una settimana prima della visione sono stati applicati diversi questionari:

1. Questionario I-R sugli indicatori della condotta aggressiva (Caprara, Barbaranelli, Pastorelli & Perugini, 1991); con questo questionario si ottengono due punteggi relativi a irritabilità e ruminazione/dissipazione.

Il metodo

Nel primo caso si tratta di una propensione a reagire in modo impulsivo ad una provocazione o ad un dissaporo anche minimi; in questo senso si avvicina alla quella forma di aggressività che Berkowitz (1962) ha indicato come impulsiva. Nel caso della ruminazione si tratta di una propensione a superare, con maggiore o minore difficoltà, sentimenti di rancore o desideri di vendetta; in questo senso la memoria, l'intenzionalità, i processi di valutazione, l'attribuzione e la decisione risultano dominanti (Caprara et al., 1991). Entrambe le scale di irritabilità e ruminazione sono costituite da 15 item, di cui 10 effettivi e 5 di controllo.

2. Scala della depressione Zung (1965); composta da 20 item, si ottiene un punteggio relativo agli aspetti sintomatici della depressione.
3. Scala d'ansia IPAT (ASQ), Krug, Scheier & Cattell (1979); si ottengono punteggi relativi alla scala di Ansia nascosta, latente (A) composta da 20 item, alla scala di Ansia manifesta, sintomatica (B) composta da altri 20 item e un più importante punteggio relativo alla scala di Ansia totale (A+B). Le singole domande hanno tre possibili risposte: due in alternativa tra loro e una risposta che esprime una posizione intermedia.
4. Questionario di autoefficacia nel controllo delle emozioni negative (APEN), Caprara & Gerbino (2001); si ottiene un punteggio relativo all'autoefficacia in questione proponendo 8 item da valutare con scale a 5 livelli.
5. Questionario di autoefficacia nell'espressione di emozioni positive (APEP), Caprara & Gerbino (2001); con questo questionario si ottiene un punteggio relativo all'autoefficacia in questione proponendo 7 item da valutare con scale a 5 livelli, come quelli previsti per la scala APEN.
6. Questionario di autoefficacia empatica percepita (AEP), Caprara, Gerbino, Delle Fratte (2001); con questo questionario si ottiene un punteggio relativo all'autoefficacia in questione proponendo 12 item da valutare con scale a 5 livelli, come quelli previsti per la scala APEN; questa scala si caratterizza per la valutazione di una componente interpersonale.
7. Questionario, tradotto in lingua italiana, sulla regolazione delle emozioni (ERQ), Gross & John (2003).

8. Questionario su diversi aspetti (Allegato 2): variabili anagrafiche, vissuti traumatici, vita affettiva, autostima, cambiamenti importanti nell'ultimo anno di vita, aspetti legati all'infanzia, all'educazione ricevuta e alle figure educative, aspetti legati al benessere, attività nel tempo libero, fruizione televisiva e generi televisivi preferiti.

Per quanto riguarda il questionario ERQ, mancando la versione italiana, si è proceduto alla traduzione della versione originale attraverso una procedura di "Back Translation": a) traduzione dalla versione originale; b) traduzione di un esperto di madre-lingua inglese della prima versione italiana in lingua inglese; c) traduzione di quest'ultima versione in italiano effettuata da esperto italiano di lingua inglese e psicologia (le diverse versioni sono presentate in allegato: Allegati 3, 4, 5, 6).

Dopo la visione di ciascuna delle 4 scene, è stato applicato un questionario self-report (versione tradotta e modificata del Post-film Questionnaire di Rottenberg, Ray & Gross, 2007); per la traduzione è stata seguita la procedura di "Back Translation" già descritta (le diverse versioni sono presentate in allegato: Allegati 7, 8, 9, 10). Il questionario è stato modificato anche graficamente dopo lo studio preliminare. Per valutare l'intensità (valutata da "minima" a "massima") e il tono edonico (valutato da "molto sgradevole" a "molto gradevole") di ciascuna delle emozioni provate sono state utilizzate *visual scale*. Sono state proposte alla valutazione: amore, ansia, colpa, confusione, disgusto, disprezzo, divertimento, felicità, gioia, imbarazzo, infelicità, interesse, ira, orgoglio, paura, sorpresa, tristezza, vergogna. Inoltre è stata prevista la possibilità di indicare altre due reazioni emotive eventualmente vissute.

Nella valutazione dell'intensità e del tono edonico veniva precisato di indicare le emozioni provate durante la visione e non quelle che si pensava che altri provassero.

È stato considerato anche il numero delle emozioni positive provate per verificare un'eventuale differenza tra i due tipi di scene.

La voce "confusione" è stata aggiunta al fine di valutare la facilità di comprensione della narrazione scenica.

Il valore delle *visual-scale* utilizzate, misurato manualmente in sede di valutazione con un righello, poteva variare da 0 a 100.

I punteggi dell'intensità complessiva delle emozioni negative sono stati calcolati sommando le intensità delle singole emozioni negative.

I punteggi del tono edonico (sgradevolezza/gradevolezza) delle emozioni negative sono stati calcolati sommandone i valori dopo averli invertiti. In questo modo ad un punteggio maggiore della scala corrisponde una maggiore sgradevolezza.

Nella parte finale del questionario venivano anche valutate:

- una variabile dicotomica (si/no) per sapere se i soggetti avevano già visto la scena;
- una variabile dicotomica (si/no) per sapere se i soggetti avevano chiuso gli occhi durante la scena;
- la variabile giustificazione della violenza, vale a dire in che misura il ricorso alla violenza appena visto era parso motivato; questa valutazione è stata effettuata attraverso una *visual-scale* che prevedeva ai suoi estremi le voci “per nulla motivato” e “molto motivato”; questa scala è servita anche per confermare la diversità nella giustificazione della violenza proposta dalle due scene violente.

A conclusione della visione delle due scene sono stati applicati nuovamente:

1. Questionario I-R sugli indicatori della condotta aggressiva (irritabilità e ruminazione);
2. Scala della depressione Zung;
3. Scala d'ansia IPAT (ASQ).

8.D. Condizioni sperimentali

I partecipanti hanno assistito alla proiezione delle scene in sessioni individuali.

Due ricercatori di diverso sesso hanno condotto gli esperimenti: per tenere sotto controllo la variabile sesso, è stato previsto che ciascuno svolgesse il compito rispettivamente con 15 soggetti femmine e 15 soggetti maschi, tutti assegnati casualmente (Figura 10).

Prima dell'inizio della ricerca i ricercatori hanno concordato e descritto in forma scritta le procedure da seguire durante l'esperimento e per l'applicazione dei questionari.

Le proiezioni sono state precedute da:

1. lettura da parte dei partecipanti di alcune istruzioni (Allegato 11);

2. una successiva fase di rilassamento proposta dal ricercatore e seguendo una procedura standard della durata di 1-2 minuti (Allegato 12): i partecipanti venivano invitati a chiudere gli occhi, rilassare i muscoli (inclusi quelli del viso), a respirare profondamente e con calma.

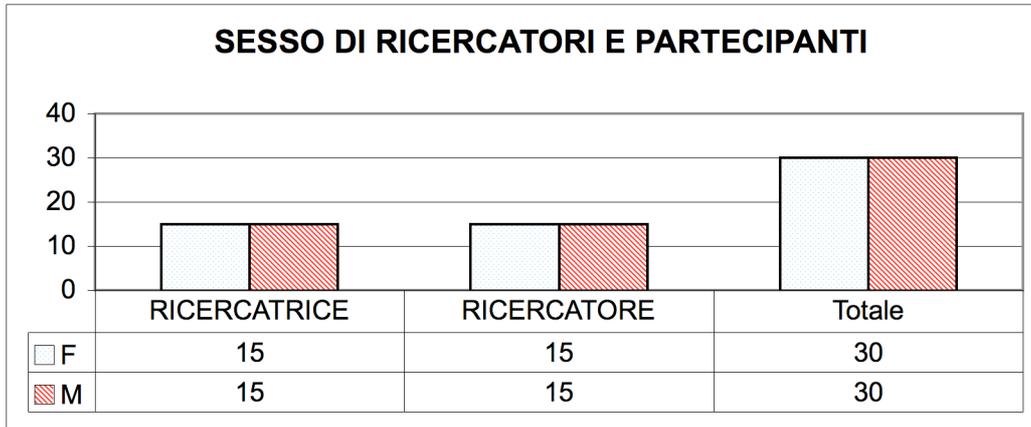


Figura 10 - Sesso di ricercatori e partecipanti

Lo schermo, con dimensioni di 150 cm X 100 cm, era disposto a 3 m e la visione è avvenuta in una stanza con isolamento acustico ed elettromagnetico di dimensioni 4 m X 2.3 m.

Le scene sono state masterizzate su un DVD e sono state proiettate sullo schermo utilizzando un'apparecchiatura audio-video collocata in una sala attigua alla sala di proiezione.

8.E. Procedura

1. Primo giorno
 - a. Presentazione delle finalità della ricerca, proposta del consenso informato.
 - b. Fase Pre: somministrazione iniziale dei citati questionari.
2. Ottavo giorno
 - a. Periodi 1 e 2: una settimana più tardi, dopo una breve procedura di rilassamento, visione delle scene violente precedute dai filmati neutri e valutazione dei livelli di intensità e tono edonico delle emozioni e del livello di giustificazione della violenza;
 - b. Fase Post: dopo la proiezione, somministrazione finale di tre questionari (ansia, depressione e indicatori della condotta aggressiva).

Il metodo

Procedura Primo Giorno	
Presentazione	Fase Pre
Finalità della ricerca e proposta di consenso informato	Applicazione questionari in ordine casuale: IPAT, ZUNG, IR, ERQ, APEN, APEP, AEP
	Applicazione questionario su vari aspetti (Allegato 2)

Scene di violenza, esperienze emotive e condotte aggressive

Procedura Ottavo Giorno	Periodo 1	RILASSAMENTO	INTERVALLO INIZIALE
		VISIONE	SCENA NEUTRA
		COMPILAZIONE QUESTIONARIO <i>sulle emozioni provate, sul livello di arousal e sul contenuto edonico</i>	INTERVALLO
		VISIONE	SCENA di VIOLENZA VG oppure VNG
		COMPILAZIONE QUESTIONARIO <i>sulle emozioni provate, sul livello di arousal e sul contenuto edonico.</i>	INTERVALLO
	Periodo 2	VISIONE	SCENA NEUTRA
		COMPILAZIONE QUESTIONARIO <i>sulle emozioni provate, sul livello di arousal e sul contenuto edonico</i>	INTERVALLO
		VISIONE	SCENA di VIOLENZA VG oppure VNG
		COMPILAZIONE QUESTIONARIO <i>sulle emozioni provate, sul livello di arousal e sul contenuto edonico.</i>	INTERVALLO
		Fase Post	Questionari IPAT, ZUNG, IR

8.F. Stimoli

Utilizzando i risultati dello studio preliminare prima descritto sono state selezionate le seguenti scene:

1. come scena neutrale, “Non-commercial Screen Saver” conosciuto col nome “Sticks” (Rottenberg et al., 2007); la lunghezza originale era di circa tre minuti, ma è stata ridotta a 42” per evitare risposte aversive registrate nei 10 soggetti dello studio preliminare;
2. come esempio di violenza giustificata, una scena dal film “Patriot” (Tosini et al., 2007), di lunghezza 2’ 18”; in questa scena, il protagonista, interpretato da un notissimo attore, nel tentativo di liberare un giovane tenuto prigioniero da un gruppo di soldati, ne uccide diversi in modo sanguinoso e con varie armi;
3. come esempio di violenza non giustificata, una scena dal film “Schindler’s list” (di lunghezza 2’ 50”) di nome “Schindler’s list 2” (Schaefer et al., in press); in questa scena un nazista, come se fosse un passatempo, spara da un balcone ai prigionieri di un campo di concentramento sottostante, scegliendo in modo casuale i bersagli umani e uccidendo alcune donne.

In breve, la prima e la terza scena mostrate erano neutrali ed identiche per tutti i soggetti; la prima è stata proiettata con lo scopo di adattare i soggetti all’ambiente e la terza per permettere ai soggetti di superare le emozioni (*washout*) provate durante la seconda scena.

La seconda e la quarta scena erano le scene di violenza giustificata e non giustificata; la sequenza di queste due scene è stata alternata in modo randomizzato tra i soggetti.

I soggetti, quindi, sono stati assegnati in modo randomizzato ad una delle due sequenze (Violenza Giustificata-Violenza Non Giustificata e quella a scene invertite) in coerenza con un disegno sperimentale *cross-over* (Figura 11).

Femmine e maschi sono stati distribuiti in modo equo nelle due sequenze (15 femmine e 15 maschi per ciascuna sequenza, Figura 12) nel seguente modo:

- prima sequenza (VG-VNG): violenza giustificata e violenza non giustificata;
- seconda sequenza (VNG-VG): violenza non giustificata e violenza giustificata.

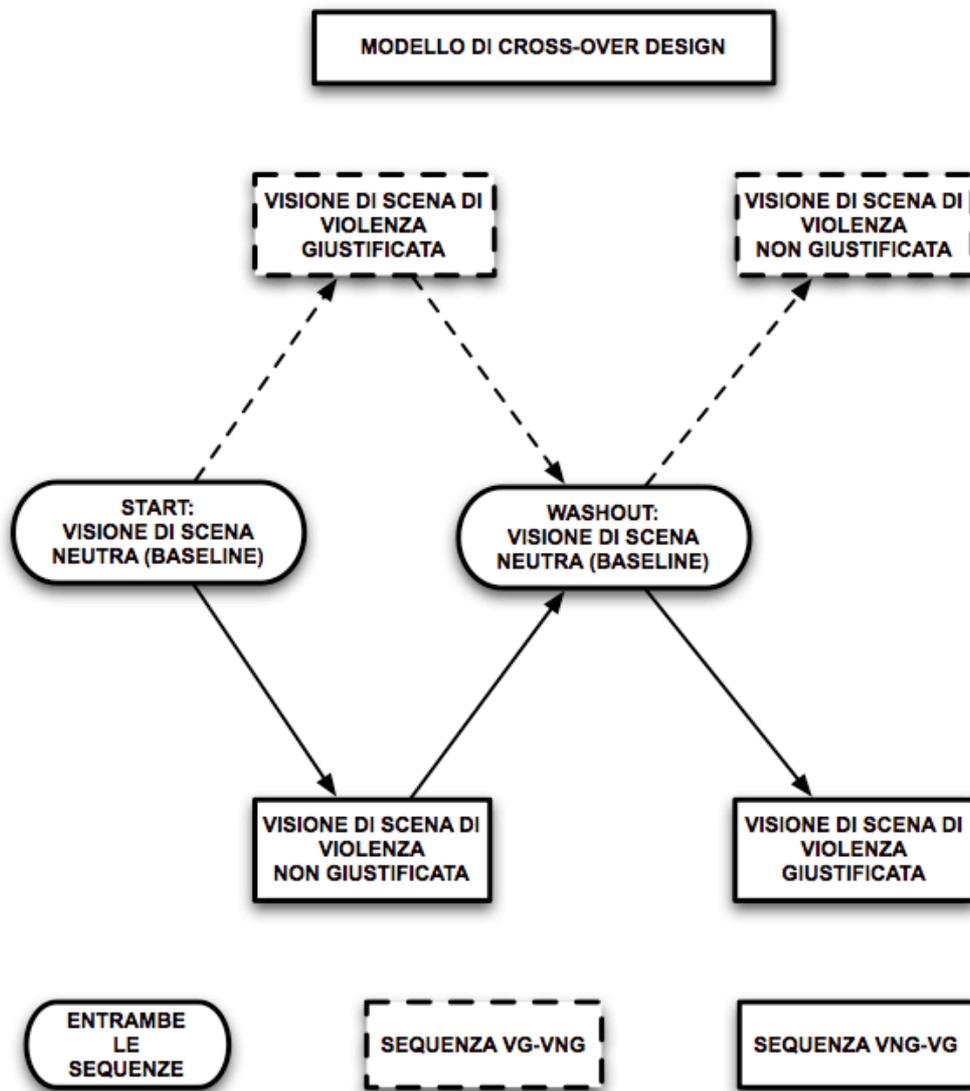


Figura 11 - Modello di cross-over design

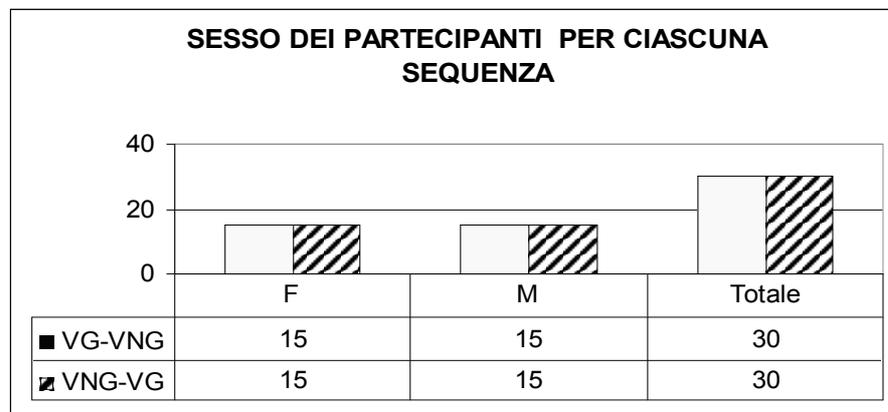


Figura 12 - Sesso dei partecipanti per ciascuna sequenza

8.G. Analisi statistiche

Medie, deviazioni standard, minimi, massimi e mediane sono state calcolate per le variabili quantitative. Sono state calcolate le frequenze assolute e percentuali delle variabili qualitative. I dati relativi a femmine e maschi sono stati inizialmente analizzati con il t-test.

È stata condotta un'analisi statistica preliminare mediante t-test per verificare:

1. un eventuale effetto dovuto ad una visione precedente delle scene;
2. la dislocazione dello sguardo (chiusura degli occhi e/o spostamento dello sguardo dallo schermo durante la visione);
3. un eventuale effetto dovuto a timori di aggressione verbale o fisica;
4. un eventuale effetto dovuto all'abituale evitamento della visione di scene violente.

L'analisi del livello di giustificazione della violenza, dell'intensità e tono edonico delle emozioni negative e del numero delle emozioni positive è stata condotta con l'analisi fattoriale a misure ripetute; il modello è stato caratterizzato da:

- variabili sequenza e sesso come fattori tra i soggetti;
- variabile tempo (dopo la scena VG e dopo la scena VNG) come fattore entro i soggetti insieme con le interazioni con sequenza, sesso e sequenza per sesso.

È stata condotta una regressione multivariata utilizzando:

1. APEN, AEP, APEP, *suppression*, *reappraisal*, livelli di giustificazione, sesso e sequenza come regressori;
2. intensità e sgradevolezza delle emozioni negative in ciascuna scena, VG e VNG, come variabili dipendenti.

La valutazione dell'ansia, con le sue componenti nascosta e manifesta, della depressione, della ruminazione e dell'irritabilità è stata condotta con l'analisi fattoriale a misure ripetute; il modello è stato caratterizzato da:

- variabili sequenza e sesso come fattori tra i soggetti;
- variabile tempo (cioè con valutazioni effettuate dopo la scena VG e dopo la scena VNG) come fattore entro i soggetti insieme con le interazioni con sequenza, sesso e sequenza per sesso.

Un'analisi della regressione multivariata è stata condotta utilizzando:

1. APEN, AEP, APEP, *suppression*, *reappraisal*, sesso e sequenza

Scene di violenza, esperienze emotive e condotte aggressive

come regressori;

2. le variazioni (una settimana prima e dopo le proiezioni) di ansia, depressione, ruminazione e irritabilità come variabili dipendenti.

La significatività statistica è stata considerata con $p < .05$.

