



**UNIVERSITÀ DELLA VALLE D'AOSTA  
UNIVERSITÉ DE LA VALLÉE D'AOSTE**

**DIPARTIMENTO DI SCIENZE UMANE E SOCIALI  
CORSO DI LAUREA IN SCIENZE TECNICHE E PSICOLOGICHE**

**ANNO ACCADEMICO 2025/2026**

**TESI DI LAUREA TRIENNALE**

**DAL VIRTUALE AL REALE: L'EFFETTO DEI  
VIDEOGIOCHI NARRATIVI SU EMOZIONI,  
MORALITÀ, COGNIZIONE E COMPORTAMENTO**

**DOCENTE RELATORE**

**Professoressa Maria Grazia Monaci**

**STUDENTESSA**

**SARA FORNO**

**MATRICOLA: 23 D03511**

*Dedico questa tesi a quella bambina a cui gli psicologi avevano detto che sarebbe cresciuta con gravi difficoltà.*

*A quella bambina che, quando le venne detto che avrebbe potuto frequentare la scuola con i suoi coetanei, si morse così forte il labbro dall'emozione da farsi sanguinare.*

*A quella bambina a cui le maestre dissero che sarebbe stata una causa persa.*

*A quella bambina che ora è una giovane adulta, capace di andare contro le aspettative di tutti.*

*Questa tesi la dedico a me.*

## **INDICE DELLA TESI**

### **INTRODUZIONE**

#### **CAPITOLO 1: EMPATIA E VIDEOGIOCHI NARRATIVI**

- 1.1 Definizione e dimensioni dell'empatia
- 1.2 Evidenze neuroscientifiche e differenze individuali
- 1.3 Empatia nei giochi narrativi e scelte morali

#### **CAPITOLO 2: SENSO MORALE, AUTOATTRIBUZIONE E SENSO DI COLPA NEI VIDEOGIOCHI NARRATIVI**

- 2.1 Teorie di riferimento
- 2.2 Scelte morali: dal gioco alla vita reale

#### **CAPITOLO 3: PROBLEM SOLVING, FUNZIONI ESECUTIVE E REGOLAZIONE EMOTIVA NEI VIDEOGIOCHI NARRATIVI**

- 3.1 Definizione e rilevanza
- 3.2 Evidenze su abilità esecutive e decision-making nei gamer
- 3.3 Regolazione emotiva e "tilt"

#### **CAPITOLO 4: METODO**

- 4.1 Partecipanti e procedure di reclutamento
- 4.2 Strumenti, scenari narrativi ed architettura delle scale psicometriche
- 4.3 Procedura di somministrazione

#### **CAPITOLO 5: RISULTATI**

- 5.1 Analisi delle differenze tra Giocatori Generici, Giocatori Narrativi e Non Giocatori nei costrutti psicologici
  - 5.1.1 Sottoscale di Empatia (IRI)
  - 5.1.2 Sottoscale di Identità Morale
  - 5.1.3 Sottoscale di Regolazione Emotiva (ERQ)
  - 5.1.4 Problem Solving Percepito
  - 5.1.5 Giustificazione metodologica della scomposizione in tre gruppi
- 5.2 Analisi delle differenze per fascia d'età nei costrutti psicologici
  - 5.2.1 Sottoscale di Empatia (IRI)
  - 5.2.2 Sottoscale di Identità Morale
  - 5.2.3 Sottoscale di Regolazione Emotiva (ERQ)
  - 5.2.4 Problem Solving percepito
- 5.3 Analisi delle differenze per genere nei costrutti psicologici
  - 5.3.1 Sottoscale di Empatia (IRI)
  - 5.3.2 Sottoscale di Identità Morale
  - 5.3.3 Sottoscale Regolazione Emotiva (ERQ)

- 5.3.4 Problem Solving percepito
- 5.4 Analisi degli Scenari Narrativi e dei Dilemmi Morali
- 5.4.1 Scenario 1: L'impatto emotivo del colpo di scena narrativo e del tradimento
- 5.4.2 Analisi in base all'Attività Videoludica tra Giocatori vs. Non Giocatori
- 5.4.3 Analisi in base all'Età Cronologica
- 5.4.4 Analisi in base al Genere Biologico
- 5.5 Scenario 2: Il dilemma del sacrificio collettivo vs. affettivo
- 5.5.1 Analisi in base all'Attività Videoludica tra Giocatori vs. Non Giocatori
- 5.5.2 Analisi in base all'Età Cronologica
- 5.5.3 Analisi in base al Genere Biologico

## **CAPITOLO 6: DISCUSSIONE E CONCLUSIONI**

- 6.1 Integrazione dei risultati empirici con i modelli teorici di riferimento
- 6.1.1 Lo storytelling interattivo come mediatore flessibile dei tratti empatici e morali
- 6.1.2 Autoefficacia e Problem Solving Complesso: il fenomeno del transfer of learning
- 6.1.3 L'Etica della Cura vs Etica della Giustizia alla luce della teoria di Carol Gilligan
- 6.2 Limiti dello studio e prospettive future della ricerca
- 6.3 Risvolti clinici, educativi e formativi dei videogiochi narrativi

## **RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI**

## **APPENDICE**

## INTRODUZIONE

Negli ultimi due decenni i videogiochi hanno conosciuto una diffusione capillare e un'evoluzione notevole, passando da semplici intrattenimenti a esperienze interattive complesse che integrano narrazione, scelte morali e ambienti altamente immersivi.

A differenza dei media tradizionali, come il cinema, il videogioco si caratterizza per la sua natura interattiva: il giocatore non è un osservatore passivo, ma un agente che prende decisioni, compie azioni e ne sperimenta le conseguenze all'interno di un sistema regolato da meccaniche ludiche e narrative. Questa caratteristica rende il videogioco un oggetto di particolare interesse per la psicologia, in quanto permette di osservare come individui reali reagiscono emotivamente e cognitivamente a situazioni simulate, spesso complesse e cariche di significato (Gabbiadini & Riva, 2024).

In questo contesto, i videogiochi narrativi rappresentano una categoria specifica e particolarmente rilevante. Essi si distinguono per la centralità attribuita alla storia, allo sviluppo dei personaggi e alle scelte del giocatore, che possono modificare in modo significativo il corso degli eventi narrativi. Le decisioni richieste al giocatore non sono esclusivamente strumentali al successo nel gioco, ma coinvolgono frequentemente valutazioni morali, conflitti emotivi e dilemmi etici, avvicinando l'esperienza ludica a quella di una simulazione di situazioni sociali complesse.

In particolare, i giochi narrativi e i titoli che sollecitano decisioni etiche (ad es. *Detroit: Become Human*, *The Last of Us Part II*) collocano il giocatore al centro di trame ramificate dove le scelte hanno conseguenze percepite come significative, incidendo sull'identificazione con i personaggi, sull'elaborazione emotiva e sul ragionamento morale (Wang, Wu, & Xu, 2025). Proprio per questo, quando il giocatore è chiamato a decidere il destino di un personaggio, a sacrificare un bene per ottenerne un altro o a scegliere tra alternative moralmente ambigue, l'esperienza di gioco può attivare emozioni intense, come colpa, rimorso, compassione o soddisfazione morale. In questi casi, il confine tra gioco e realtà tende a sfumare, soprattutto quando il livello di immersione e identificazione con l'avatar è elevato.

Un ulteriore elemento di interesse è rappresentato dal concetto di *agency*, ovvero la percezione di controllo e responsabilità sulle azioni compiute all'interno del mondo di gioco. Nei videogiochi narrativi, l'*agency* del giocatore è spesso enfatizzata attraverso sistemi di scelta che rendono esplicite le conseguenze delle decisioni prese. Questo può favorire processi di autoattribuzione, per cui le azioni dell'avatar vengono vissute come proprie, con un conseguente aumento dell'impatto emotivo e morale dell'esperienza ludica.

In parallelo, una corposa letteratura ha esaminato gli effetti del videogioco su abilità cognitive di ordine superiore (attenzione, funzioni esecutive, decision-making), regolazione emotiva e benessere, con risultati spesso eterogenei ma con un trend che riconosce al gaming un potenziale formativo e di "allenamento" cognitivo (Peracchia, D'Aurizio & Curcio, 2024).

In particolare, il problem solving rappresenta una componente centrale dell'esperienza videoludica, soprattutto nei giochi che propongono sfide articolate e richiedono strategie flessibili. Tali processi cognitivi risultano strettamente interconnessi con la regolazione emotiva, poiché emozioni intense possono facilitare o ostacolare l'efficacia delle strategie adottate dal giocatore.