9. Risultati

9.A. *Elaborazione dei dati relativi al questionario*

L'analisi delle risposte, relative alle domande del Questionario (Allegato 2) sul fumo, psicofarmaci, esperienze traumatiche, ricorso ad aiuto psicologico nel passato, timore di aggressione verbale e fisica ed evitamento della visione di scene violente, ha rivelato che la maggioranza dei soggetti del campione non fuma, non assume psicofarmaci, non è ricorso ad aiuto psicologico, non teme aggressioni fisiche o verbali e non evita di vedere scene violente (Tabelle 3; 4; 5). Per quanto riguarda le esperienze traumatiche, il 18.3% ha dichiarato di avere vissuto traumi ad un livello medio medio-alto o alto.

Tabella 3 - Aspetti del comportamento legati al benessere psicologico

FUMA	Frequenza	Percentuale
SI	8	13.3
NO	42	70
QUALCHE VOLTA	10	16.7
Totale	60	100
ASSUME PSICOFARMACI	Frequenza	Percentuale
SI	2	3.3
NO	58	96.7
QUALCHE VOLTA	0	0
Totale	60	100
ESPERIENZE TRAUMATICHE	Frequenza	Percentuale
NO	17	28.3
LIVELLO 1 MIN	13	21.7
LIVELLO 2	5	8.3
LIVELLO 3	14	23.3
LIVELLO 4	9	15.0
LIVELLO 5 MAX	2	3.3
Totale	60	100
RICORSO AD AIUTO PSICOLOGICO NEL PASSATO	Frequenza	Percentuale
SI	7	11.7
NO	53	88.3
Totale	60	100
TIMORE DI AGGRESSIONE VERBALE	Frequenza	Percentuale
SI	14	23.3
NO	46	76.7
Totale	60	100
TIMORE DI AGGRESSIONE FISICA	Frequenza	Percentuale
SI	15	25.0
NO	45	75.0
Totale	60	100

EVITA LA VISIONE DI SCENE VIOLENTE	Frequenza	Percentuale
SI	21	35.0
NO	39	65.0
Totale	60	100

Esistono differenze tra i sessi: nelle donne il timore di aggressione fisica è più grande, $p=.007$, (Tabella 4), ed è maggiore l'evitamento della visione delle scene violente, $p<.0001$, (Tabella 5).

Tabella 4 – Timore di aggressione fisica

TIMORE DI AGGRESSIONE FISICA			
	SI	NO	TOTALE
F	12	18	30
M	3	27	30
Totale	15	45	60

Tabella 5 – Evitamento di visione di scene violente

EVITAMENTO DI VISIONE DI SCENE VIOLENTE			
	SI	NO	TOTALE
F	17	13	30
M	4	26	30
Totale	21	39	60

Per quanto riguarda lo stile educativo della figura ritenuta più importante, prevale in modo significativo la valutazione di adeguata; l'85% dei partecipanti ha trascorso l'infanzia e l'adolescenza con i propri genitori (Tabella 6).

Tabella 6 - Persone Significative

DEFINIZIONE DELLA FIGURA EDUCATIVA PIU' IMPORTANTE	Frequenza	Percentuale
ADEGUATA	52	86.7
AUTORITARIA	6	10.0
PERMISSIVA	2	3.3
Totale	60	100
INFANZIA E ADOLESCENZA SENZA ENTRAMBI I GENITORI	Frequenza	Percentuale
NESSUNO	51	85.0
LONTANANZA DI UN GENITORE	3	5.0
MORTE DI ENTRAMBI I GENITORI	0	0.0
MORTE DI UN GENITORE	0	0.0
SEPARAZIONE DI UN GENITORE	3	5.0
ALTRO	3	5.0
Totale	60	100

In merito alla valutazione sull'educazione ricevuta da madre e padre (Tabella 7), i partecipanti hanno valutato in prevalenza entrambe come buone o ottime, tuttavia l'educazione materna è risultata complessivamente migliore;

Risultati

l'accordo tra i genitori è valutato buono o ottimo dalla maggioranza. Nei tre aspetti valutati non si sono registrate differenze tra i sessi.

Tabella 7 - Valutazione della funzione educativa dei genitori

EDUCAZIONE MATERNA	Frequenza	Percentuale
PESSIMO	1	1,67
INSUFFICIENTE	1	1,67
SUFFICIENTE	5	8,33
BUONO	21	35,00
OTTIMO	32	53,33
Totale	60	100
EDUCAZIONE PATERNA	Frequenza	Percentuale
PESSIMO	3	5,00
INSUFFICIENTE	2	3,33
SUFFICIENTE	14	23,33
BUONO	18	30,00
OTTIMO	23	38,33
Totale	60	100
ACCORDO GENITORI	Frequenza	Percentuale
PESSIMO	5	8,33
INSUFFICIENTE	5	8,33
SUFFICIENTE	10	16,67
BUONO	23	38,33
OTTIMO	17	28,33
Totale	60	100

Gli aspetti legati alla qualità della vita (Tabella 8) sono stati valutati mediamente in modo positivo, tuttavia più di un terzo del campione non è soddisfatto della vita sentimentale.

Tabella 8 - Valutazione della qualità della vita

SODDISFAZIONE SENTIMENTI	Frequenza	Percentuale
PESSIMO	7	11,67
INSUFFICIENTE	14	23,33
SUFFICIENTE	15	25,00
BUONO	15	25,00
OTTIMO	9	15,00
Totale	60	100
SODDISFAZIONE OCCUPAZIONE	Frequenza	Percentuale
PESSIMO	0	0,00
INSUFFICIENTE	1	1,67
SUFFICIENTE	8	13,33
BUONO	35	58,33
OTTIMO	16	26,67
Totale	60	100

Scene di violenza, esperienze emotive e condotte aggressive

SODDISFAZIONE RAPPORTI DI LAVORO	Frequenza	Percentuale
PESSIMO	0	0.00
INSUFFICIENTE	1	1.67
SUFFICIENTE	4	6.67
BUONO	44	73.33
OTTIMO	11	18.33
Totale	60	100
SODDISFAZIONE DI VITA	Frequenza	Percentuale
PESSIMO	0	0.00
INSUFFICIENTE	2	3.33
SUFFICIENTE	11	18.33
BUONO	40	66.67
OTTIMO	7	11.67
Totale	60	100
SODDISFAZIONE ALIMENTAZIONE	Frequenza	Percentuale
PESSIMO	2	3.33
INSUFFICIENTE	11	18.33
SUFFICIENTE	19	31.67
BUONO	25	41.67
OTTIMO	3	5.00
Totale	60	100
SODDISFAZIONE BENESSERE	Frequenza	Percentuale
PESSIMO	0	0.00
INSUFFICIENTE	2	3.33
SUFFICIENTE	14	23.33
BUONO	32	53.33
OTTIMO	12	20.00
Totale	60	100
LIVELLO DI AUTOSTIMA	Frequenza	Percentuale
PESSIMO	3	5.00
INSUFFICIENTE	7	11.67
SUFFICIENTE	10	16.67
BUONO	32	53.33
OTTIMO	8	13.33
Totale	60	100
ASPETTATIVE FUTURE	Frequenza	Percentuale
PESSIMO	1	1.67
INSUFFICIENTE	1	1.67
SUFFICIENTE	5	8.33
BUONO	38	63.33
OTTIMO	15	25.00
Totale	60	100
SODDISFAZIONE QUALITA' SONNO	Frequenza	Percentuale
PESSIMO	1	1.67
INSUFFICIENTE	7	11.67
SUFFICIENTE	13	21.67
BUONO	21	35.00
OTTIMO	18	30.00
Totale	60	100

Risultati

Per quanto riguarda i cambiamenti rilevanti (potenzialmente in grado di incrementare i livelli di stress) nell'ultimo anno di vita dei partecipanti, il 21.6% dei partecipanti aveva avuto più di 2 cambiamenti rilevanti nell'ultimo anno (Tabella 9; Figura 13).

Tabella 9 - Cambiamenti rilevanti nell'ultimo anno di vita

NUMERO DI RILEVANTI CAMBIAMENTI NELL'ULTIMO ANNO	Frequenza	Percentuale
0	9	15.0
1	24	40.0
2	14	23.3
3	8	13.3
4	5	8.3
Totale	60	100

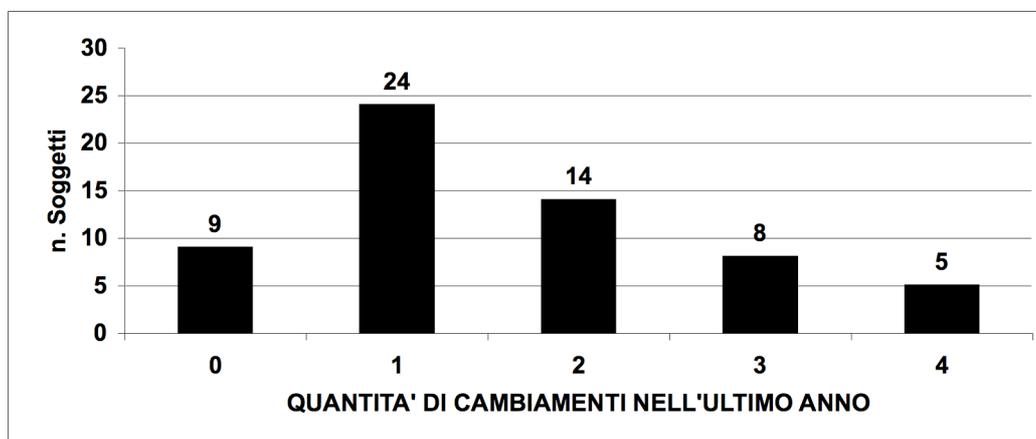


Figura 13 - Quantità di cambiamenti potenzialmente stressanti

Le voci "incontri con amici" e "attività sportiva" sono state indicate, con una stessa frequenza, come attività svolte in prevalenza nel tempo libero.

Tabella 10 - Attività svolte nel tempo libero

ATTIVITA' SVOLTE	Frequenza	Percentuale
INCONTRI CON AMICI	14	23.3
SPORTIVA	14	23.3
LETTURA	6	10
MUSICALE	5	8.3
DANZA	4	6.7
VOLONTARIATO	3	5.0
ATTIVITA' MANUALI	2	3.3
CULTURALE	2	3.3
FOTOGRAFIE, VIDEO	2	3.3
RECITAZIONE	2	3.3
ALTRO	2	3.3

Scene di violenza, esperienze emotive e condotte aggressive

CURA ANIMALI DOMESTICI	1	1.7
GIARDINAGGIO	1	1.7
ORGANIZZARE INIZIATIVE	1	1.7
NESSUNA	1	1.7
ARTIGIANATO	0	0.0
COLLEZIONISMO	0	0.0
CUCINARE	0	0.0
DIARIO-LETTERE	0	0.0
INVENZIONE GIOCHI	0	0.0
PITTURA	0	0
Totale	60	100

La televisione viene seguita fino a due ore al giorno dalla grande maggioranza dei partecipanti (68.3%).

Tabella 11 - Fruizione televisiva giornaliera

ORE DI FRUIZIONE DELLA TV	Frequenza	Percentuale
0	6	10.0
1	21	35.0
2	20	33.3
3	11	18.3
4 o più	2	3.3
Totale	60	100

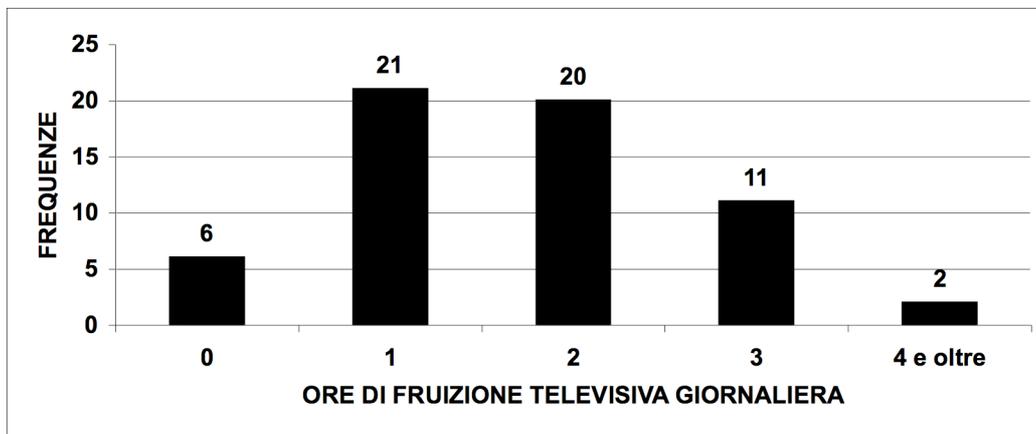


Figura 14 - Frequenze di fruizione televisiva giornaliera in h

Per quanto riguarda le preferenze dei programmi, era possibile effettuare più scelte. In Tabella 12 vengono presentate le frequenze relative al numero di tipologie di programmi preferiti.

Tabella 12 – Quantità di tipologie (cultura, film, natura etc.) di programmi tv preferiti

QUANTITA' DI TIPOLOGIE DI PROGRAMMI TV PREFERITI	Frequenza	Percentuale
1	6	10.00
2	7	11.67
3	20	33.33
4	17	28.33
5 o più	10	16.67
Totale	60	100.00

I programmi di reality e di varietà (Tabella 13) hanno ottenuto maggiori preferenze con percentuali superiori all'80%, mentre quelli di natura e ambiente sono stati i meno preferiti.

Tabella 13 - Preferenze di programmi televisivi

CULTURA GENERALE	Frequenza	Percentuale
SI	41	68.3
NO	19	31.7
Totale	60	100
FILM	Frequenza	Percentuale
SI	12	20.0
NO	48	80.0
Totale	60	100
INFORMAZIONE, ATTUALITA'	Frequenza	Percentuale
SI	38	63.3
NO	22	36.7
Totale	60	100
NATURA E AMBIENTE	Frequenza	Percentuale
SI	7	11.7
NO	53	88.3
Totale	60	100
REALITY	Frequenza	Percentuale
SI	58	96.7
NO	2	3.3
Totale	60	100
SATIRA	Frequenza	Percentuale
SI	38	63.3
NO	22	36.7
Totale	60	100
SCIENZA	Frequenza	Percentuale
SI	42	70.0
NO	18	30.0
Totale	60	100

SPORT	Frequenza	Percentuale
SI	42	70.0
NO	18	30.0
Totale	60	100
TELEFILM, SOAP	Frequenza	Percentuale
SI	41	68.3
NO	19	31.7
Totale	60	100
TG	Frequenza	Percentuale
SI	34	56.7
NO	26	43.3
Totale	60	100
VARIETA', INTRATTENIMENTO	Frequenza	Percentuale
SI	50	83.3
NO	10	16.7
Totale	60	100

Le variabili fino ad ora analizzate, ad eccezione del sesso, non hanno avuto effetti significativi sulle variabili dipendenti oggetto della ricerca e per questo motivo sono state escluse dalle successive analisi.

9.B. Analisi preliminari delle scale e dei valori iniziali di alcune variabili

È stata analizzata la consistenza interna delle scale utilizzate: APEN, APEP, AEP, *suppression*, *reappraisal*, ansia, depressione, irritabilità e ruminazione.

Tabella 14 - Coefficienti di consistenza interna (Alpha di Cronbach)

Scale	Alpha
APEN (8 item)	.78
APEP (7 item)	.87
AEP (12 item)	.85
Scala <i>Suppression</i> (4 item)	.78
Scala <i>Reappraisal</i> (6 item)	.59
ANSIA nascosta (20 item)	.61
ANSIA manifesta (20 item)	.72
ANSIA totale (40 item)	.79
ZUNG (20 item)	.80
Irritabilità (10 item)	.76
Ruminazione (10 item)	.78

Risultati

In via preliminare sono stati analizzati i valori iniziali di APEN, APEP, AEP, *suppression, reappraisal*, ansia, depressione e aggressività.

I maschi hanno registrato valori di APEN (Tabella 15), $t(58)=2.62$, $p=.011$ più alti delle femmine.

Tabella 15 - Autoefficacia iniziale

Variabile	Femmine	Maschi	Totale
APEN	23.07 (4.13)	26.27 (5.26)	24.67 (4.96)
APEP	28.20 (4.29)	27.23 (5.65)	27.72 (5.00)
AEP	43.43 (5.70)	40.63 (6.34)	42.03 (6.14)

Medie (dev. St.) di APEN (autoefficacia nel controllo delle emozioni negative), APEP (autoefficacia nell'espressione delle emozioni positive), AEP (autoefficacia empatica), una settimana prima della visione.

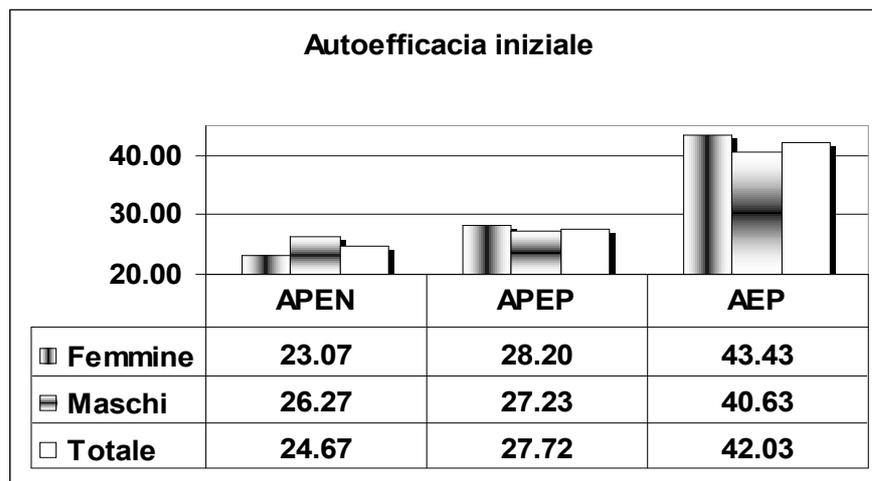


Figura 15 - Autoefficacia iniziale

Per quanto riguarda le scale di autoefficacia emotiva, APEN, APEP e AEP, si è trovata un'unica differenza statisticamente significativa tra le medie del campione e quelle della popolazione di età compresa tra 20 e 35 anni utilizzata dagli autori dei test: la media dell'autoefficacia empatica percepita dei maschi del campione è più bassa ($z=-2.30$, $p=.0212$; Tabella 16). Il confronto delle medie dell'autoefficacia nella gestione delle emozioni negative nei maschi del campione ha prodotto un valore di $z=-1.85$, vicino al limite di significatività di -1.96 .

**Tabella 16 - Confronto con medie dell'Autoefficacia Empatica
Percepita della popolazione**

SESSO	AEP				z
	MEDIA POPOLAZIONE	MEDIA CAMPIONE	Dev. St. POPOLAZIONE	Dev. St. CAMPIONE	
F	42.53	43.43	5.53	5.70	0.89
M	43.04	40.63	5.74	6.34	-2.30
Totale	42.76	42.03	5.61	6.14	-1.01

Le femmine hanno presentato inizialmente valori più alti nell'Ansia A (Tabella 17 e Figura 16), $t(58) = 2.26$, $p = .027$.

Tabella 17 - Ansia iniziale

Variabile	Femmine	Maschi	Totale
ANSIA A	19.47 (4.60)	16.37 (5.93)	17.92 (5.49)
ANSIA B	15.57 (6.73)	14.00 (5.19)	14.78 (6.01)
ANSIA A+B	35.03 (10.31)	30.37 (9.88)	32.70 (10.28)

Medie (dev. St.) iniziali di Ansia nascosta (A), Ansia manifesta (B), Ansia totale (A+B) suddivise per sesso.