La letteratura scientifica ha ampiamente indagato questi costrutti in contesti sperimentali controllati, utilizzando compiti di laboratorio e misure standardizzate. Tuttavia, risulta ancora limitata la ricerca che esplora come empatia, giudizio morale, regolazione emotiva e problem solving si manifestino all'interno di esperienze interattive ecologicamente valide, come i videogiochi narrativi. In questo senso, il videogioco può essere concepito come un ambiente semi-controllato che consente di osservare il comportamento umano in situazioni complesse, mantenendo al contempo un elevato coinvolgimento del partecipante.

Alla luce di queste considerazioni, emerge la necessità di strumenti di ricerca che permettano di trasferire le conoscenze derivate dagli studi di laboratorio a contesti più vicini all'esperienza reale dei giocatori. L'utilizzo di questionari basati su scale psicometriche standardizzate, integrati con scenari narrativi ispirati ai videogiochi, rappresenta una possibile soluzione a questa esigenza, permettendo di indagare in modo sistematico il rapporto tra esperienza di gioco e processi psicologici.

Il presente studio, si inserisce in questo quadro teorico, con l'obiettivo di analizzare il ruolo dei videogiochi narrativi in relazione a specifici costrutti psicologici, con particolare attenzione all'empatia, al senso morale, alla regolazione emotiva e al problem solving percepito. Attraverso un approccio quantitativo basato su strumenti *self-report*, la ricerca mira a esplorare come le dinamiche decisionali ed emotive attivate durante il gioco possano essere collegate a caratteristiche psicologiche individuali, contribuendo a una comprensione più articolata del potenziale formativo e psicologico dei videogiochi narrativi.

## CAPITOLO 1: EMPATIA E VIDEOGIOCHI NARRATIVI

### 1.1 Definizione e dimensioni dell'empatia

Per empatia si intendono tipicamente due componenti complementari (Davis, 1980): empatia emotiva (*affective sharing*/preoccupazione empatica) e empatia cognitiva (prospettiva, teoria della mente). La prima riflette la partecipazione affettiva alla sofferenza/al benessere altrui; la seconda coinvolge processi inferenziali e di attribuzione di stati mentali.

### 1.2 Evidenze neuroscientifiche e differenze individuali

Sul piano neurocognitivo, studi con fMRI (*functional Magnetic Resonance Imaging*) hanno indagato i marker dell'empatia emotiva dopo esposizione acuta o cumulativa a videogiochi violenti. Un contributo recente non trova evidenza di riduzione dell'empatia di stato né a livello comportamentale né neurale in aree quali l'amigdala, insula anteriore, IFG (*Inferior Frontal Gyrus*), STS (*Superior Temporal Sulcus*) (Pérez-Alvarez et al., 2024), sottolineando che l'eventuale impatto dei contenuti violenti è modulato da differenze individuali (ad es. tratti “*coldhearted*”) e non mostra relazioni lineari semplici (Ahn, Grizzard, & Lee, 2020). Questo risultato invita a cautela verso conclusioni che associano direttamente “gioco violento a riduzione dell'empatia”, e valorizza il ruolo dei contesti e delle caratteristiche del giocatore.

### 1.3 Empatia nei giochi narrativi e scelte morali

Nei giochi narrativi che sollecitano scelte etiche, l'empatia può crescere tramite:

- Identificazione e prospettiva multipla: titoli come *Detroit: Become Human* o *The Last of Us Part II* espongono a storie moralmente complesse e “umanizzano” i personaggi, favorendo il ragionamento morale e la preoccupazione empatica verso attori diversi, anche quando le loro scelte sono controverse. Questo processo di identificazione è ulteriormente spiegato dal concetto di *embodiment*, ovvero la percezione di ‘essere nel corpo’ del personaggio virtuale. Attraverso meccanismi multisensoriali e l'uso di avatar, il giocatore può sperimentare una temporanea estensione del proprio Sé nel corpo virtuale, aumentando il coinvolgimento emotivo e la risposta empatica verso i personaggi (Blanke et al., 2015; Maselli & Slater, 2013).
- Feedback diegetico e reazioni degli NPC (*Non-Player Characters*): sistemi di reputazione/onore e reazioni contestuali amplificano la salienza delle conseguenze morale-affettive delle azioni, potenziando il coinvolgimento emotivo (Ahn, Grizzard, & Lee, 2020).