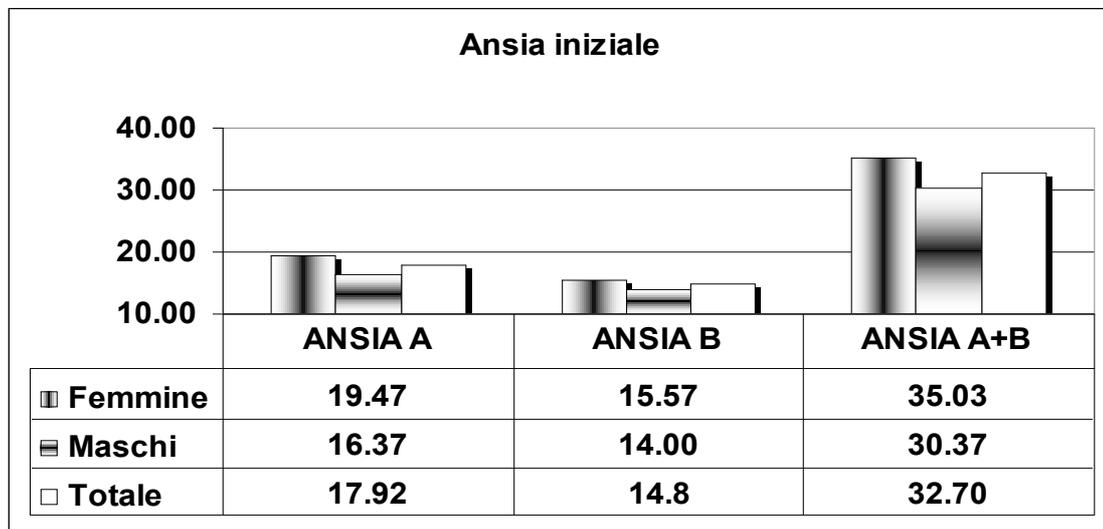


Figura 16 - Ansia iniziale

Le medie dei valori di Ansia Totale nelle Femmine sono più elevate ($z=2.86$, $p=.0186$; Tabella 18) di quelle rilevate per la validazione del questionario ASQ presso una popolazione universitaria statunitense.

Tabella 18 - Confronto con medie dell'Ansia Totale della popolazione utilizzata dagli autori dell'ASQ

SESSO	ANSIA TOTALE (A+B)				z
	MEDIA POPOLAZIONE	MEDIA CAMPIONE	Dev. St. POPOLAZIONE	Dev. St. CAMPIONE	
F	29.7	35.03	10.20	10.31	2.86
M	27.7	30.37	10.10	9.88	1.45
Totale	28.7	32.70	10.40	10.29	2.98

Non ci sono differenze statisticamente significative tra i sessi nella scala depressione (Tabella 19 e Figura 17).

Tabella 19 - Depressione iniziale

Variabile	Femmine	Maschi	Totale
Depressione	36.97 (6.85)	34.13 (7.82)	35.55 (7.42)

Medie (dev. St.) iniziali di Depressione suddivise per sesso.

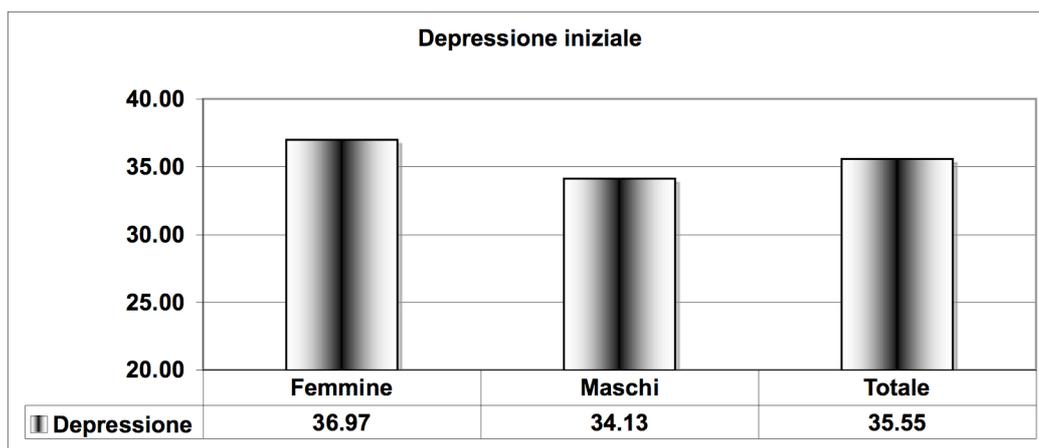


Figura 17 - Depressione iniziale

Non ci sono differenze statisticamente significative tra i sessi nelle scale *suppression* e *reappraisal*.

Tabella 20 - Media dei punteggi totali di Suppression e Reappraisal

Variabile	Femmine	Maschi	Totale
Suppression	13.67 (5.87)	15.47 (4.94)	14.57 (5.45)
Reappraisal	28.23 (4.82)	26.43 (5.82)	27.33 (5.37)

Medie (dev. St.) iniziali dei punteggi totali nelle scale di *reappraisal* e *suppression* per sesso.

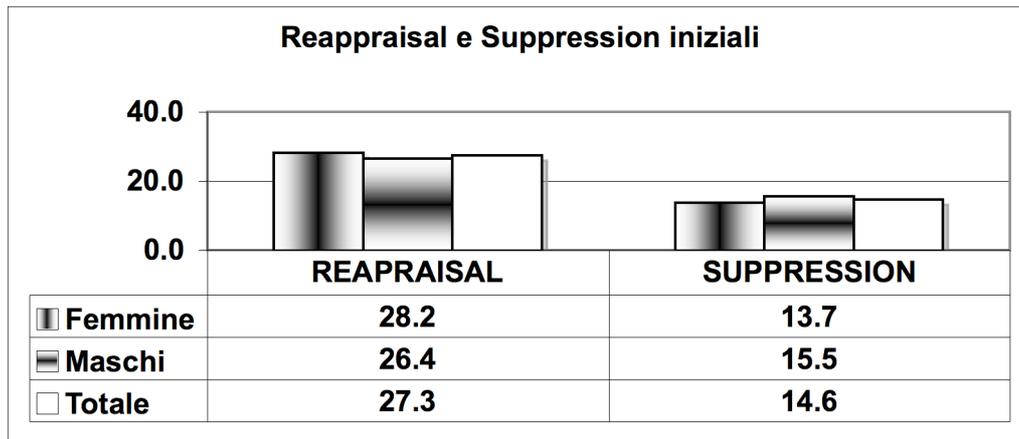


Figura 18 – Medie di Reappraisal e Suppression iniziali

Le medie dei valori delle scale *Reappraisal* e *Suppression* non sono diversi, $-1.96 < z < 1.96$, (Tabella 20) da quelli rilevati da Gross & John (2003) per la validazione del questionario ERQ, sia per il sesso femminile sia per quello maschile.

Tabella 21 - Media per item di Suppression e Reappraisal

VARIABILE	Sesso	MEDIA Popolazione	MEDIA Campione	D. S. Popolazione	D. S. Campione	z
SUPPRESSION	F	3.14	3.42	1.18	1.47	1.28
SUPPRESSION	M	3.64	3.87	1.11	1.23	1.12
REAPPRAISAL	F	4.61	4.71	1.02	0.80	0.51
REAPPRAISAL	M	4.60	4.41	0.94	0.97	-1.13

Non ci sono differenze statisticamente significative tra i sessi nelle scale irritabilità e ruminazione.

Tabella 22 - Media dei punteggi totali di Irritabilità e Ruminazione

Variabile	Femmine	Maschi	Totale
Irritabilità	34.30 (9.19)	35.57 (10.61)	34.93 (9.88)
Ruminazione	35.90 (10.99)	37.30 (10.53)	36.60 (10.67)

Medie (dev. St.) iniziali dei punteggi totali nelle scale di irritabilità e ruminazione per sesso.

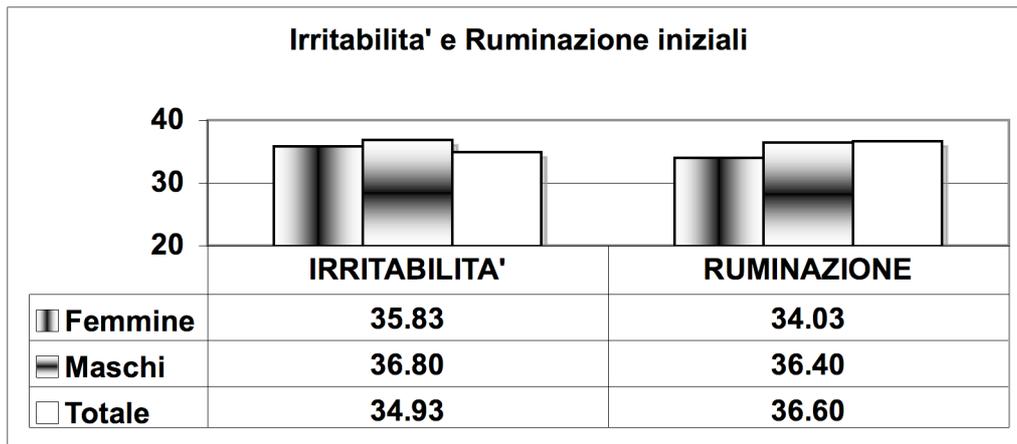


Figura 19 – Medie iniziali di Irritabilità e Ruminazione

La chiusura degli occhi da parte di alcuni soggetti (tre durante la scena di violenza giustificata e due nell'altra) non ha avuto effetti sulle variabili dipendenti, così come il fatto di aver visto precedentemente le scene (il 55% di soggetti aveva visto la scena di violenza giustificata e il 48.3% quella non giustificata, in entrambi i casi senza differenze tra femmine e maschi).

Il sesso dello sperimentatore non ha avuto effetti significativi su alcuna delle variabili analizzate.

Non si sono registrate differenze tra i due gruppi assegnati alle diverse sequenze rispetto a:

1. Ansia nascosta (A), Ansia manifesta (B), Ansia totale (A+B);
2. Irritabilità, Ruminazione e Depressione.

9.C. **Analisi dei livelli di giustificazione della violenza**

I livelli di giustificazione della violenza delle due scene, ad una prima analisi sono risultati differenti, $F(1,56) = 158.232$, $p < .0001$, la violenza della scena di violenza giustificata è effettivamente valutata più giustificata rispetto all'altra scena. (Tabella 23 e Figura 20).

Tabella 23 - Giustificazione della violenza per sequenza e per sesso

	Sesso	VG	VNG
VG-VNG	Femmine	51.25 (24.53)	0.71 (1.41)
	Maschi	57.10 (25.97)	9.75 (21.60)
	Totale	54.18 (25.00)	5.23 (15.73)
VNG-VG	Femmine	28.82 (21.56)	1.06 (1.83)
	Maschi	46.11 (26.77)	3.01 (3.94)
	Totale	37.46 (25.45)	2.04 (3.18)
Totale	Femmine	40.03 (25.40)	0.89 (1.61)
	Maschi	51.60 (26.51)	6.38 (15.63)
	Totale	45.82 (26.39)	3.64 (11.36)

Medie (dev. St.) dei valori di giustificazione della violenza di ciascuna scena (VG: scena di violenza giustificata; VNG: scena di violenza non giustificata) nelle due sequenze (VG-VNG e VNG-VG) per sesso e totale.

I punteggi potevano essere compresi tra 0 e 100.

Risultati

Si sono riscontrate differenze significative fra i sessi, $F(1,56) = 5.478$, $p = .0023$, i maschi con punteggi maggiori delle femmine.

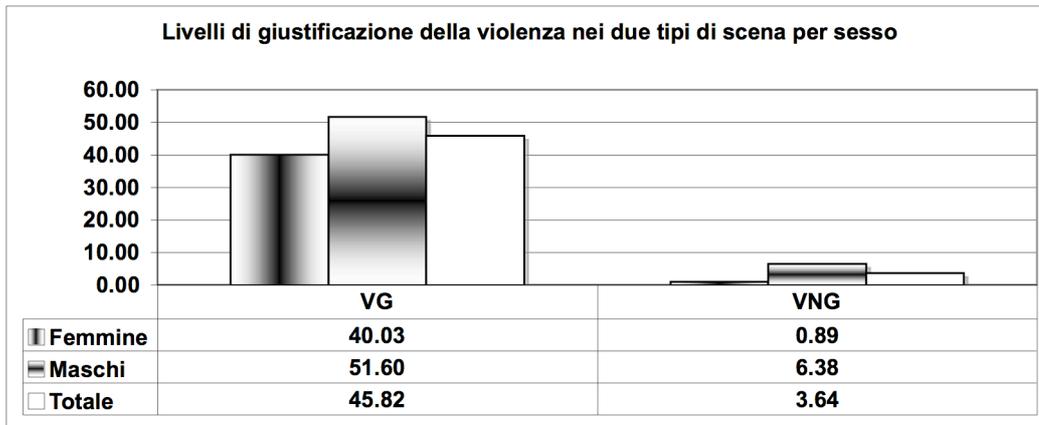


Figura 20 - Giustificazione della violenza per scena e per sesso

L'analisi dei livelli di giustificazione della violenza ha rivelato anche un'interazione tra la variabile tempo e la variabile sequenza, $F(1,56) = 4.065$, $p = .049$. Esiste un effetto *carry-over* dimostrato dalla significatività dell'effetto tra sequenze, $F(1,56) = 7.45$, $p = .008$; pertanto è stata condotta un'analisi della giustificazione della violenza nei Periodi 1 e 2: per la sequenza VG-VNG, il Periodo 1 è riferito alla valutazione della violenza giustificata e il Periodo 2 è riferito alla violenza non giustificata; per la sequenza VNG-VG si intende l'inverso.

È possibile constatare (Tabella 24 e Figura 21) come il livello di giustificazione della violenza nella scena VG è più alto se la valutazione avviene nel Periodo 1. Diversamente, il livello di giustificazione della violenza non giustificata è più alto nel Periodo 2.

Tabella 24 - Livelli di giustificazione della violenza nei due Periodi

Sequenza	Periodo 1	Periodo 2
VG-VNG	54.18* (25.00)	5.23 (15.72)
VNG-VG	2.04 (3.18)	37.46* (25.45)
Totale	28.11 (31.67)	21.35 (26.53)

Medie (dev. St.) dei valori di giustificazione della violenza suddivise per sequenza (VG-VNG: scena di violenza giustificata e scena di violenza non giustificata; VNG-VG: scena di violenza non giustificata e scena di violenza giustificata) e totale nel primo e nel secondo periodo del disegno cross-over.

** Medie (dev. St.) valori riferiti alla "violenza giustificata"*

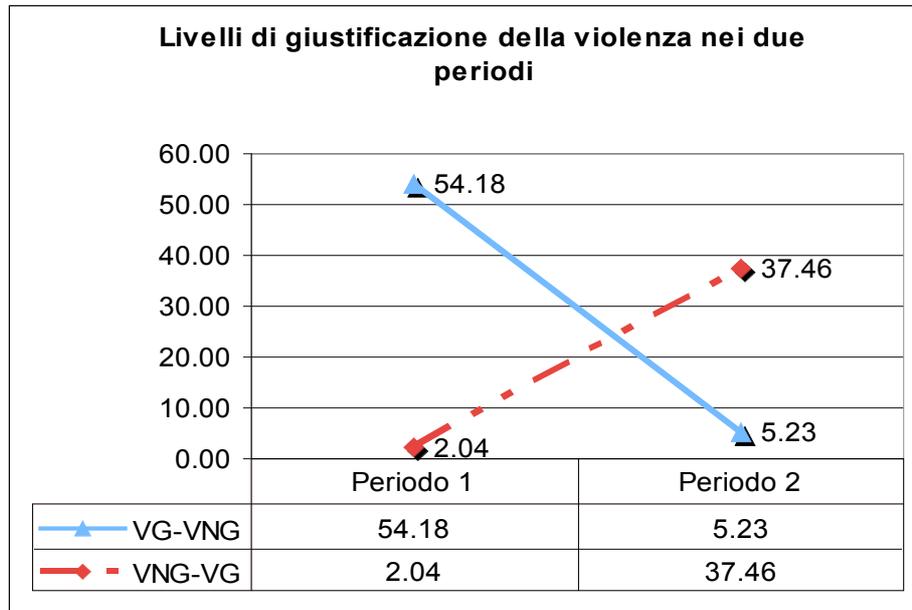


Figura 21 – Giustificazione della violenza nei due Periodi

Ambedue questi risultati suggeriscono un effetto della valutazione nel Periodo 1 sulla valutazione nel Periodo 2.

Considerato l'effetto *carry-over*, si è allora preso in considerazione solo il primo periodo del disegno sperimentale *cross-over* (VG per la sequenza VG-VNG e VNG per la sequenza VNG-VG).

A questo punto è stata condotta, un'analisi della varianza univariata considerando come fattori il sesso e la sequenza e, come variabile dipendente, la valutazione della giustificazione della violenza solo per il primo periodo. Si è registrata una differenza significativa tra i valori relativi alla scena di violenza giustificata e quella di violenza non giustificata, $F(1,56) = 125.90$, $p < .0001$, con valori maggiori nella VG. I valori di giustificazione della violenza nella scena VNG del Periodo 1 sono molto bassi ($M=2.04$, $dev. St.=3.18$, $Mediana=0$).

Nel periodo 1 non ci sono differenze statisticamente significative nella giustificazione della violenza tra i sessi.

Tabella 25 – Livelli di giustificazione della violenza delle due scene nel Periodo 1

VG	Femmine	51.25 (24.53)
	Maschi	57.10 (25.97)
	Totale	54.18 (25.00)
VNG	Femmine	1.06 (1.83)
	Maschi	3.01 (3.94)
	Totale	2.04 (3.18)
Totale	Femmine	26.16 (30.72)
	Maschi	30.06 (33.01)
	Totale	28.11 (31.67)

Medie (dev. St.) dei valori di giustificazione della violenza del Periodo 1.
 VG: scena di violenza giustificata; VNG: scena di violenza non giustificata.
 I punteggi potevano essere compresi tra 0 e 100.

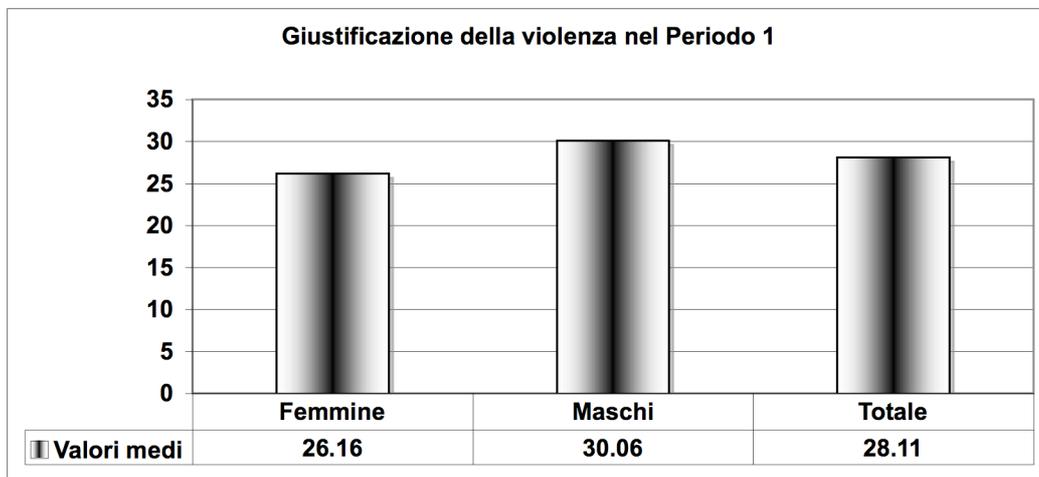


Figura 22 - Giustificazione della violenza nel Periodo 1

9.D. *Analisi dell'intensità delle emozioni negative*

La media dell'intensità delle emozioni negative è più alta durante la scena VNG rispetto alla scena VG (Tabella 26), $F(1,56) = 114.9$, $p < .0001$.

Tabella 26 - Intensità delle emozioni negative

Sequenza	Sesso	VG	VNG
VG-VNG	F	171.72 (71.95)	386.85 (109.59)
	M	67.47 (82.39)	249.93 (168.75)
	Total	119.60 (92.67)	318.39 (156.18)
VNG-VG	F	158.39 (138.22)	325.28 (137.59)
	M	52.08 (65.63)	283.67 (159.92)
	Total	105.23 (119.27)	304.47 (148.10)
Totale	F	165.06 (108.48)	356.06 (126.16)
	M	59.78 (73.60)	266.80 (162.44)
	Total	112.42 (106.14)	311.43 (151.06)

Medie (dev. St.) dell'intensità delle emozioni provate durante ciascuna scena (VG: scena di violenza giustificata; VNG: scena di violenza non giustificata) nelle due sequenze (VG-VNG e VNG-VG) per sesso e totale.