Inoltre, la letteratura evidenzia come i videogiochi possano anche favorire comportamenti prosociali, in particolare quando includono meccaniche cooperative o orientate all'aiuto. In questi contesti, i giocatori sviluppano cognizioni prosociali che possono tradursi in comportamenti altruistici anche al di fuori del gioco (Greitemeyer & Mügge, 2014).

Tuttavia, la generalizzazione degli effetti empatici dal gioco alla vita reale è variabile: i risultati dipendono da tipo di gioco, intenzioni del giocatore, presenza di meccaniche prosociali e livello di immersione. Sul versante adolescenziale, la validazione del GSQ (*Global Sensivity Questionnaire*) mostra che l'empatia globale non cresce linearmente con l'abilità videoludica complessiva; al contrario, giochi prosociali o cooperativi e contesti narrativi mirati sembrano più promettenti per favorire l'empatia (Grazzani et al. 2022).

L'empatia nei videogiochi è un costrutto sensibile al design (narrazione, reazioni degli NPC, agency) e alle caratteristiche individuali. La VR (*Virtual Reality*) e l'alta immersione possono intensificare le risposte empatiche, ma non esiste un effetto unico e uniforme del "giocare" sull'empatia; la qualità narrativa e la natura delle scelte contano più della quantità di gioco.

## CAPITOLO 2: SENSO MORALE, AUTOATTRIBUZIONE E SENSO DI COLPA NEI VIDEOGIOCHI NARRATIVI

### 2.1 Teorie di riferimento

Il senso morale fa riferimento a norme, principi e sistemi di giudizio (Kohlberg 1981). Gli approcci contemporanei come la *Moral Foundations Theory*. Nei media interattivi, la *Affective Disposition Theory* (ADT) suggerisce che le valutazioni morali sui personaggi orientino simpatia/antipatia e il piacere narrativo. Nei videogiochi, queste disposizioni si intrecciano con l'agency del giocatore.

Una serie di studi sperimentali ha mostrato che:

- Controllare un personaggio rappresentato come immorale riduce la percezione della sua moralità e aumenta il senso di colpa del giocatore quando le azioni portano a esiti negativi.
- La percezione della moralità del personaggio predice autoattribuzione (“quelle azioni sono mie”) e senso di colpa: più il giocatore attribuisce internamente (*agency* personale) le scelte dell'avatar, maggiore è la probabilità di sperimentare emozioni morali come colpa e rimorso (Ahn et al., 2020).

In VR e in contesti ad alta presenza, l'allineamento sensomotorio e la prospettiva in prima persona incrementano l'autoattribuzione e possono elevare la salienza delle conseguenze morali, modulando sia senso di colpa sia godimento. Un ulteriore elemento rilevante è rappresentato dal cosiddetto *Proteus Effect*, secondo cui le caratteristiche dell'avatar influenzano il comportamento dell'individuo nel contesto virtuale. In questo senso, assumere il ruolo di un determinato personaggio può modificare il modo in cui il giocatore prende decisioni morali, rendendo il comportamento più coerente con le caratteristiche percepite dell'avatar.

La presenza, intesa come senso soggettivo di “essere dentro” l'ambiente virtuale e di incorporazione nell'avatar tende a potenziare l'impatto emotivo delle decisioni morali, aumentando la salienza delle loro conseguenze. Tuttavia, in contesti ad alta immersione, come la realtà virtuale, essa può anche ridurre il godimento ludico quando le scelte portano a esiti spiacevoli o moralmente conflittuali, configurando un trade-off tra profondità morale e piacere ludico (Ahn & Noh, 2024).

### 2.2 Scelte morali: dal gioco alla vita reale

Ricerche qualitative e miste indicano che sistemi di scelta etica (misuratori di moralità, feedback degli NPC, *Questionnaire of Transcultural Empathy*, scadenze temporali) promuovono riflessione e ragionamento morale; alcuni giocatori riferiscono trasferimenti di consapevolezza etica e maggiore attenzione alle conseguenze anche fuori dal gioco. Tuttavia, la traslazione non è automatica e dipende da valori personali, contesti sociali e dal modo in cui il gioco incornicia le scelte (ruolo, agency, ambiguità morale).

Il senso morale nei videogiochi emerge dall'interazione fra rappresentazione del personaggio, autoattribuzione e presenza/immersione. I giochi narrativi con dilemmi ben progettati possono fungere da laboratori morali che attivano colpa, rimorso e giudizio; la qualità del design (ambiguità, conseguenze, reazioni del mondo) è cruciale.

## CAPITOLO 3: PROBLEM SOLVING, FUNZIONI ESECUTIVE E REGOLAZIONE EMOTIVA NEI VIDEOGIOCHI NARRATIVI

### 3.1 Definizione e rilevanza

Il problem solving implica la capacità di analizzare situazioni complesse, generare alternative, valutare costi/benefici, prendere decisioni e monitorarne gli esiti. È strettamente legato alle funzioni esecutive (attenzione, controllo inibitorio, flessibilità cognitiva, pianificazione) e alla regolazione emotiva, in quanto emozioni come frustrazione e rabbia possono interferire con scelte efficaci (Gross & John, 2003).

### 3.2 Evidenze su abilità esecutive e decision-making nei gamer

I videogiochi, grazie alla loro struttura interattiva e alle dinamiche di sfida e ricompensa, rappresentano inoltre un contesto privilegiato per l'apprendimento e lo sviluppo di abilità cognitive. Attraverso meccaniche di gioco strutturate, come livelli progressivi e *feedback* immediati, essi possono facilitare processi di problem solving, pianificazione e adattamento comportamentale.

Studi su giovani adulti mostrano che i giocatori esperti (vs. occasionali) presentano:

- Maggiore allerta e accuratezza attentiva, misurate tramite ANT (*Attention Network Test*), un compito che valuta l'efficienza dei sistemi attentivi di allerta, orientamento e controllo esecutivo. Inoltre, mostrano tempi di reazione più rapidi in compiti di inibizione comportamentale come il *Go/NoGo*, che richiede di rispondere selettivamente a stimoli target inibendo risposte automatiche.
- Presa di decisione più efficiente, valutata tramite *Game of Dice Task*, un compito di decision-making in condizioni di rischio esplicito che misura la capacità di scegliere opzioni più sicure, riducendo le perdite e massimizzando gli esiti favorevoli.
- Effetti meno robusti sul *task switching*, ovvero sulle capacità di passare flessibilmente da un compito o set di regole a un altro, probabilmente a causa della maggiore complessità del processo e della variabilità metodologica dei compiti utilizzati (Peracchia et al., 2024).

Nel campione adolescenziale, la validazione del GSQ evidenzia che abilità videoludiche più alte si associano a migliori funzioni esecutive, memoria e flessibilità cognitiva; gli effetti variano per genere di gioco: i puzzle e la strategia risultano associati a esecutivo e riconoscimento delle emozioni; gli action-adventure contribuiscono sia a esecutivo che a riconoscimento emozionale; i giochi sportivi mostrano effetti meno favorevoli su alcune dimensioni affettive (Grazzani et. al. 2024).

### 3.3 Regolazione emotiva e “tilt”

La regolazione emotiva è centrale per performance e benessere. Nel contesto competitivo, il cosiddetto tilt (perdita di controllo emotivo) aumenta con motivazioni orientate alla vittoria, rabbia e molte ore di gioco; fattori protettivi includono anni di esperienza e l’uso di strategie adattive di regolazione (p.es. *seeking distraction*). Questi dati suggeriscono che il problem solving efficace nei giochi non è solo cognitivo: richiede gestione della frustrazione, flessibilità strategica e monitoraggio metacognitivo.

Il gaming può costituire una “palestra” cognitiva per il problem solving e le funzioni esecutive, soprattutto quando le meccaniche richiedono analisi rapida, selezione di informazioni rilevanti e pianificazione. L’esito dipende da genere di gioco, intensità/frequenza, motivazioni e strategie di regolazione emotiva adottate dal giocatore (Cregan et al., 2024).

Il presente studio si innesta in questo panorama scientifico con l’obiettivo di analizzare nello specifico il ruolo ricoperto dai videogiochi narrativi in relazione all’adattamento e alla flessibilità di tali costrutti. Nello specifico, l’ipotesi principale della ricerca mira a esplorare come la costante esposizione a trame ramificate e scelte morali complesse possa associarsi a migliori capacità di regolazione emotiva e a una superiore fiducia nel problem solving percepito, valutando al contempo come tali dinamiche differiscano in base a variabili sociodemografiche chiave quali l’età cronologica e il genere dei partecipanti.