I punteggi potevano essere compresi tra 0 e 1000 (da 0 a 100 per ognuna delle 10 emozioni negative).

Esiste una differenza tra i sessi, $F(1,56) = 14.37$, $p < .0001$ (Figura 23), con valori totali più alti nelle femmine ($M=521.1$) rispetto ai maschi ($M=326.6$).

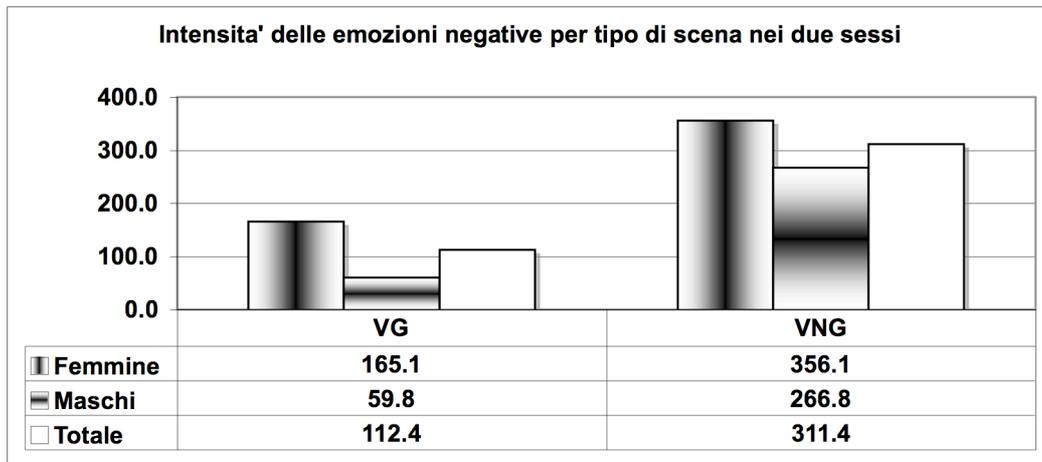


Figura 23 - Intensità delle emozioni negative per tipo di scena fra sessi

9.E. *Analisi della sgradevolezza delle emozioni negative*

La media della sgradevolezza totale delle emozioni negative è più alta durante la scena VNG rispetto a quella VG (Tabella 27), $F(1,56) = 50.99$, $p < .0001$.

Tabella 27 - Sgradevolezza delle emozioni negative

Sequenza	Sesso	VG	VNG
VG-VNG	F	554.63 (39.17)	645.91 (92.56)
	M	522.86 (29.66)	590.83 (83.39)
	Totale	538.75 (37.77)	618.37 (90.98)
VNG-VG	F	548.55 (49.33)	608.99 (67.42)
	M	520.58 (30.59)	609.17 (89.09)
	Totale	534.56 (42.76)	609.08 (77.63)
Totale	F	551.59 (43.88)	627.45 (81.75)
	M	521.72 (29.63)	600.00 (85.30)
	Totale	536.66 (40.06)	613.72 (83.98)

Medie (dev. St.) della sgradevolezza delle emozioni provate durante ciascuna scena (VG: scena di violenza giustificata; VNG: scena di violenza non giustificata) nelle due sequenze (VG-VNG e VNG-VG) per sesso e totale.

I punteggi potevano essere compresi tra 0 e 1000 (da 0 a 100 per ognuna delle 10 emozioni negative). Al valore 500 corrisponde il valore 0, intermedio tra gradevolezza e sgradevolezza.

Esiste una differenza tra i sessi, $F(1,56) = 4.97$, $p = .030$ (Figura 24), con valori totali più alti nelle femmine ($M=1179.4$) rispetto ai maschi ($M=1121.72$).

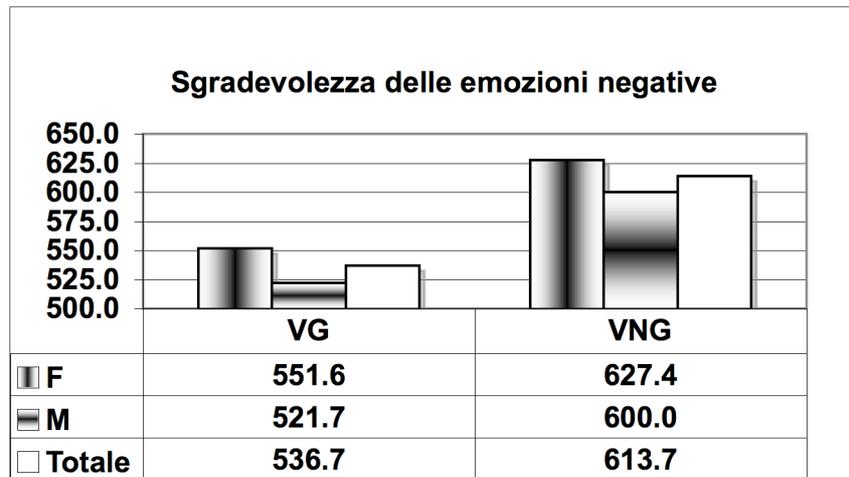


Figura 24 - Sgradevolezza emozioni negative per sesso e scena

9.F. Analisi del numero di emozioni positive

La media del numero di emozioni positive vissute (divertimento, felicità, interesse, gioia, amore, orgoglio) è più alta durante la scena VG rispetto a quella VNG (Tabella 28), $F(1,56) = 23.08$, $p < .0001$, ed esiste una differenza fra i sessi, $F(1,56) = 11.17$, $p = .001$, con valori più alti nei maschi sia nella scena VG, ($M=1$) rispetto alle femmine ($M=0.33$), sia nella scena VNG, ($M=.23$) rispetto alle femmine ($M=0.10$).

Tabella 28 - Numero di emozioni positive provate

Sequenza	Sesso	VG	VNG
VG-VNG	F	0.53 (0.64)	0.00 (0.00)
	M	0.93 (0.70)	0.40 (0.83)
	Totale	0.73 (0.69)	0.20 (0.61)
VNG-VG	F	0.13 (0.35)	0.20 (0.41)
	M	1.07 (1.03)	0.07 (0.26)
	Totale	0.60 (0.89)	0.13 (0.35)
Totale	F	0.33 (0.55)	0.10 (0.31)
	M	1.00 (0.87)	0.23 (0.63)
	Totale	0.67 (0.80)	0.17 (0.49)

Medie (dev. St.) del numero di emozioni positive provate durante ciascuna scena (VG: scena di violenza giustificata; VNG: scena di violenza non giustificata) nelle due sequenze (VG-VNG e VNG-VG) per sesso e totale.

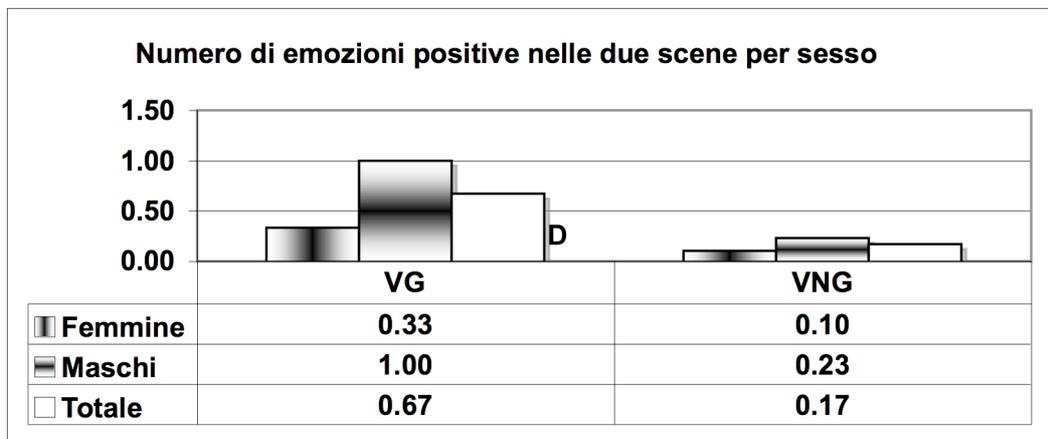


Figura 25 – Emozioni positive provate

9.G. Analisi del modello con intensità e sgradevolezza delle emozioni negative

L'analisi statistica della regressione multivariata, con intensità e sgradevolezza delle due scene come variabili dipendenti, ha rivelato che il modello ipotizzato è statisticamente significativo per l'intensità, $F(10,49) = 3.96$, $p = .001$ e per la sgradevolezza, $F(10,49) = 2.21$, $p = .033$ delle emozioni negative della scena di VG (Figura 26).

Nel primo caso (Adjusted R Squared=.334), l'intensità delle emozioni negative durante la scena VG è:

a) in relazione negativa con il livello di giustificazione della violenza, $F(1,49) = 9.22$, $p = .004$, (B coefficient = -1.51); l'indice *partial eta square*, relativo alla dimensione dell'effetto (Huberty, 2002), è uguale a .158;

b) in relazione con la variabile sesso, $F(1,49) = 5.34$, $p = .025$, con valori più alti nelle femmine; l'indice *partial eta square*, relativo alla dimensione dell'effetto, è uguale a .098;

c) in relazione con la sequenza, $F(1,49) = 4.12$, $p = .048$, con valori più alti nella sequenza VG-VNG; l'indice *partial eta square*, relativo alla dimensione dell'effetto, è uguale a .078.

Inoltre, il processo di *reappraisal* è in relazione negativa con l'intensità delle emozioni negative della scena VG, $F(1,49) = 3.31$, $p = .075$, seppure in modo non statisticamente significativo.

Nel secondo caso (Adjusted R Squared=.170), la sgradevolezza delle emozioni negative durante la visione della scena VG è in relazione negativa con il livello di giustificazione della violenza, $F(1,49) = 8.58$, $p = .005$, (B coefficient = -.62); l'indice *partial eta square*, relativo alla dimensione dell'effetto, è uguale a .149.

Per quanto riguarda l'intensità e sgradevolezza delle emozioni negative nella scena di VNG, il modello non è risultato significativo. Tuttavia, l'effetto della scala *suppression* sulla sgradevolezza delle emozioni negative nella scena VNG è risultato al limite della significatività, $F(1,49) = 3.651$, $p = .062$.

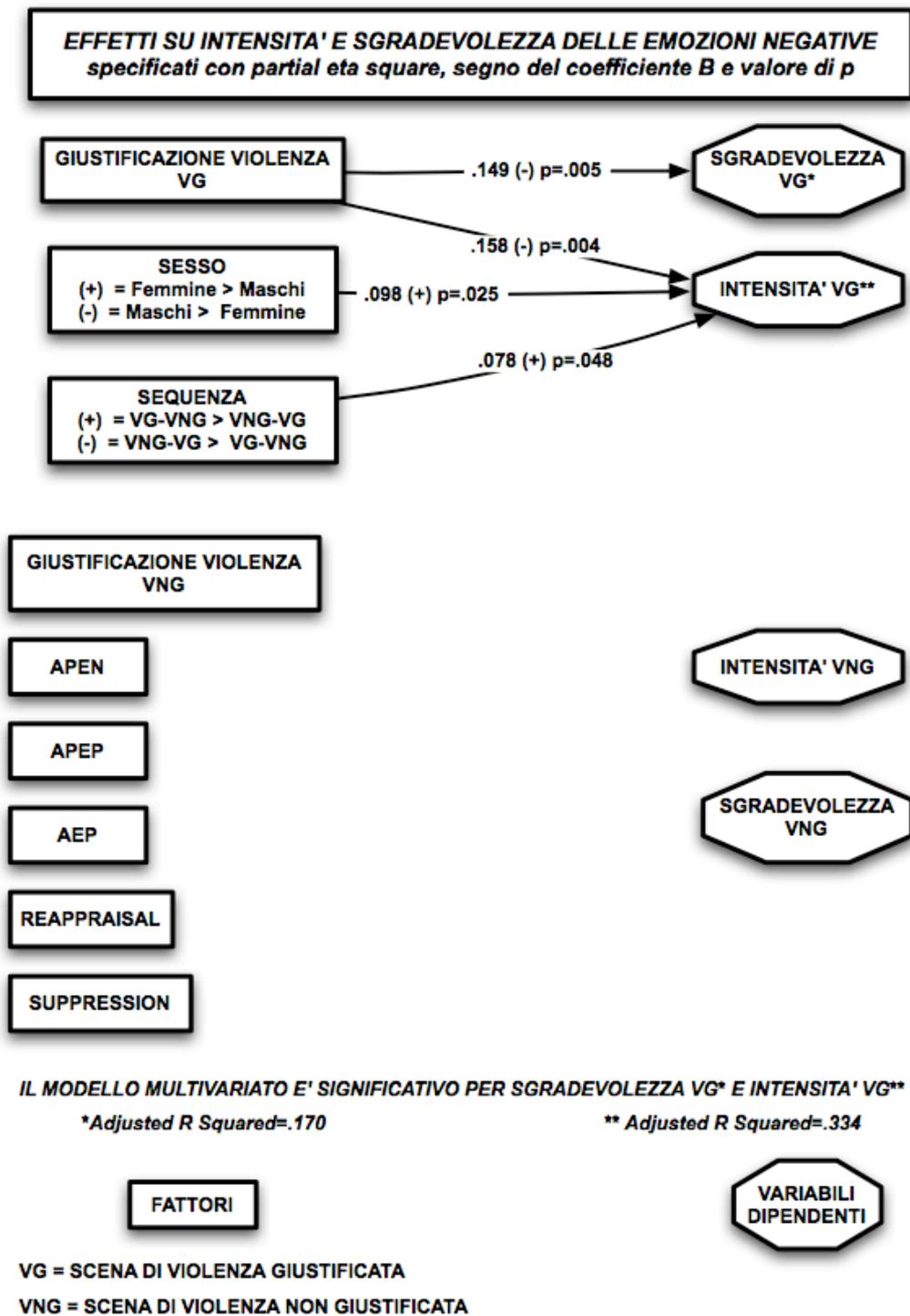


Figura 26 - Effetti su intensità e sgradevolezza delle emozioni negative

9.H. **Analisi degli effetti su Ansia, Depressione, Irritabilità e Ruminazione**

Per l'analisi degli effetti su Ansia Nascosta, Manifesta e Totale sono stati presi in considerazione i loro valori una settimana prima e subito dopo la visione della sequenza (Tabella 29).

L'Ansia Totale, $F(1,56) = 7.74$, $p = .0070$, e la sua componente Nascosta, $F(1,56) = 10.39$, $p = .0020$, diminuiscono dopo la visione (Figura 27), mentre l'Ansia Manifesta non ha variazioni significative.

Tabella 29 - Ansia prima e dopo

Sequenza	Ansia A		Ansia B		Ansia A+B	
	prima	dopo	prima	dopo	prima	dopo
VG-VNG	18.07 (4.68)	16.90 (5.05)	14.70 (5.59)	14.73 (5.83)	32.77 (8.98)	31.63 (9.76)
VNG-VG	17.77 (6.28)	16.30 (6.31)	14.87 (6.50)	13.90 (7.00)	32.63 (11.60)	30.20 (12.37)
Totale	17.92 (5.49)	16.60 (5.68)	14.78 (6.01)	14.32 (6.40)	32.70 (10.29)	30.92 (11.07)

Medie (dev. St.) di Ansia nascosta (A), Ansia manifesta (B), Ansia totale (A+B) suddivise per sequenza (VG-VNG: scena di violenza giustificata e scena di violenza non giustificata; VNG-VG: ordine inverso) e totale, prima e dopo la visione. Prima= valore iniziale rilevato una settimana prima della visione; Dopo= valore rilevato dopo la visione della sequenza delle scene.

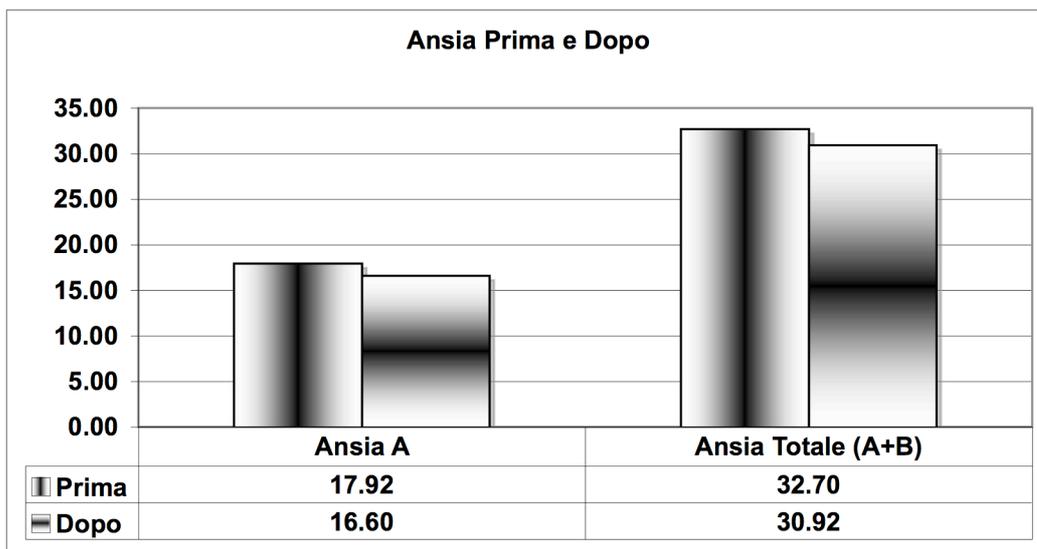


Figura 27 - Variazioni di ansia significative

Per quanto riguarda i valori di ansia nascosta, esiste un effetto tra i sessi statisticamente significativo, i valori sono maggiori nelle femmine rispetto ai

Risultati

maschi, $F(1,56)=5.51$, $p=.022$ (Tabella 30).

Tabella 30 - Valori di Ansia Nascosta per sesso prima e dopo

	Ansia Nascosta	
	Prima	Dopo
Femmine	19.47	18.23
	4.60	5.82
Maschi	16.37	14.97
	5.93	5.12
Totale	17.92	16.60
	5.49	5.68

Medie (dev. St.) dei valori di Ansia Nascosta. Prima= valore iniziale rilevato una settimana prima della visione; Dopo= valore rilevato dopo la visione della sequenza delle scene.

Anche per l'analisi degli effetti su Irritabilità, Ruminazione, Depressione sono stati presi in considerazione i loro valori nella fase iniziale (una settimana prima della visione) e subito dopo la visione della sequenza (Tabella 31).

Tabella 31 – Variazioni di Irritabilità, Ruminazione, Depressione

Sequenza	Irritabilità		Ruminazione		Depressione	
	prima	dopo	prima	dopo	prima	dopo
VG-VNG	34.30 (8.45)	35.93 (8.89)	35.90 (11.50)	35.10 (10.96)	35.47 (7.22)	36.93 (9.57)
VNG-VG	35.57 (11.24)	34.83 (10.98)	37.30 (9.92)	33.80 (11.82)	35.63 (7.75)	34.97 (8.56)
Totale	34.93 (9.88)	35.38 (9.92)	36.60 (10.67)	34.45 (11.32)	35.55 (7.42)	35.95 (9.06)

Medie (dev. St.) di Irritabilità, Ruminazione and Depressione, suddivise per sequenza (VG-VNG: scena di violenza giustificata e scena di violenza non giustificata; VNG-VG: ordine inverso) e totali, prima e dopo la visione. Prima= valore iniziale rilevato una settimana prima della visione; Dopo= valore rilevato dopo la visione della sequenza delle scene.

La ruminazione, $F(1,56) = 11.12$, $p = .0020$, diminuisce dopo la visione (Figura 28).