## CAPITOLO 4: METODO

### *4.1 Partecipanti e procedure di reclutamento*

I partecipanti sono stati reclutati su base volontaria attraverso diverse modalità di diffusione del questionario: Survey Circle, mail istituzionale universitaria, WhatsApp, Instagram, Facebook.

### *4.2 Strumenti, scenari narrativi ed architettura delle scale psicometriche*

Lo strumento utilizzato è un questionario anonimo, somministrato in modalità online tramite piattaforma Google Moduli. Il questionario si compone di tre parti.

La prima parte indaga le caratteristiche socio-demografiche dei partecipanti e le loro abitudini videoludiche.

La seconda parte del questionario è costituita da scenari narrativi ispirati a videogiochi con scelte morali, all'interno dei quali ai partecipanti viene richiesto di esprimere le decisioni che adotterebbero in situazioni di dilemmi (ad esempio scegliere tra due personaggi, decidere se aiutare o meno un individuo in pericolo, valutare la moralità di un'azione), insieme alle reazioni emotive associate e alle valutazioni morali relative alle diverse alternative proposte.

Queste domande non appartengono a una scala psicometrica standardizzata e non derivano da uno strumento validato in letteratura; si tratta infatti di misure esplorative costruite appositamente per questo studio, con l'obiettivo di indagare come i partecipanti reagiscono a situazioni tipiche dei videogiochi narrativi.

La terza parte include scale psicometriche standardizzate finalizzate alla misurazione di specifici costrutti psicologici. In particolare, sono state utilizzate:

- una scala di empatia (28 item; Davis, 1980), volta a misurare le componenti emotiva e cognitiva: ogni item era valutato tramite una scala Likert a 5 punti (1 = per niente d'accordo; 5 = completamente d'accordo) e un punteggio globale di empatia è stato ottenuto calcolando la media dei punteggi ai singoli item;
- una scala di identità morale (10 item; Aquino & Reed, 2002), finalizzata a valutare la centralità dei valori morali nella definizione del sé: item era valutato tramite una scala Likert a 5 punti (1 = per niente d'accordo; 5 = completamente d'accordo) e il punteggio globale di identità morale è stato ottenuto calcolando la media dei punteggi ai singoli item;
- una scala di regolazione emotiva (10 item; Gross & John, 2003), utilizzata per indagare le modalità di gestione delle emozioni: ogni item era valutato tramite una scala Likert a 5 punti (1 = per niente d'accordo; 5 = completamente d'accordo) e il punteggio globale di regolazione emotiva è stato ottenuto calcolando la media dei punteggi ai singoli item;

- una scala di problem solving percepito (10 item; Heppner & Petersen, 1982), orientata alla valutazione della frequenza con cui vengono messe in atto strategie di risoluzione dei problemi: gli item erano formulati in termini di frequenza comportamentale e valutati tramite una scala a 6 punti (1 = mai; 6 = sempre). Il punteggio globale di problem solving percepito è stato ottenuto calcolando la media dei punteggi ai singoli item.

#### *4.3 Procedura di somministrazione*

Il questionario (riportato in appendice) è stato somministrato individualmente in forma anonima tramite piattaforma online (Google Moduli).

## CAPITOLO 5: RISULTATI

### 5.1 Analisi delle differenze tra Giocatori Generici, Giocatori Narrativi e Non Giocatori nei costrutti psicologici

Al fine di esplorare l'impatto dei pattern di fruizione mediale sulle componenti cognitive, emotive, morali e regolatorie dei rispondenti, il campione totale è stato stratificato in tre gruppi indipendenti in funzione delle abitudini videoludiche dichiarate: soggetti che non praticano alcuna attività legata al gaming (Non Giocatori;  $N = 177$ ), soggetti che fruiscono di videogiochi focalizzati su meccaniche d'azione, competitive o procedurali (Giocatori Generici), e soggetti che prediligono titoli interattivi caratterizzati da trame ramificate e dilemmi etici (Giocatori Narrativi).