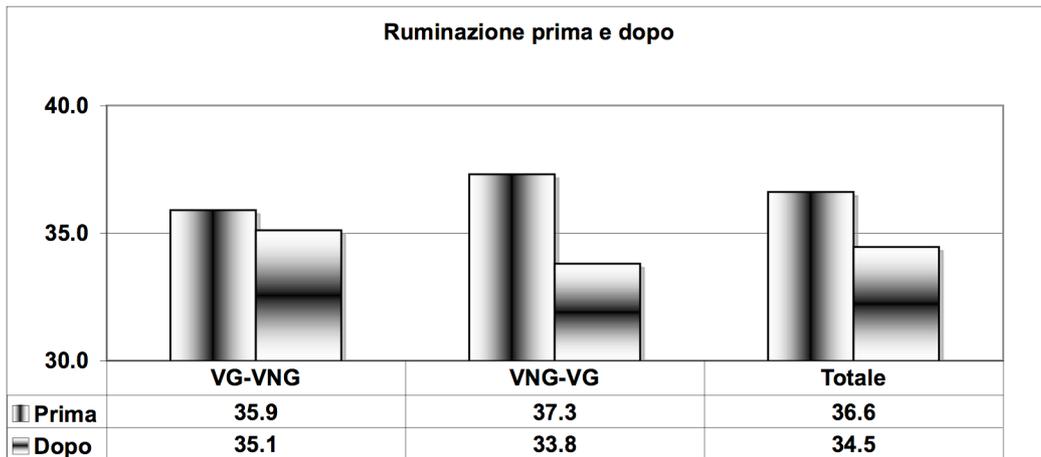


Figura 28 - Variazione di ruminazione

Inoltre, esiste un'interazione tra la variabile tempo (prima e dopo) e il tipo di sequenza, $F(1,56) = 4.39$, $p = .0410$, la diminuzione della ruminazione è inferiore dopo la sequenza VG-VNG rispetto alla sequenza VNG-VG (Figura 29).

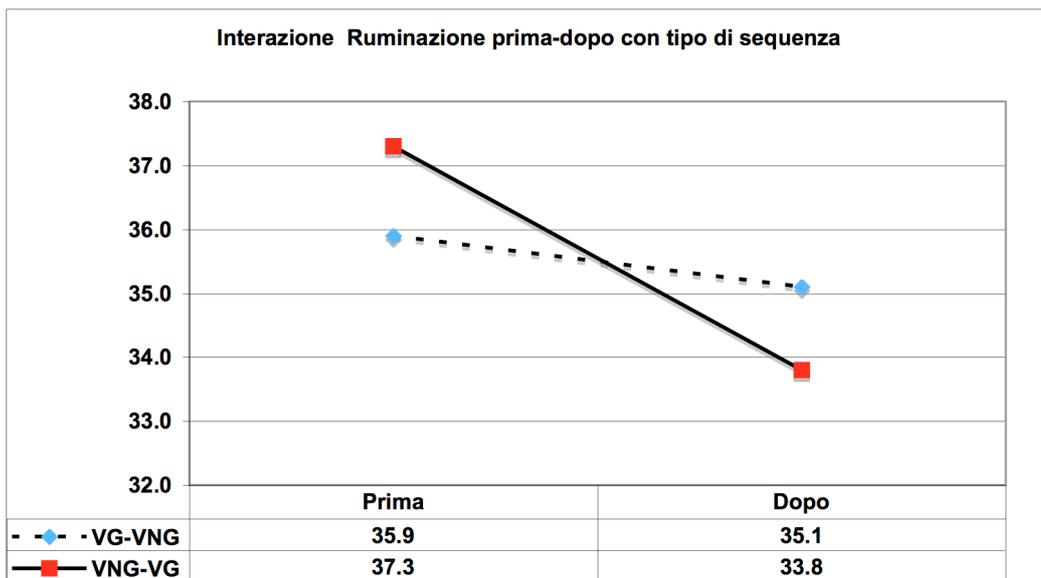


Figura 29 - Interazione Ruminazione prima-dopo con sequenza

Prima= valore iniziale rilevato una settimana prima della visione; Dopo= valore rilevato dopo la visione della sequenza delle scene.

L'analisi statistica per misure ripetute ha rivelato che le variazioni di irritabilità e depressione non sono state significative.

9.1. *Analisi del modello con le variazioni d'ansia, depressione, irritabilità e ruminazione*

L'analisi statistica della regressione multivariata, con le variazioni d'ansia, depressione, irritabilità e ruminazione come variabili dipendenti, ha rivelato che il modello ipotizzato non è statisticamente significativo (Figura 30).

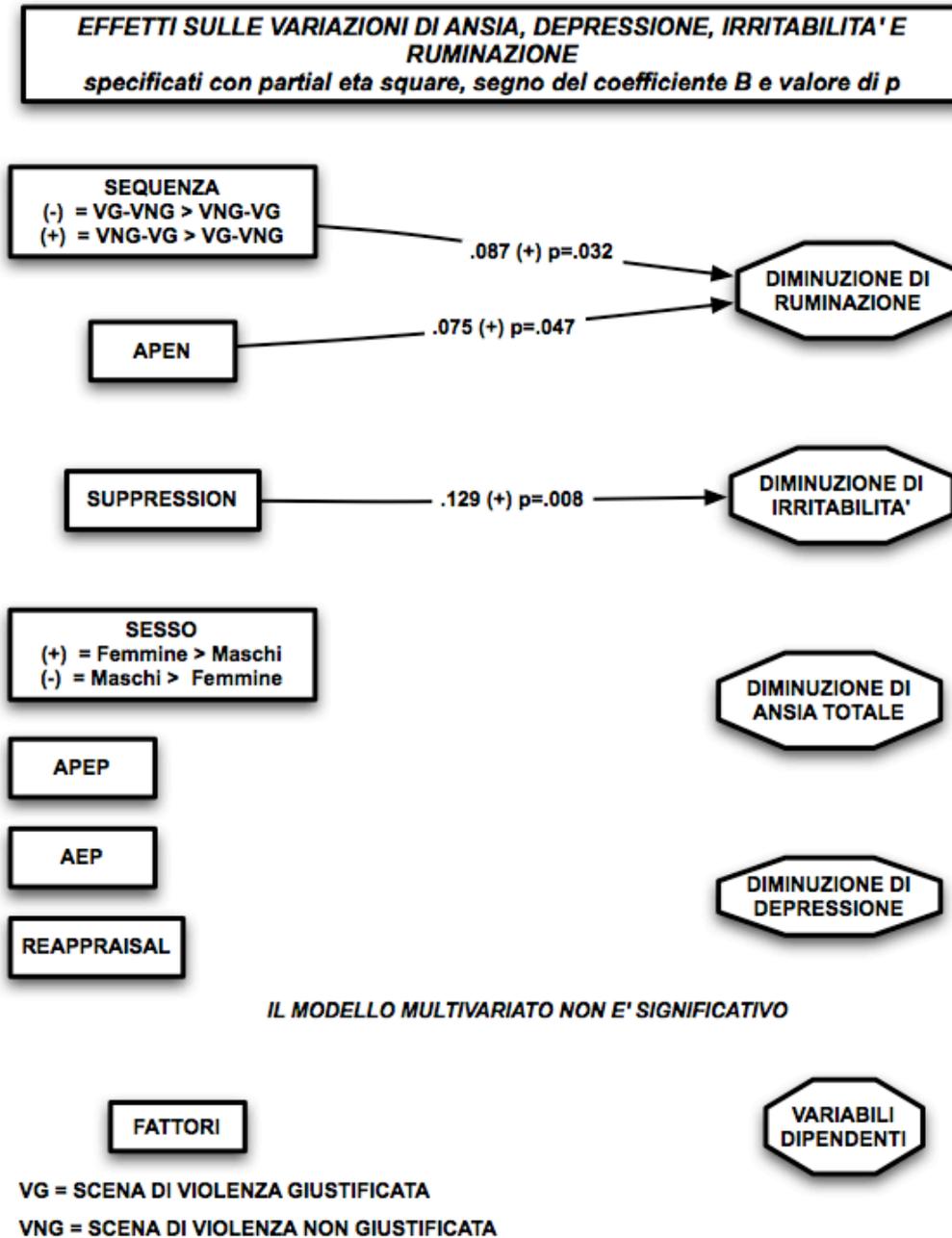


Figura 30 - Effetti sulle variazioni di ansia, depressione, irritabilità e ruminazione

Tuttavia, l'autoefficacia nel controllo delle emozioni negative (APEN) è in relazione con una diminuzione della ruminazione dopo la visione, $F(1,51) = 4.13$, $p = .047$; l'indice *partial eta square*, relativo alla dimensione dell'effetto, è uguale a .075; inoltre il fattore *suppression* è in relazione con una diminuzione della irritabilità dopo la visione, $F(1,51) = 7.56$, $p = .008$; l'indice *partial eta square*, relativo alla dimensione dell'effetto, è uguale a .129.

Infine, esiste un effetto della sequenza sulla ruminazione, $F(1,51) = 4.885$, $p = .032$; l'indice *partial eta square*, relativo alla dimensione dell'effetto, è uguale a .087; nel caso della sequenza VNG-VG (la scena di violenza giustificata viene vista per ultima) la diminuzione della ruminazione è maggiore.

Gli effetti di APEN e *suppression*, evidenziati dall'analisi multivariata, hanno suggerito di approfondire la relazione tra questi fattori e ansia, depressione, irritabilità e ruminazione.

A questo proposito si sono condotte analisi statistiche a misure ripetute, utilizzando di volta in volta APEN oppure *suppression* come covariate.

L'autoefficacia APEN ha un effetto, con coefficiente B sempre negativo, tra i soggetti (*between*) su:

1. Ansia Nascosta, $F(1,55) = 38.469$, $p < .0001$;
2. Ansia Manifesta $F(1,55) = 13.878$, $p < .0001$;
3. Ansia Totale $F(1,55) = 29.434$, $p < .0001$;
4. Irritabilità $F(1,55) = 19.307$, $p < .0001$;
5. Ruminazione $F(1,55) = 27.988$, $p < .0001$;
6. Depressione, $F(1,55) = 5.155$, $p = .027$.

La variabile *suppression* ha un effetto, con coefficiente B sempre positivo, tra i soggetti (*between*) su:

1. Ansia Manifesta $F(1,55) = 7.077$, $p = .010$;
2. Ansia Totale $F(1,55) = 6.313$, $p = .015$;
3. Depressione, $F(1,55) = 8.657$, $p = .005$.

10. Discussione

10.A. Giustificazione della violenza

L'analisi dei livelli di giustificazione della violenza ha confermato l'ipotesi che la violenza rappresentata nelle due scene è stata valutata in modo diverso: effettivamente la violenza della scena VG è stata valutata come più giustificata della scena VNG.

Contrariamente all'ipotesi si è registrato un effetto sequenza sul livello di valutazione della giustificazione, tuttavia questo effetto è dovuto ad un effetto *carry-over* che ha fatto sì che la differenza di valutazione della giustificazione della violenza tra i due trattamenti sia stata diversa nei due periodi del disegno *cross-over*. Il livello di giustificazione della violenza nella scena di violenza giustificata (VG) varia da 54.18, nel caso della sequenza VG-VNG, ad un valore di 37.46, nel caso della sequenza VNG-VG. In questo secondo caso si può ipotizzare che l'aver valutato come non giustificata una scena precedente possa aver ridotto la valutazione di giustificazione della violenza della scena, vista successivamente (VG). Al contrario, il livello di giustificazione della violenza nella scena di violenza non giustificata (VNG) varia da 2.04, nel caso della sequenza VG-VNG, ad un valore di 5.23, nel caso della sequenza VNG-VG. In quest'ultimo caso si può ipotizzare che l'aver valutato la prima scena (VG) con alti livelli di giustificazione possa aver incrementato i valori di giustificazione della violenza della seconda scena (VNG).

Il periodo di *washout*, durante il quale i soggetti vedevano la scena neutra e compilavano il questionario sulle emozioni, non è stato sufficiente ad evitare l'effetto *carry-over*. Questo risultato appare interessante perché accade spesso che molti film presentino sequenze di scene di violenza giustificata e non giustificata, o viceversa, anche con intervalli temporali brevi. In questi casi, quindi, la sequenza proposta inciderebbe sulla valutazione della giustificazione della violenza. Questo effetto *carry-over*, se confermato anche con una sequenza di violenza giustificata o non giustificata all'interno di servizi giornalistici televisivi o di telegiornali, potrebbe aprire una riflessione sulle possibilità che la sequenza usata nel proporre le notizie possa condizionare l'opinione pubblica nella valutazione della violenza.

Le analisi statistiche che sono seguite, relativamente al solo primo periodo, hanno comunque confermato che la violenza della scena di VG è stata più

giustificata rispetto a quella della scena di VNG. Inoltre, nella scena VNG il livello di giustificazione della violenza è molto basso (2.04) e il 90% ha ottenuto un punteggio inferiore a 6 punti sui cento possibili.

10.B. Intensità e sgradevolezza delle emozioni negative

Viene confermata l'ipotesi che la scena di VNG elicitò più intensità e sgradevolezza delle emozioni negative rispetto a quella di VG, dimostrando l'importanza dell'*appraisal* nella determinazione dei vissuti emotivi.

Il modello multivariato, in accordo con l'ipotesi, ha mostrato che il livello di giustificazione della violenza della scena VG ha l'effetto di contenere sia l'intensità sia la sgradevolezza delle emozioni negative, mentre non è stato rilevato lo stesso effetto durante la scena VNG.

Visto che la valutazione della giustificazione della violenza esercita un effetto solo nel caso della scena VG, si può ipotizzare che, nel caso della scena VNG, i processi cognitivi non svolgano il ruolo più importante nella determinazione delle esperienze emotive, come invece accade nella scena VG.

Questa ipotesi troverebbe giustificazione in due diverse considerazioni:

1. la diversa identificazione, con un personaggio aggressivo (e anche attore famoso) nella scena VG o con le vittime nella scena VNG, può aver determinato l'elicitazione delle emozioni in modo diverso nelle due scene. Ad esempio, durante la scena VNG, l'emozione potrebbe aver preceduto l'*appraisal*: "... non esiste una linea diretta che porta dalla valutazione alla risposta emozionale, ma le risposte e le anticipazioni delle risposte influenzano la valutazione, e risposte occasionali possono verificarsi senza nessuna valutazione." (Frijda & Zeelenberg, 2001).
2. la visione della scena VNG può aver anche richiamato delle credenze sulla violenza molto radicate, in grado di determinare in modo diretto le reazioni emotive. Queste credenze potrebbero dipendere dal fatto che la società, in assenza di giustificazione, punisce i delitti in modo più grave e senza attenuanti rispetto a delitti che sono in qualche modo "giustificati" (Meyer, 1972).

Un'altra ipotesi esplicativa, riguardante le relazioni tra le componenti cognitive e le risposte emotive, potrebbe essere formulata ricorrendo al

contributo di Scherer (2003) che ha ipotizzato l'esistenza di effetti ricorsivi tra cognizione ed emozione:

- a. un feedback della reazione emozionale sulla valutazione iniziale;
- b. un effetto dei processi decisionali o dei comportamenti, influenzati dalle risposte emozionali, sulla valutazione. In questa prospettiva, e rispetto ai risultati inerenti la scena VG, è possibile ipotizzare che il processo di valutazione della giustificazione della violenza influenzi parzialmente il processo emozionale e le conseguenti reazioni emozionali potrebbero, a loro volta, influenzare il processo di valutazione, raggiungendo così un equilibrio tra queste due componenti. Sempre in questa stessa prospettiva, e rispetto alla scena VNG, le emozioni negative elicitate potrebbero essere così intense da non modulare l'appraisal iniziale (all'interno di un continuum), ma determinare una valutazione dicotomica, come mostrato dalla mediana=0. Così, nel caso della scena VNG, intensità e sgradevolezza avrebbero un grande effetto sul processo di valutazione.

Contrariamente a quanto previsto, il modello multivariato ha rivelato l'esistenza di un effetto sequenza: nel caso della sequenza VNG-VG, durante la scena VG viene elicitata una minore intensità delle emozioni negative, rispetto a quanto accade nell'altra sequenza. Il risultato potrebbe essere spiegato ipotizzando un effetto di desensibilizzazione alla violenza provocato dalla forte reazione emotiva esperita durante la visione della violenza non giustificata, vista per prima durante la sequenza VNG-VG.

È confermata l'ipotesi che l'intensità e la sgradevolezza delle emozioni negative è differente tra donne e uomini, più alta nelle donne: questo risultato è coerente con uno stereotipo occidentale (Fischer & Manstead, 2000) che vede le donne più emotive degli uomini a causa di un processo di socializzazione anch'esso stereotipato (Fisher et al., 2004). In una prospettiva motivazionale, le scene violente, come situazioni avversive, potrebbero causare l'attivazione di reazioni difensive più grandi nelle donne rispetto agli uomini a causa dell'effetto di elementi sia biologici sia sociali sui vissuti emozionali (Bradley et al., 2001).

10.C. Effetti dei processi di regolazione su intensità e sgradevolezza delle emozioni negative

Come previsto, il processo di *suppression* non agisce efficacemente sul contenimento delle emozioni negative. Contrariamente alle ipotesi, i risultati suggeriscono che anche i fattori *reappraisal*, APEN, APEP, AEP, non hanno alcun effetto sull'esperienza emozionale. L'assenza di effetti dei processi di autoefficacia sull'intensità e sgradevolezza può far supporre che in presenza di processi di identificazione, stimolati dalla visione filmica, i diversi tipi di autoefficacia possano non essere così importanti come nella vita quotidiana. Un'altra ragione, forse più plausibile, potrebbe scaturire dalla riflessione che l'autoefficacia potrebbe esercitare positivamente il suo effetto solo dopo il momento in cui l'emozione è stata vissuta pienamente dalle persone, per cui non agirebbe nel contenimento del picco emozionale, rilevato nell'esperimento con il questionario *self-report*, ma nella regolazione successiva. La mancanza di effetti positivi del processo di *reappraisal* nella regolazione delle emozioni negative contrasta con i risultati di altri ricercatori (Gross, 1998; Gross & John, 2003). I diversi risultati potrebbero anche dipendere dal fatto che non c'è la certezza che i partecipanti a questa ricerca abbiano davvero usato i processi di regolazione delle emozioni nel modo che essi avevano indicato nel questionario ERQ, da loro compilato.

10.D. Numerosità delle emozioni positive

A conferma dell'ipotesi formulata, nella scena VG i soggetti hanno provato un numero più alto di emozioni positive, anche se poco rilevanti dal punto di vista quantitativo. Questo risultato è coerente con il fatto che la scena VNG ha elicitato emozioni negative con più intensità e sgradevolezza rispetto alla scena VG.

Le emozioni positive esperite sono diverse tra donne e uomini, in numero maggiore negli uomini in entrambe le scene; questo risultato è in accordo con i risultati di Hoffner (2005) secondo il quale i maschi, durante la visione di filmati violenti e terrorizzanti, provano maggiore divertimento oppure potrebbe essere spiegato da una più grande identificazione: nella scena VG il protagonista aggressivo è maschio mentre nella scena VNG le vittime erano donne. In accordo con Ramirez et al. (2005), il numero delle emozioni positive in entrambe le scene risulta molto basso a causa dell'alto livello di aggressività dei persecutori.

10.E. Ansia, Depressione, Ruminazione, Irritabilità

Rispetto alle ipotesi formulate, i risultati delle analisi a misure ripetute hanno dimostrato l'esistenza di effetti della visione solo su Ansia Totale, Ansia Nascosta e Ruminazione, mentre nessun effetto significativo è stato riscontrato su Depressione e Irritabilità.

L'Ansia Totale (A+B) e la sua componente nascosta (A) diminuiscono dopo la visione, senza un effetto della sequenza. La diminuzione dell'Ansia Nascosta conferma il risultato ottenuto in una precedente ricerca (Tosini et al., 2007).

La Ruminazione diminuisce dopo la visione anche per l'effetto dell'autoefficacia nel controllo delle emozioni negative, che conferma la relazione tra queste variabili (Caprara & Gerbino, 2001).

È possibile ipotizzare un effetto catartico per quanto riguarda la diminuzione sia dei valori di Ruminazione, sia di quelli di Ansia Totale e Nascosta.

In relazione alle due concezioni di catarsi presentate precedentemente (Fowles vs. Feshbach & Singer), questi risultati consentono di rifiutare la concezione di Fowles (1999); infatti la sequenza VG-VNG elicitando, alla fine della visione, maggiore intensità e sgradevolezza delle emozioni negative rispetto all'altra, avrebbe dovuto determinare maggiori decrementi di ruminazione e di ansia; ciò non solo non è avvenuto, ma dopo questa sequenza i loro decrementi sono stati inferiori rispetto all'altra.

La concezione di catarsi di Feshbach & Singer (1971) sembra, quindi, essere in grado di spiegare almeno in parte questi risultati; infatti, se una persona attribuisce alle fantasie aggressive una funzione di controllo cognitivo, allora è possibile che il contenuto aggressivo delle scene costituisca un'opportunità per ridurre le tendenze aggressive (Feshbach & Singer, 1971). Per quanto riguarda l'"effetto sequenza", caratterizzato da un maggiore decremento di ruminazione dopo la sequenza VNG-VG, si può ipotizzare che la visione della scena VG, vista per ultima nella sequenza, in cui sono presenti fantasia aggressiva e identificazione con l'aggressore, sia in grado di determinare una maggiore diminuzione della ruminazione. Il risultato è coerente con l'ipotesi che la ruminazione, come propensione a superare con difficoltà sentimenti di rancore o desideri di vendetta, diminuisca se il personaggio con cui ci si identifica mette effettivamente in atto una ritorsione. Questo effetto potrebbe anche spiegare il

successo di film violenti in cui il protagonista, generalmente un attore famoso, nel finale del film punisce in modo violento l'autore di una violenza non giustificata. Al contrario dopo la sequenza VG-VNG, la ruminazione non diminuisce nelle donne forse perché durante la scena VNG (vista per ultima in questo caso), l'identificazione avviene con le vittime che sono donne.

La diminuzione dell'Ansia Manifesta (B) non è risultata significativa, diversamente dall'ipotesi che prevedeva una diminuzione anche per questa componente ansiosa. Questo risultato non appare facilmente spiegabile: infatti, in assenza di un effetto della visione sulla componente ansiosa manifesta era ragionevole pensare che neanche la componente nascosta diminuisse. Questa considerazione è basata sulle diverse caratteristiche dell'Ansia Nascosta rispetto all'Ansia Manifesta, come sono state descritte dagli autori del questionario: l'Ansia Nascosta (A) viene anche denotata da termini quali inconscia e latente, mentre l'Ansia Manifesta (B) viene denotata da termini come sintomatica e conscia. Su questa base descrittiva, l'Ansia Nascosta poteva considerarsi più stabile rispetto all'Ansia Manifesta, più dipendente, invece, dall'esperienza vissuta. Si potrebbe ipotizzare che la mancata diminuzione dell'Ansia Manifesta sia stata determinata da una slatentizzazione dell'Ansia Nascosta, poi trasformata in Ansia Manifesta in una sorta di "bradismo psichico"; tale ipotesi potrebbe anche spiegare, almeno in parte, sia la diminuzione complessiva dell'Ansia Totale (dovuta alla diminuzione dell'Ansia Nascosta) sia la mancata diminuzione della Manifesta.

La diminuzione della ruminazione, insieme alle diminuzioni dell'ansia totale e della sua componente nascosta, interpretate come conseguenza di un effetto catartico, possono essere considerate positive, ma da un altro lato:

1. questi decrementi possono rappresentare un rinforzo dell'apprendimento di comportamenti violenti come metodo di risoluzione dei conflitti, specialmente nel caso della violenza giustificata, anche se Feshbach e Singer (1971) ritengono che l'effetto rinforzo è diretto all'attività fantastica dei soggetti e non alle condotte violente;
2. l'identificazione con personaggi aggressivi e un'estesa esposizione alla violenza può essere un potente predittore di un successivo comportamento violento per molti ragazzi (Huesmann et al., 2003).

L'irritabilità, altro predittore del comportamento aggressivo, non varia prima e dopo la visione delle sequenze, quindi non sembra collegata ad alcun effetto catartico.

L'analisi dei risultati relativi al modello multivariato, che prevedeva come variabili dipendenti le variazioni di Ansia Totale, Depressione, Irritabilità e Ruminazione, non ha rivelato effetti significativi dei fattori sesso, APEP, AEP e reappraisal, mentre se ne sono registrati:

1. sulla diminuzione della ruminazione da parte dei fattori APEN e sequenza;
2. sulla diminuzione di irritabilità da parte del fattore *suppression*.

Inoltre, con successive analisi statistiche a misure ripetute di Ansia Nascosta, Manifesta e Totale, Depressione, Irritabilità e Ruminazione, effettuate considerando APEN o *suppression* come covariate, si sono trovati altri importanti effetti di questi due processi di regolazione delle emozioni:

1. L'autoefficacia APEN è quindi in grado di facilitare globalmente il contenimento dei valori di Ansia Totale ($p < .0001$), Ansia Nascosta ($p < .0001$), Ansia Manifesta ($p < .0001$), Irritabilità ($p < .0001$), Ruminazione ($p < .0001$) e Depressione ($p = .027$). Questi risultati dimostrano che questo tipo di autoefficacia è loro predittore, oltre che della variazione di ruminazione come emerso dall'analisi del modello multivariato. In sintesi, i soggetti che posseggono una maggiore autoefficacia nel controllo delle emozioni negative hanno valori più bassi in tutte le variabili prese in considerazione. A livello educativo, si potrebbero progettare percorsi formativi in grado di sviluppare questa forma di autoefficacia attraverso esperienze, modellamento e *feedback* (Bandura, 1997), favorendo così, in modo indiretto, anche il benessere psicologico.
2. Il processo di *suppression* è in grado di influenzare globalmente i valori di Ansia Totale ($p = .015$), Ansia Manifesta ($p = .010$), e Depressione ($p = .005$) ed è loro predittore, oltre che della diminuzione di Irritabilità, come emerso dal modello multivariato. In sintesi, coloro che ricorrono in misura maggiore alla *suppression* nella regolazione delle emozioni hanno più difficoltà nel contenimento di Ansia Totale, Ansia Manifesta, e Depressione, mentre presentano mediamente una maggiore diminuzione di

Irritabilità. Il processo di *suppression* svolge quindi una funzione positiva di contenimento di quella aggressività caratterizzata da una propensione a reagire in modo impulsivo ad una provocazione o ad un disappunto anche minimi (Caprara et al., 1991). Questo risultato può essere considerato importante perché potrebbe svelare uno dei motivi per cui una persona ricorra a questo processo di regolazione emotiva, nonostante non sia efficace nella regolazione emotiva e sia legato negativamente ad importanti aspetti come, ad esempio, il benessere, la depressione (Gross & John, 2003) e l'ansia.

11. Conclusioni

In riferimento ai quesiti che hanno alimentato l'interesse di questa ricerca si potrebbero sintetizzare alcune risposte:

1. Il livello con cui si giustifica la violenza vista nelle scene filmiche ha un effetto sull'intensità e la sgradevolezza delle emozioni negative vissute?

Il livello di giustificazione della violenza ha l'effetto di contenere intensità e sgradevolezza delle emozioni negative, ma solo con la scena di violenza giustificata.

2. Le scene di violenza giustificata elicitano emozioni negative diverse per intensità e tono edonico rispetto a quelle di violenza non giustificata?

Sì, le scene di violenza non giustificata elicitano reazioni emotive negative (ansia, colpa, disgusto, disprezzo, imbarazzo, infelicità, ira, paura, tristezza e vergogna) più intense e sgradevoli; inoltre le scene di violenza giustificata elicitano un numero maggiore di emozioni positive (amore, divertimento, felicità, gioia, interesse, orgoglio).

3. I valori di ansia, depressione e aggressività (ruminazione e irritabilità) cambiano dopo la visione di scene filmiche di violenza?

Solo i valori di Ansia Nascosta, Ansia Totale e Ruminazione diminuiscono dopo la visione.

4. Le diverse sequenze con cui scene di violenza giustificata e non giustificata vengono proposte alla visione possono avere differenti effetti su ansia, depressione e aggressività?

La visione della sequenza VNG-VG, con la scena di violenza giustificata vista per ultima, ha contribuito a far diminuire in misura maggiore uno degli indicatori della condotta aggressiva, la ruminazione, mentre ansia, depressione e irritabilità non sembrano dipendere dalla sequenza.

5. I processi di regolazione delle emozioni, in particolare la soppressione (*suppression*) della loro espressione, la rielaborazione cognitiva (*reappraisal*) della situazione, l'autoefficacia nel controllo delle emozioni negative (APEN), l'autoefficacia nell'espressione di emozioni positive (APEP) e l'autoefficacia empatica (AEP) sono in grado di modulare gli effetti

Scene di violenza, esperienze emotive e condotte aggressive

della visione di scene violente su emozioni, ansia, depressione, irritabilità e ruminazione?

I processi di regolazione delle emozioni non hanno evidenziato effetti sulle emozioni negative vissute.

La soppressione dell'espressione emotiva è in relazione ad una maggiore diminuzione di irritabilità e si associa a valori medi più alti di Ansia Manifesta, Ansia Totale e Depressione.

L'autoefficacia APEN nel controllo delle emozioni negative si associa a valori più bassi di ansia, depressione e aggressività; inoltre è in relazione ad una maggiore diminuzione di ruminazione.

12. Considerazioni per future ricerche

Sulla base di quanto emerso da questa ricerca si evidenziano almeno tre importanti questioni utili ai fini di ulteriori sviluppi di ricerca.

La prima riguarda in modo specifico le differenze rilevate tra i sessi nei vissuti emotivi; potrebbe essere interessante verificare se queste differenze si verificano anche nel caso di visione di una scena VG nella quale il persecutore e le vittime sono donne, e nel caso di una scena VNG nella quale il persecutore sia una donna e le vittime degli uomini.

La seconda questione riguarda la possibilità di studiare le emozioni attraverso modelli dinamici (Frijda & Zeelenberg, 2001), in grado di chiarire le interrelazioni tra le diverse risposte emotive durante la visione di scene di violenza giustificata e non giustificata, i processi di regolazione delle emozioni e i processi cognitivi.

Scherer (2003), ad esempio, ha proposto un modello che tiene conto di diversi processi e contribuisce a comprendere la complessità dell'esperienza emotiva (Figura 31).

La percezione, la memoria e la valutazione, dopo aver causato una prima reazione emozionale, sono influenzate da:

- *feedback* (1): dovuto alla reazione emozionale, attraverso la percezione e la rappresentazione cognitiva;
- *feedback* (3): dovuto all'attenzione, ai giudizi, agli atteggiamenti, alle decisioni e al *problem solving*.

Inoltre, attenzione, giudizi, atteggiamenti, decisioni e *problem solving* producono anche il *feedback* (2) sulla reazione emozionale.

Per quanto riguarda il *feedback* (1), una persona che si rende conto di essere spaventata potrebbe veder ridotto il proprio potenziale di *coping* di fronte ad una minaccia. Il *feedback* (1) potrebbe anche essere dovuto alla percezione della propria reazione emozionale come un nuovo evento, ad esempio nel caso in cui l'espressione delle emozioni è sottoposta al controllo sociale (Scherer, 2003).

I rimanenti *feedback* (2) e (3) dipendono da fattori sociali che possono intervenire soprattutto in giudizi, atteggiamenti e decisioni.

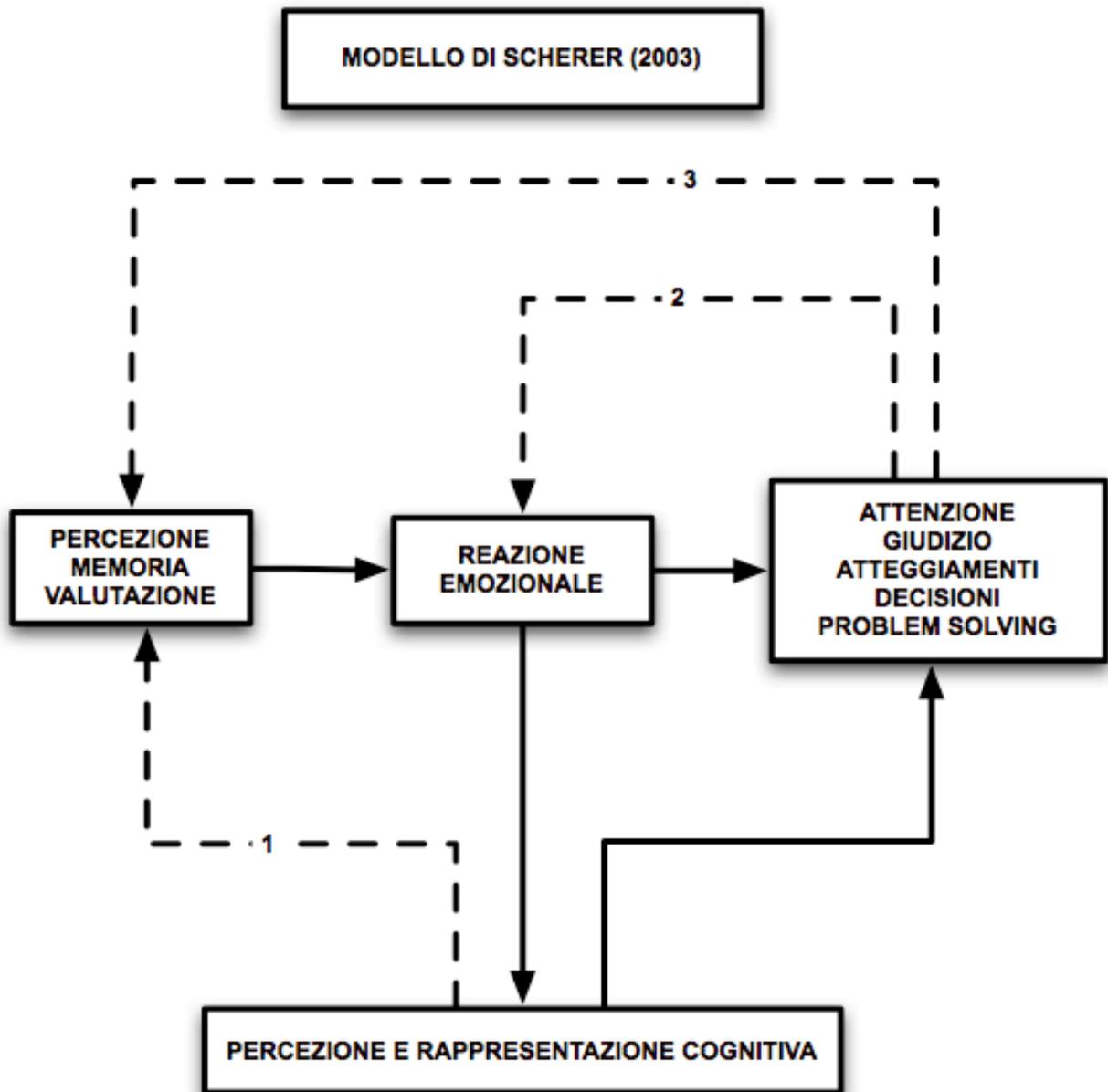


Figura 31 - Modello di Scherer (2003)

Questo esempio di modello dinamico, come altri, è in grado di stimolare la riflessione sul perché gli individui vivono esperienze emotive in modi diversi per intensità, tono edonico, mutamenti dello stato fisiologico e descrive l'emozione come un processo molto complesso e non lineare connesso alle esperienze, alla storia ed alle prospettive di ognuno.

È una riflessione che potrebbe portare a ridefinire l'emozione, non come elenco di componenti o sistemi, ma come descrizione di un processo in cui la regolazione emotiva sia da considerare parte integrante della stessa emozione (Frijda, 2007). Anche per questo motivo, per una valutazione più precisa delle

relazioni tra intensità, sgradevolezza delle emozioni e violenza (giustificata e non giustificata), potrebbe essere utile integrare la valutazione dei vissuti emotivi effettuata con i questionari *self-report* con la rilevazione di alcuni indicatori fisiologici come la conduttanza cutanea, la pressione arteriosa e il battito cardiaco, anche per chiarire fino a che punto esista una consapevolezza dell'esperienza emozionale.

La terza questione, collegata alla precedente, riguarda il fatto che i vissuti emotivi sono influenzati dalle emozioni espresse da altre persone presenti. Pertanto anche un modello dinamico complesso dovrebbe essere in grado di descrivere il ruolo sia degli aspetti biologicamente determinati, che dipendono dal percorso evolutivo, sia degli aspetti relazionali e sociali; un modello, quindi, in cui il sociale e il biologico non si escludono reciprocamente (Parkinson, Fischer & Manstead, 2005), ma interagiscono.

La ricerca empirica ha dimostrato l'importanza del *Social Appraisal*, vale a dire della valutazione delle reazioni manifestate da altre persone sulla nostra esperienza emotiva e sul modo con cui esprimiamo le emozioni. Per questa ragione, durante la visione di scene violente, i nostri vissuti esperienziali emotivi possono mutare radicalmente se altre persone presenti esprimono emozioni diverse da quelle che stiamo provando. Inoltre, le emozioni sono influenzate dalle relazioni interpersonali e sociali e sono reciprocamente anche in grado di modificarle.

In futuro, sempre all'interno di un approccio in cui cognizione ed emozione non appaiono mai divise, ma al contrario legate da nessi profondi, si dovrà necessariamente integrare l'analisi della dimensione individuale delle emozioni, approfondita in questa sede, valorizzando il settore di ricerca che sin qui si è occupato dell'effetto dei fattori sociali sulle emozioni. Ad esempio, si potrebbero progettare esperimenti in cui la visione di scene violente avviene con la presenza di altre persone: amici o sconosciuti, femmine o maschi. Queste persone potrebbero esprimere emozioni di diversa intensità e tono edonico, determinando altre diverse condizioni sperimentali.

Parkinson, Fischer & Manstead (2005) hanno recentemente classificato i fattori sociali in tre categorie dipendenti da:

1. dimensione interpersonale;
2. propria o altrui appartenenza a gruppi;
3. propria o altrui appartenenza a diverse culture.

Nel proporre l'analisi dei tre livelli in modo separato, basandosi sul fatto che la ricerca ha sin qui indirizzato gli sforzi sui singoli tre livelli, gli autori sono consapevoli del limite di tale scelta e pongono, prima di tutto a se stessi, l'obiettivo di studiare le decisive interconnessioni esistenti tra i tre livelli (Figura 32).

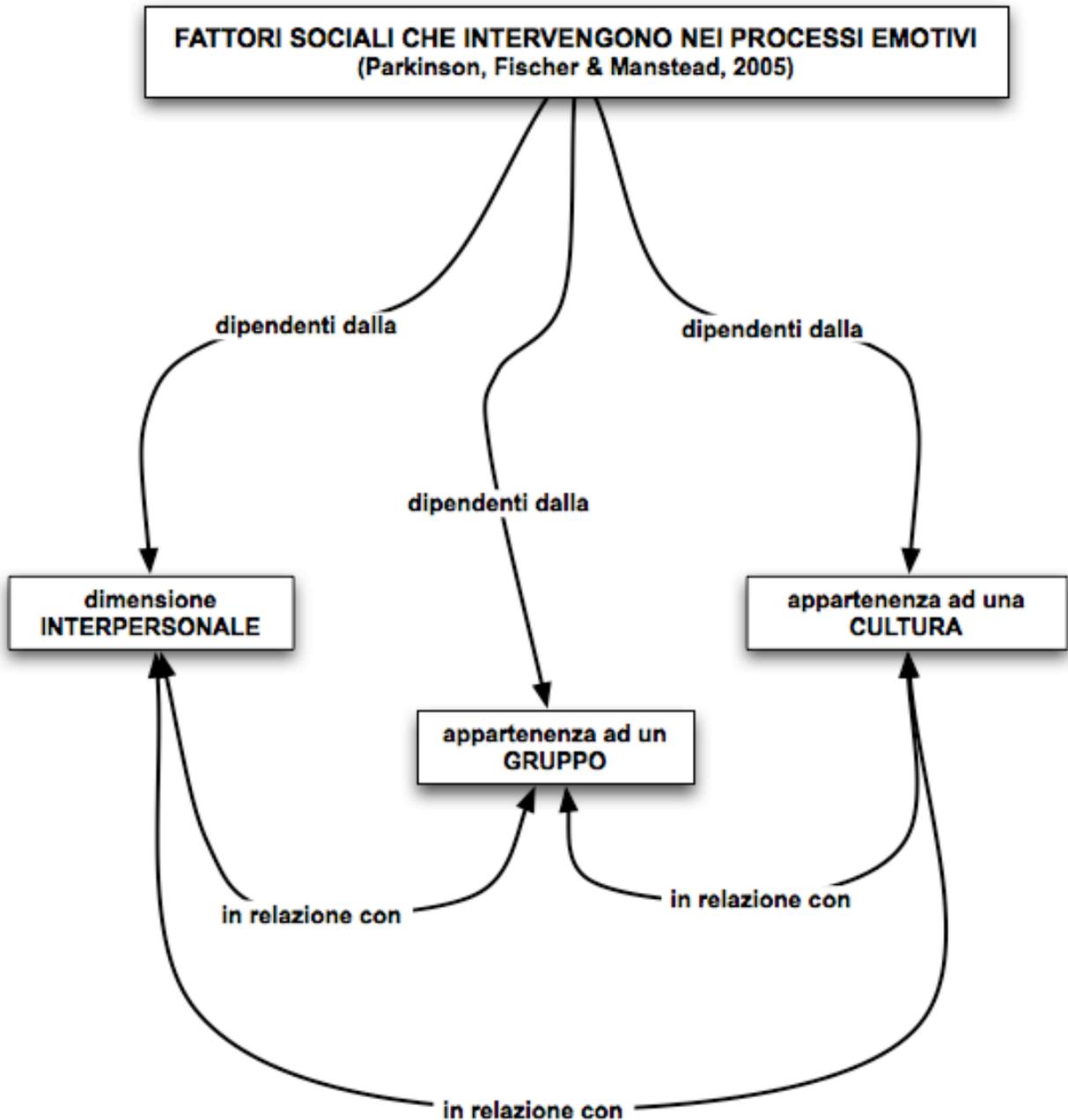


Figura 32 – Fattori sociali con effetti sui processi cognitivi

Anche i neuroscienziati si occupano del rapporto tra biologico e sociale. Gallese (2005), attraverso i suoi studi sui neuroni-specchio, ha dimostrato che provare disgusto e vedere questa emozione espressa sul viso di un'altra persona

Considerazioni per future ricerche

attivano la stessa struttura neurale. Secondo l'autore, questo fenomeno, un esempio di *embodied simulation*, non rappresenta il solo meccanismo funzionale alla base della comprensione delle emozioni; infatti lo stimolo che elicitava l'emozione viene elaborato anche cognitivamente, configurando la presenza di due meccanismi che non si escludono a vicenda (Gallese, 2005; Gallese et al., 2006).

Scene di violenza, esperienze emotive e condotte aggressive

13. Bibliografia

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Videogames and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.

Anderson, C. A., & Carnagey, N.L. (2004). Violent evil and the general aggression model. In A. Miller (Ed.), *The Social Psychology of Good and Evil* (pp. 168-192). New York: Guilford Publications.

Arnold, M. B. (1960). *Emotion and personality. Vol. I: Psychological aspects; Vol. II: Neurological and physiological aspects*. New York: Columbia University Press.

Atkin, C., Greenberg, B., Korzenny, F., & McDermott, S. (1979). Selective exposure to televised violence. *Journal of Broadcasting*, 23, 5-13.

Bandura, A. (1962). Social learning through imitation. In M. Jones (Ed.), *Nebraska symposium on motivation* (pp. 211-269). Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

Bandura, A. (1965). Vicarious processes: a case of no-trial learning. In L. Berkowitz (Ed.), *Advances in Experimental Social Psychology*, Vol. II, (pp. 1-55). New York: Academic Press.

Bandura, A. (1969). Social learning theory of identificatory processes. In D. A. Goslin (Ed.), *Handbook of Socialization Theory and Research* (pp. 213-262). Chicago: Rand-McNally.

Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. New York: Englewood Cliffs, Prentice-Hall.

Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Bandura, A. (1989). Human agency in social cognitive theory. *American Psychologist*, 44, 1175-1184.

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: W. H. Freeman and Company.

Bandura, A. (2002). Social cognitive theory of mass communications. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds). *Media effects: Advances in theory and research (2nd ed.)*. LEA's communication series. (pp. 121-153). Mahwah, N. J.: Lawrence Erlbaum.

Bussey, K., & Bandura, A. (1999). Social cognitive theory of gender development and differentiation. *Psychological Review*, 106, 676-713.

Berkowitz, L. (1962). *Aggression: A social-psychological analysis*. New York: McGraw-Hill.

Berkowitz, L. (1969). The frustration-aggression hypothesis revisited. In: *Roots of Aggression*, (pp. 1-28). New York: Atherton Press.

Berkowitz, L. (1974). Some determinants of impulsive aggression: the role of mediated association with reinforcement for aggression, *Psychological Review*, 81, 165-176.

Berkowitz, L. (1984). Some effects of thoughts on anti and prosocial influences of media events: a cognitive-neoassociation analysis. *Psychological Bulletin*, 95(3), 410-427.

Berkowitz, L. (1986). Situational influences on reactions to observed violence. *Journal of social issues*, 42, 93-106.

Berkowitz, L. (1989). Frustration-Aggression Hypothesis: Examination and Reformulation. *Psychological Bulletin*, 106 (1), 59-73.

Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its Causes, Consequences, and Control*. New York: McGraw-Hill.

Bonino, S., Lo Coco, A., & Tani, F. (1998). *Empatia. I processi di condivisione delle emozioni*. Firenze: Giunti.

Bradley, M., Codispoti, M., Sabatinelli, D., & Lang, P. J. (2001). Emotion and Motivation II: Sex Differences in Picture Processing. *Emotion*, 1, 276–299.

Browne, K. D., & Hamilton-Giachritsis C. (2005). The influence of violent media on children and adolescents: a public-health approach. *Lancet*, 365, 702-710.

Bryant, J., & Zillmann, D. (1979). Effect of intensification of annoyance through unrelated residual excitation on substantially delayed hostile behavior. *J. Exp. Soc. Psychol.* 15(5), 470–80.

Bushman, B. J. (1995). Moderating role of trait aggressiveness in the effects of violent media on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69, 950–960.

Bibliografia

Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2001). Media violence and the American public: Scientific facts versus media misinformation. *American Psychologist*, *56*, 6-7.

Bushman, B. J., Baumeister, R. F., & Phillips, C. M. (2001). Do people aggress to improve their mood? Catharsis beliefs, affect regulation opportunity, and aggressive responding. *Journal of Personality and Social Psychology*, *81*, 17-32.

Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2001). Effects of televised violence on aggression. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (pp. 223-254). Thousand Oaks: Sage.

Bussey, K., & Bandura, A. (1999). Social cognitive theory of gender development and differentiation, *Psychological Review*, *106*, 676-713.

Caprara, G. V., Barbaranelli, C., Pastorelli, C., Perugini, M. (1991). *Indicatori della condotta aggressiva*. Firenze, I: O. S.

Caprara, G. V. (2001). Introduzione. In G. V. Caprara (a cura di), *La valutazione dell'autoefficacia* (pp. 8-27). Trento, I: Erickson.

Caprara, G. V., Gerbino, M. (2001). Autoefficacia emotiva: la capacità di regolare l'affettività negativa e di esprimere quella positiva. In G. V. Caprara (a cura di), *La valutazione dell'autoefficacia* (pp. 35-50). Trento, I: Erickson.

Caprara, G. V., Gerbino, M., Delle Fratte, A. (2001). Autoefficacia interpersonale. In G. V. Caprara (a cura di), *La valutazione dell'autoefficacia* (pp. 51-61). Trento, I: Erickson.

Carnagey, N. L., Anderson, C. A. (2003). Theory in the study of media violence: The General Aggression Model. In D. Gentile (Ed.) *Media Violence and Children* (pp. 87-106). Westport, CT: Praeger.

Carnagey, N. L., Anderson, C. A., Bartholow, B. D. (2007). Media Violence and Social Neuroscience: New Questions and New Opportunities. *Current Directions in Psychological Science*, *16*, 4, 178-182.

Cristini, C., Cesa-Bianchi, G. (1997). Tendenze aggressive e timori di aggressione nella persona anziana. Ricerca su uomini e donne ultrasessantenni. *Ricerche di Psicologia*, *2*, 21, 143-164.

Cristini, C., Rigutti, S., Cesa-Bianchi, G.. (2005). Il contributo della ricerca psicologica allo studio del rapporto tra adolescente e televisione, *IKON - Forme e processi del comunicare*, *50/51*, 67-102.

- D'Urso, V., Trentin, R. (2000). *Introduzione alla psicologia delle emozioni*. Roma, I: Laterza.
- Damasio, A. R. (1994). *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*. New York: Putnam.
- Dill, J. C., Anderson, C. A. (1995). Effects of frustration justification on hostile aggression. *Aggressive Behavior*, 21 (5), 359-369.
- Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1967) *Frustrazione e aggressività*, Firenze: Giunti-Barbera.
- Drabman, R., & S., Thomas M. H. (1974). Does media violence increase children's toleration of real-life aggression? *Dev Psychol* 10(3), 418-421.
- Eagly, A. H., & Steffen, V. J. (1986). Gender and aggressive behavior: A meta-analytic review of the social psychological literature. *Psychological Bulletin*, 100, 309–330.
- Eisenberg, N., & Strayer, J. (Eds.). (1987). *Empathy and its development* (pp. 351-355). New York: Cambridge University Press.
- Ellsworth, P. C. (1991). Some implications of cognitive appraisal theories of emotion. In K. T. Strongman (Ed.), *International Review of studies on emotion*, Vol. 1. Chichester: Wiley.
- Ellsworth, P. C., & Scherer, K. R. (2003). Appraisal processes in emotion. In R. J. Davidson, H. H. Goldsmith, & K. R. Scherer (Eds.), *Handbook of the affective sciences* (pp. 572–595). New York: Oxford University.
- Eron, L. D. (2001). Seeing is believing: How viewing violence alters attitudes and aggressive behavior. In A. C. Bohart, & D. J. Stipek (Eds.), *Constructive and destructive behavior: Implications for family, school, and society* (pp. 49–60). Washington: American Psychological Association.
- Evers, C. A. M., Fischer, A. H., Rodriguez Mosquera, P. M., & Manstead, A. S. R. (2005). Anger and social appraisal: A “spicy” sex difference? *Emotion*, 5, 258-266.
- Feshbach, N., Feshbach, S., Favre, M., Ballard-Campbell, M. (1983). *Learning to care*. San Francisco: Scott, Foresman, and Co.
- Feshbach, S., & Singer, R. D. (1971). *Television and aggression: An experimental field study*. San Francisco: Jossey-Bass.

Bibliografia

Fischer, A. H., & Manstead, A. S. R. (2000). The relation between gender and emotions in different cultures. In A. H. Fischer (Ed.), *Gender and emotion: Social psychology perspectives*. New York: Cambridge University Press.

Fischer, A. H., Manstead, A. S. R., & Zaalberg R. (2003). Social influences on the emotion process. In W. Stroebe & M. Hewstone (Eds.), *European Review of Social Psychology, Vol. 14* (pp. 171-201). Hove: Psychology Press.

Fischer, A. H., Rodriguez Mosquera, P. M., van Vianen, A. E. M., & Manstead, A. S. R. (2004). Gender and culture differences in emotion. *Emotion, 4*, 87-94.

Fowles, J. (1999). *The case for television violence*. Thousand Oaks: Sage.

Frijda, N. H. (1986). *The Emotions*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Frijda, N. H. (2007). What might emotions be? Comments on the Comments. *Social Science Information, 46, 3*, 433-443.

Frijda, N. H., Manstead, A. S. R., & Bem, S. (2000). The influence of emotions on belief. In N. H. Frijda, A. S. R. Manstead, & S. Bem (Eds.), *Emotions and Beliefs: How Feelings Influence Thoughts* (pp. 1-9). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Frijda, N. H., Zeelenberg, M. (2001). Appraisal. What is the dependent? In K. Scherer, A. Schorr & T. Johnstone (Eds.), *Appraisal processes in emotion. Theory, Methods, Research* (p. 155). Oxford, UK: Oxford University Press.

Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization? *Journal of Adolescence, 27 (1)*, 23-39.

Gallese, V. (2003). La molteplice natura delle relazioni umane. *Networks 1*: 24-47, <http://www.swif.uniba.it/lei/ai/networks/>

Gallese, V. (2005). Embodied Simulations: From neurons to phenomenal experience. *Phenomenology and Cognitive Sciences, 4*, 23-48.

Gallese, V., Fadiga, L., Fogassi, L., & Rizzolatti, G. (1996). Action recognition in the premotor cortex. *Brain, 119*, 593-609.

Gallese, V., Migone, P., & Eagle, M. N. (2006). La simulazione incarnata: i neuroni specchio, le basi neurofisiologiche dell'intersoggettività e alcune implicazioni per la psicoanalisi. *Psicoterapia e Scienze Umane, XL, 3*, 543-580.

Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1986). Living with Television: The Dynamics of the Cultivation Process. In J. Bryant & D. Zillman, (Eds.), *Perspectives on Media Effects*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Geen, R. G. (1983). Aggression and television violence. In R. G. Geen & E. I. Donnerstein (Eds.), *Aggression: Theoretical and empirical reviews, Issues and research*, 2, 103–125. New York: Academic Press.

Geen, R. G. (1990). *Human aggression*. Pacific Grove, CA: Brooks/Cole.

Geen, R. G., & Thomas, S. L. (1986). The immediate effects of media violence on behaviour. *Journal of Social Issues*, 42, 7–28.

Gili, G. (2006). *La violenza televisiva. Logiche, forme, effetti* (pp. 17-40). Roma: Carocci.

Goldstein, J. (1998). *Why we watch: The attractions of violent entertainment*. Oxford, England: Oxford University Press.

Gross, J. J. (1998). Antecedent- and response-focused emotion regulation: Divergent consequences for experience, expression, and physiology. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74, 224–237.

Gross, J. J. (2001). Emotion regulation in adulthood: Timing is everything, *Current Directions. Psychological Science*, 10, 214–219.

Gross, J. J., & John, O. P. (2003). Individual differences in two emotion regulation processes: Implications for affect, relationships, and well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85, 348-362.

Gross, J. J., & Levenson, R. W. (1995). Emotion elicitation using films, *Cognition and Emotion*, 9 (1), 87-108.

Gross, J. J., & Thompson, R. A. (2007). Emotion regulation: Conceptual foundations. In J. J. Gross (Ed.), *Handbook of emotion regulation* (pp. 3-24). New York: Guilford Press.

Hagemann, D., Naumann E., Maier, S., Becker, G., Lürken, A., & Bartussek, D. (1999). The assessment of affective reactivity using films: Validity, reliability and sex differences. *Personality and Individual Differences*, 26, 627-639.

Harris, R. J. (2004). *A cognitive psychology of mass communication* (4th ed.). Mahwah, NJ: Erlbaum.

Hewig, J., Hagemann, D., Seifert, J., Gollwitzer, M., Naumann, E., & Bartussek, D. (2005). A revised film set for the induction of basic emotions. *Cognition and Emotion*, 19(7), 1095-1109.

Bibliografia

- Hoffner, C. & Levin, K. (2005). Enjoyment of Mediated Fright and Violence: A Meta-Analysis. *Media Psychology*, 7, 207-237.
- Huberty, C. J. (2002). A history of effect size indices. *Educational and Psychological Measurement*, 62, 2, 227–240.
- Huesmann, L. R. (1988). An information processing model for the development of aggression. *Aggressive Behavior*, 14, 13–24.
- Huesmann, L. R. (1995). *Screen violence and real violence: Understanding the link* [Brochure]. Auckland, New Zealand: Media Aware.
- Huesmann, L. R. (1998). The role of social information processing and cognitive schemas in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior. In R. G. Geen & E. Donnerstein (Eds.), *Human aggression: Theories, research, and implications for policy* (pp. 73–109). New York: Academic Press.
- Huesmann, L. R., & Eron, L. D. (1986). The development of aggression in American children as a consequence of television violence viewing. In L. R. Huesmann & L. D. Eron (Eds.), *Television and the Aggressive Child: A Cross-National Comparison*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Association, Publishers.
- Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C. L., Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977–1992. *Dev. Psychol.* 39, 201–21.
- Huesmann, L. R., Taylor, L. D. (2006). The role of media violence in violent behaviour. *Annual Review of Public Health*, 27, 393-415.
- Imbasciati, A. (2006). *Il sistema protomentale. Psicoanalisi cognitiva. Origini, costruzione e funzionamento della mente*. Milano, I: E. U. L. E. D.
- James, W. (1884). What is an emotion? *Mind*, 19, 188-205.
- Johnson, J. G., Cohen, P., Smiles, E. M., Kaen, S., & Brook J. S. (2002). Television viewing and aggressive behaviour during adolescence and adulthood. *Science*, 29, 295 (5564), 2468-2471.
- Keltner, D., Ellsworth, P. C., & Edwards, K. (1993). Beyond simple pessimism: Effects of sadness and anger on social perception. *Journal of Personality and Social Psychology*, 64, 740–752.
- Krug, S. E., Scheier, I. H., Cattell, R. B. (1979). *ASQ – Scala d'ansia IPAT*, ed. it. a cura di M. Novaga e A. Pedon. Firenze: O. S.

Lazarus, R. S., (1966). *Psychological stress and the coping process*. New York: Oxford University Press.

Lazarus, R. S., & Smith, C. A. (1988). Knowledge and appraisal in the cognition-emotion relationship. *Cognition and Emotion*, 2, 281-300.

Leventhal, H., & Scherer, K. R. (1987). The relationship of emotion to cognition: A functional approach to a semantic controversy. *Cognition and Emotion* 1, 3–28.

Linz, D. G., Donnerstein, E., Penrod, S. (1984). The effects of multiple exposures to filmed violence against women. *J. Commun* 34, 130–147.

Manstead, A. S. R., & Fischer, A. H. (2001). Social appraisal. The Social World as Object of and Influence on Appraisal Processes. In K. R. Scherer, A. Schorr & T. Johnstone (Eds.), *Appraisal processes in emotion: Theory, methods, research*, (pp. 221-232). London: Oxford University Press.

Meltzoff, A. N. (1988). Infant imitation and memory: Nine-month-olds in immediate and deferred tests. *Child Development*, 59, 217-225.

Meyer, T. P. (1972). Effects of viewing justified and unjustified real film violence on aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol 23(1), 21-29.

Molitor, F., & Hirsch, K. W. (1994). Children's toleration of real-life aggression after exposure to media violence: A replication of the Drabman and Thomas studies. *Child Study Journal*, 24, 191–208.

Parkinson, B., Fischer, A. H., & Manstead, A. S. R. (2005). *Emotion in social relations: Cultural, group, and interpersonal processes*. New York: Psychology Press.

Pauls, C. A. (2004). Physiological Consequences of Emotion Regulation: Taking into Account the Effects of Strategies, Personality and Situation. In P. Philippot & R. S. Feldman (Eds.), *The regulation of emotion* (pp. 333-358). New York: Lawrence Erlbaum Associates.

Philippot, P. (1993). Inducing and assessing differential emotion feeling states in the laboratory. *Cognition and Emotion*, 7 (2), 171-193.

Philippot P., Baeyens C., Douilliez C., & Francart B. (2004). Cognitive Regulation of Emotion: Application to Clinical Disorders. In P. Philippot & R. S. Feldman (Eds.), *The regulation of emotion* (pp. 71-97). New York: Lawrence Erlbaum Associates.

Bibliografia

- Popper, K. R. (2002). Una patente per fare tv. In R. Popper Karl & G. Bosetti (a cura di), *Cattiva maestra televisione* (69-80), Venezia: Marsilio.
- Ramirez, J. M., Bonniot-Cabanac, M. C., & Cabanac, M. (2005). Can aggression provide pleasure? *European Psychologist*, *10* (2), 136-145.
- Rizzolatti, G., Fadiga, L., Gallese, V., & Fogassi, L. (1996). Premotor cortex and the recognition of motor actions. *Cog. Brain Res.*, *3*, 131-141.
- Rogers, C. R. (1951). *Client-centered therapy: Its current practice, implications, and theory*. Boston: Houghton Mifflin.
- Roseman, I. (1991). Appraisal determinants of discrete emotions. *Cognition and Emotion*, *5*, 161-200.
- Roseman, I. (2001). A Model of Appraisal in the Emotion System. In K. Scherer, A. Schorr & T. Johnstone (Eds.), *Appraisal processes in emotion. Theory, Methods, Research* (p.155). Oxford, UK: Oxford University Press.
- Rottenberg, J., Ray, R. R., & Gross, J. J. (2007). Emotion elicitation using films. In J. A. Coan & J. J. B. Allen (Eds.), *The handbook of emotion elicitation and assessment*. New York: Oxford University Press.
- Rubenstein, E. A. (1983). Television and behavior: Research conclusions of the 1982 NIMH report and their policy implications. *American Psychologist*, *820-825*.
- Schachter, S., & Singer, J. (1962). Cognitive, social, and physiological determinants of emotional state. *Psychological Review*, *69*, 379–399.
- Schafer, R. (1968). *Aspects of Internalization*. New York: International Universities Press.
- Schafer, R. (1972). Internalization: Process or fantasy? *Psychoanalytic Study of the Child*, *27*, 411–436.
- Schaefer, A., Nils, F., Sanchez, X., & Philippot, P. (in press). *A multi-criteria assessment of emotional films*.
- Scherer, K. R. (1984). On the nature and function of emotion: A component process approach. In K. R. Scherer & P. Ekman (Eds.), *Approaches to emotion* (pp. 293–318). Hillsdale, NJ: Erlbaum. Cambridge University Press.
- Scherer, K. R. (2001). The Nature and Study of Appraisal. A review of the issues. In K. R. Scherer, A. Schorr & T. Johnstone (Eds.), *Appraisal processes in emotion. Theory, Methods, Research*. Oxford, UK: Oxford University Press.

Scherer, K. R. (2003). Introduction: Cognitive Components of Emotion. In R. J. Davidson, K. R. Scherer & H. H. Goldsmith (Eds.), *Handbook of Affective Sciences* (pp. 563-571). Oxford, UK: Oxford University Press.

Schorr, A. (2001). Appraisal: The Evolution of an Idea. In K. R. Scherer, A. Schorr & T. Johnstone (Eds.), *Appraisal processes in emotion. Theory, Methods, Research* (p. 155). Oxford, UK: Oxford University Press.

Slater, M. D. (2003). Alienation, aggression, and sensation-seeking as predictors of adolescent use of violent film, computer, and website content. *Journal of Communication, 53*, 105-121.

Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R., & Anderson, L. (2003). Violent media content and aggression in adolescents: A downward-spiral model. *Communication Research, 30*, 713-736.

Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R. C., & Cardador, J. M. (2004). Vulnerable Teens, Vulnerable Times: How Sensation Seeking, Alienation, and Victimization Moderate the Violent Media Content-Aggressiveness Relation. *Communication Research, 31*, 642-668.

Sheehan, P. (1991). Perceptions of Violence on Television. In D. Chappell, P. Grabosky & H. Strang (Eds.), *Australian violence: contemporary perspectives*, (pp. 209-219). Canberra: Australian Institute of Criminology.

Singer, M. I., Slovak, K., Frierson, T., & York, P. (1998). Viewing preferences, symptoms of psychological trauma, and violent behaviors among children who watch television. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 37* (10), 1041-1048.

Smith, C. A., & Ellsworth, P. C. (1985). Patterns of cognitive appraisal in emotion. *Journal of Personality and Social Psychology, 48*, 813-838.

Strasburger, V. C., & Donnerstein, E. (1999). Children, Adolescents, and the Media: Issues and Solutions. *Pediatrics, 103*.

Tamburini, R., Stiff, J., & Heidel, C. (1990). Emotional reactions to film: A model of empathic processes. *Paper presented at the annual conference of the Speech Communication Association*, Chicago.

Thomas, M. H., Horton, R. W., Lippincott, E. C., & Drabman, R. S. (1977). Desensitization to portrayals of real-life aggression as a function of exposure to television violence. *J. Pers. Soc. Psychol. 35*(6), 450-458.

Bibliografia

Timmers, M., Fischer, A. H., & Manstead, A. S. R. (1998). Gender differences in motives for regulating emotions. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 9, 974–985.

Tosini, G., Cristini, C., Mahony, A., Cesana, B. M. (2007). Effetti delle scene di violenza su Aggressività, Depressione e Ansia. *Ricerche di Psicologia*, 1, 32, 77-91.

Turner, S. A., Jr., & Silvia, P. J. (2006). Must interesting things be pleasant? A test of competing appraisal structures. *Emotion*, 6, 670-674.

Varin, D., Lanzetti, C., Maggiolini, A., & Montanini, E. (1997). Fruizione televisiva, valori e processi di disimpegno morale nell'adolescenza, *IKON - Forme e processi del comunicare*, 34, 59-108.

Zajonc, R. B. (1980). *Feeling and thinking. Preferences need no inferences. American Psychologist*, 35, 151-175.

Zillmann, D. (1996). Sequential Dependencies in Emotional Experience and Behavior. In R. D. Kavanaugh, B. Zimmerberg & S. Fein (Eds.), *Emotion: Interdisciplinary Perspectives* (pp. 243-272). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Zillmann, D. (1998). The psychology of the appeal of portrayals of violence. In: J. H. Goldstein (Ed.), *Why we watch: The attractions of violent entertainment* (pp. 179-211). New York: Oxford University Press.

Zillmann, D., Bryant, J., Comisky, P. W. (1981). Excitation and hedonic valence in the effect of erotica on motivated inter-male aggression. *Eur. J. Soc. Psychol.*, 11(3), 233–52.

Zung, W. W. K. (1965). A self-rating depression scale. *Archives of General Psychiatry*, 12, 63–70.

14. ALLEGATI

ALLEGATO 1

Cognome **Nome**.....

Se possibile, La preghiamo di indicare un recapito telefonico e un indirizzo e-mail

Tel.

e-mail:

Informativa sulla riservatezza (Legge 196/03).

La informiamo che i Suoi dati personali saranno custoditi dalla nostra Cattedra di Psicologia Clinica della Facoltà di Medicina e Chirurgia dell'Università degli Studi di Brescia con l'impegno a non cederli a terzi e trattati unicamente per scopo di ricerca.

La preghiamo di apporre la Sua firma in calce alla presente quale consenso al trattamento dei Suoi dati.

Data, Firma:

ALLEGATI

HA PRESENTATO PROBLEMI CHE HANNO RICHIESTO UNO SPECIFICO AIUTO PSICOLOGICO?

SI NO

TEME DI ESSERE AGGREDITA/O VERBALMENTE?

SI NO

TEME DI ESSERE AGGREDITA/O FISICAMENTE?

SI NO

GENERALMENTE EVITA DI VEDERE SCENE VIOLENTE?

SI NO

	INDICARE UN LIVELLO DI VALUTAZIONE secondo la scala seguente:				
	1 PESSIMO	2 INSUFFICIENTE	3 SUFFICIENTE	4 BUONO	5 OTTIMO
1. ESPRIMA UNA VALUTAZIONE SULL'EDUCAZIONE RICEVUTA DA SUA MADRE.	1 ()	2 ()	3 ()	4 ()	5 ()
2. ESPRIMA UNA VALUTAZIONE SULL'EDUCAZIONE RICEVUTA DA SUO PADRE.	1 ()	2 ()	3 ()	4 ()	5 ()
3. IN CHE MISURA I SUOI GENITORI VANNO/ANDAVANO D'ACCORDO?	1 ()	2 ()	3 ()	4 ()	5 ()
4. QUAL E' IL GRADO DI SODDISFAZIONE DELLA SUA VITA SENTIMENTALE?	1 ()	2 ()	3 ()	4 ()	5 ()
5. ESPRIMA IL LIVELLO DI GRADIMENTO DELLA SUA ATTUALE OCCUPAZIONE.	1 ()	2 ()	3 ()	4 ()	5 ()
6. COME VALUTA I RAPPORTI CON LE PERSONE CHE LAVORANO O COLLABORANO CON LEI?	1 ()	2 ()	3 ()	4 ()	5 ()
7. COME VALUTA LA SUA VITA IN GENERALE?	1 ()	2 ()	3 ()	4 ()	5 ()
8. COME VALUTA IL SUO COMPORTAMENTO ALIMENTARE?	1 ()	2 ()	3 ()	4 ()	5 ()
9. COMPLESSIVAMENTE COME VALUTA IL SUO STATO DI BENESSERE?	1 ()	2 ()	3 ()	4 ()	5 ()
10. INDICHI IL LIVELLO DI AUTOSTIMA.	1 ()	2 ()	3 ()	4 ()	5 ()
11. COME SONO LE ASPETTATIVE PER IL SUO FUTURO?	1 ()	2 ()	3 ()	4 ()	5 ()
12. VALUTI LA QUALITA' DEL SUO SONNO.	1 ()	2 ()	3 ()	4 ()	5 ()

Scene di violenza, esperienze emotive e condotte aggressive

Se non ha trascorso l'intera infanzia e l'adolescenza con i genitori, spieghi i motivi:

- Lontananza dei genitori
- Morte di entrambi i genitori
- Morte di un genitore
- Separazione dei genitori
- altro

Negli ultimi dodici mesi ci sono stati cambiamenti rilevanti? Indicare gli ambiti (sono consentite più risposte).

- 1 Abitudini di vita
- 2 Casa
- 3 Città
- 4 Condizioni economiche
- 5 Famiglia
- 6 Lavoro
- 7 Perdita di una persona molto cara
- 8 Salute
- 9 Nessuno

Quale attività svolge prevalentemente nel tempo libero? (indicare una sola attività)

- 1 Artigianato
- 2 Attività manuali
- 3 Collezionismo
- 4 Cucinare
- 5 Culturale
- 6 Cura di animali domestici
- 7 Danza
- 8 Diario - Lettere
- 9 Fotografie, videoregistrazioni o filmati
- 10 Giardinaggio
- 11 Invenzione di giochi
- 12 Incontri con amici
- 13 Musicale
- 14 Lettura
- 15 Organizzare varie iniziative (spettacoli, mostre, incontri, gite, ecc.)
- 16 Pittura
- 17 Recitazione
- 18 Sportiva
- 19 Volontariato
- 20 Altro
- 21 Nessuna

ALLEGATI

Come potrebbe definire la figura educativa che è stata più importante nella sua vita?

- Adeguata
- Autoritaria
- Permissiva

Mediamente per quante ore al giorno guarda la televisione?

- Non la guardo
- 1
- 2
- 3
- 4 o più

Quali sono i generi televisivi che la interessano di più? (sono consentite più risposte)

- 1 Cultura generale
- 2 Film
- 3 Informazione, attualità
- 4 Natura e ambiente
- 5 Reality
- 6 Satira
- 7 Scienza
- 8 Sport
- 9 Telefilm, soap etc.
- 10 Tg
- 11 Varietà, intrattenimento

ALLEGATO 3

Emotion Regulation Questionnaire (ERQ), Gross & John (2003)
 Gross, J.J., & John, O.P. (2003). Individual differences in two emotion regulation processes: Implications for affect, relationships, and well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85, 348-362.

Instructions and Items

We would like to ask you some questions about your emotional life, in particular, how you control (that is, regulate and manage) your emotions. The questions below involve two distinct aspects of your emotional life. One is your emotional experience, or what you feel like inside. The other is your emotional expression, or how you show your emotions in the way you talk, gesture, or behave. Although some of the following questions may seem similar to one another, they differ in important ways. For each item, please answer using the following scale:

- | | |
|---------------------------------------|----------|
| 1-----2-----3-----4-----5-----6-----7 | |
| strongly | strongly |
| disagree | agree |
1. ___ When I want to feel more positive emotion (such as joy or amusement), I change what I'm thinking about.
 2. ___ I keep my emotions to myself.
 3. ___ When I want to feel less negative emotion (such as sadness or anger), I change what I'm thinking about.
 4. ___ When I am feeling positive emotions, I am careful not to express them.
 5. ___ When I'm faced with a stressful situation, I make myself think about it in a way that helps me stay calm.
 6. ___ I control my emotions by not expressing them.
 7. ___ When I want to feel more positive emotion, I change the way I'm thinking about the situation.
 8. ___ I control my emotions by changing the way I think about the situation I'm in.
 9. ___ When I am feeling negative emotions, I make sure not to express them.
 10. ___ When I want to feel less negative emotion, I change the way I'm thinking about the situation.

ALLEGATO 7

POST-FILM QUESTIONNAIRE

The following questions refer to how you felt while watching the film.

	1	2	3	4	5	6	7	8
not at all/ none				slightly some				extremely a great deal

Using the scale above, please indicate the greatest amount of EACH emotion you experienced while watching the film.

- ___ amusement
- ___ anger
- ___ anxiety
- ___ confusion
- ___ contempt
- ___ disgust
- ___ embarrassment
- ___ fear
- ___ guilt
- ___ happiness
- ___ interest
- ___ joy
- ___ love
- ___ pride
- ___ sadness
- ___ shame
- ___ surprise
- ___ unhappiness

Did you feel any other emotion during the film? No Yes

If so, what was the emotion? _____

How much of this emotion did you feel? _____

Please use the following pleasantness scale to rate the feelings you had during the film.

Circle your answer:

	1	2	3	4	5	6	7	8
unpleasant								pleasant

Had you seen this film before? No Yes

Did you close your eyes or look away during any scenes? No Yes

ALLEGATI

ALLEGATO 8

Questionario N. SCENAN. DATA -2006

LE DOMANDE SONO RELATIVE ALLE EMOZIONI PROVATE DURANTE LA VISIONE DELLA SCENA (non quelle che si pensa che gli altri provino).

Per ogni emozione provata Le chiediamo di indicare:
 - l'ordine con cui si sono provate le emozioni es.: 1=la prima, 2=la seconda ecc.
 - i livelli di intensità e di gradevolezza delle emozioni provate segnando il punto prescelto sulle scale a fianco stampate.
 N.B.: E' possibile aggiungere altre emozioni provate e non presenti nell'elenco.

ordine	EMOZIONE PROVATA	INTENSITA' DELL'EMOZIONE		SGRADEVOLEZZA/GRADEVOLEZZA	
		MINIMA	MASSIMA	MOLTO SGRADEVOLE	MOLTO GRADEVOLE
<input type="text"/>	AMORE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	ANSIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	COLPA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	CONFUSIONE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	DISGUSTO	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	DISPREZZO	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	DIVERTIMENTO	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	FELICITA'	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GIOIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	IMBARAZZO	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	INFELICITA'	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	INTERESSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	IRA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	ORGOGGIO	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	PAURA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	SORPRESA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	TRISTEZZA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	VERGOGNA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

AVEVA GIA' VISTO QUESTA SCENA? SI o NO o

HA CHIUSO GLI OCCHI O GUARDATO ALTROVE DURANTE LA VISIONE DELLA SCENA? SI o NO o

Il ricorso alla violenza appena visto in che misura le appare motivato? PER NULLA MOTIVATO MOLTO MOTIVATO

ALLEGATO 9

Questionnaire N. SCENE N. DATE -2006

THE QUESTIONS ARE RELATIVE TO THE EMOTIONS FELT DURING THE VISION OF THE SCENE (not those you think the others feel).

For every emotions felt, please indicate:
 - the order of the emotions e. g. 1=first, 2= the second etc.
 - the levels of intensity and of pleasantness of the emotions experienced by marking a point on the scale at the side of the print.
 N.B.: It is possible to add other emotions felt and not included in the list.

order	EMOTION FELT	EMOTIONAL INTENSITY			UNPLEASURE/PLEASURE	
		MINIMUM	MAXIMUM	VERY UNPLEASANT	VERY PLEASANT	
<input type="text"/>	LOVE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	ANXIETY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	FAULT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	CONFUSION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	DISGUST	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	CONTEMPT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	ENTERTAINING	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	HAPPINESS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	JOY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	EMBARRASSEMENT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	UNHAPPINESS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	INTEREST	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	ANGER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	PRIDE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	FEAR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	SURPRISE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	SADNESS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	SHAME	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

HAVE YOU ALREADY SEEN THIS SCENE? YES NO

DID YOU CLOSE YOUR EYES OR LOOK ELSEWHERE DURING THE SCREENING OF THE SCENE? YES NO

THE RECOURSE TO VIOLENCE JUST SEEN TO WHICH EXTENT DOES IT APPEAR MOTIVATED?
 NO MOTIVATION AT ALL GREATLY MOTIVATED

ALLEGATI

ALLEGATO 10

QUESTIONARIO n. SCENA N. DATA -2006

LE DOMANDE SONO RELATIVE ALLE **EMOZIONI PROVATE DURANTE LA VISIONE DELLA SCENA** (non quelle che si pensa che gli altri provino).
 Per ogni **emozione provata** Le chiediamo di indicare:
 - l'ordine con cui si sono provate le emozioni es.: 1=la prima, 2=la seconda ecc.
 - i livelli di intensità e di gradevolezza delle emozioni provate segnando il punto prescelto sulle scale a fianco stampate.
 N.B.: E' possibile aggiungere altre emozioni provate e non presenti nell'elenco.

ordine	EMOZIONE PROVATA	MINIMA	INTENSITA' DELL'EMOZIONE	MASSIMA	MOLTO SGRADIVOLE	SGRADEVOLEZZA / GRADEVOLEZZA
<input type="text"/>	AMORE	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	ANSIA	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	COLPA	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	CONFUSIONE	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	DISGIUSTO	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	DISPREZZO	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	DIVERTIMENTO	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	FELICITA'	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	GIOIA	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	IMBARAZZO	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	INFELICITA'	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	INTERESSE	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	IRA-RABBIA	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	ORGOGLIO	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	PAURA	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	SORPRESA	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	TRISTEZZA	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>	VERGOGNA	-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>		-----	-----	-----	-----	-----
<input type="text"/>		-----	-----	-----	-----	-----

AVEVA GIA' VISTO QUESTA SCENA? SI NO

HA CHIUSO GLI OCCHI O GUARDATO ALTROVE DURANTE LA VISIONE DELLA SCENA? SI NO

Il ricorso alla violenza appena visto in che misura le appare motivato?
 PER NULLA MOTIVATO MOLTO MOTIVATO

ALLEGATO 11

ISTRUZIONI PRELIMINARI FORNITE AI PARTECIPANTI

PRIMA DELLA VISIONE

Lei sta partecipando ad una ricerca che ha per oggetto di indagine le emozioni vissute durante la visione di scene di film con contenuti violenti.

Prima dell'inizio della visione delle scene le sarà proposta una breve procedura per facilitare il rilassamento.

Durante la visione presti attenzione alle singole scene senza togliere lo sguardo dallo schermo.

Dopo la visione di ogni singola scena le sarà chiesto di scrivere cosa ha provato e con quale intensità.

Le risposte e i dati raccolti sono anonimi.

ALLEGATO 12

**ISTRUZIONI CONCORDATE E SEGUITE DAI DUE RICERCATORI
PER STIMOLARE UNA FASE DI RILASSAMENTO DEI SOGGETTI**

Fase di rilassamento

invitare i partecipanti a:

1. chiudere gli occhi;
2. rilassare i muscoli (inclusi quelli del viso);
3. respirare profondamente e con calma.

Avvisare che questa fase durerà 1-2 minuti.