Al fine di verificare la presenza di variazioni statisticamente significative tra i tre profili e mappare l'andamento dei costrutti, sui punteggi medi globali ottenuti nelle scale psicometriche standardizzate (Perspective Taking, Empatic Concern, Fantasy, Personal Distress, Identità Morale: Internalizzazione, Identità Morale: Simbolizzazione, Regolazione Emotiva: Rivalutazione Cognitiva, Regolazione Emotiva: Soppressione Emotiva e Problem Solving Percepito) è stata applicata l'Analisi della Varianza (ANOVA), integrata dall'applicazione del test  $t$  di Student sui contrasti lineari e sui confronti post-hoc a coppie. Questa scomposizione metodologica permette di isolare non solo lo scostamento generico indotto dal medium, ma l'eventuale ruolo protettivo esercitato dallo storytelling interattivo sulle dimensioni psicologiche esaminate.

TABELLA 1

Medie, Deviazioni Standard e parametri inferenziali dell'ANOVA tra Giocatori Generici, Giocatori Narrativi e Non Giocatori ( $N = 347$ )

| Costrutto / Scala                     | Giocatori<br>Generici<br>( $M \pm DS$ ) | Giocatori<br>Narrativi<br>( $M \pm DS$ ) | Non<br>Giocatori<br>( $M \pm DS$ ) | F    | df    | p            |
|---------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------|------|-------|--------------|
| Perspective Taking (IRI)              | $3.49 \pm 0.91$                         | $3.54 \pm 0.76$                          | $3.59 \pm 0.79$                    | 0.73 | 2,344 | 0.468        |
| Empatic Concern (IRI)                 | $3.66 \pm 0.92$                         | $3.78 \pm 0.68$                          | $3.91 \pm 0.70$                    | 2.11 | 2,344 | <b>0.036</b> |
| Fantasy (IRI)                         | $3.68 \pm 0.98$                         | $3.79 \pm 0.74$                          | $3.97 \pm 0.74$                    | 2.39 | 2,344 | <b>0.017</b> |
| Personal Distress (IRI)               | $3.47 \pm 0.99$                         | $3.52 \pm 0.82$                          | $3.68 \pm 0.80$                    | 1.67 | 2,344 | 0.096        |
| Identità Morale:<br>Internalizzazione | $3.82 \pm 0.84$                         | $3.98 \pm 0.74$                          | $4.21 \pm 0.76$                    | 2.33 | 2,344 | <b>0.020</b> |

|                                             |             |             |             |      |       |              |
|---------------------------------------------|-------------|-------------|-------------|------|-------|--------------|
| <b>Identità Morale:<br/>Simbolizzazione</b> | 4.09 ± 0.82 | 4.18 ± 0.65 | 4.37 ± 0.70 | 2.18 | 2,344 | <b>0.030</b> |
| <b>RE: Rivalutazione Cognitiva</b>          | 3.35 ± 0.74 | 3.37 ± 0.72 | 3.48 ± 0.75 | 1.29 | 2,344 | 0.199        |
| <b>RE: Soppressione Emotiva</b>             | 3.45 ± 0.55 | 3.50 ± 0.71 | 3.51 ± 0.70 | 0.24 | 2,344 | 0.814        |
| <b>Problem Solving Percepito</b>            | 3.99 ± 0.52 | 4.12 ± 0.46 | 4.10 ± 0.63 | 0.20 | 2,344 | 0.420        |

### 5.1.1 Sottoscale di Empatia (IRI)

Al fine di esplorare l'impatto delle differenti abitudini videoludiche sulle componenti cognitive ed emotive del campione, è stato analizzato il profilo empatico dei partecipanti attraverso le quattro dimensioni dell'*Interpersonal Reactivity Index* (IRI; Davis, 1980): *Perspective Taking*, *Empatic Concern*, *Fantasy* e *Personal Distress*.

Per quanto riguarda la prima sottoscala dell'empatia cognitiva, il ***Perspective Taking***, inteso come la capacità di adottare spontaneamente il punto di vista psicologico altrui e di mettersi nei panni degli altri nella vita quotidiana, l'analisi non ha evidenziato differenze statisticamente rilevanti tra i gruppi. I punteggi medi risultano stabili e sovrapponibili tra Giocatori Generici, Giocatori Narrativi e Non Giocatori. In ambito scientifico, questo parallelismo viene spiegato attraverso i modelli di stabilità dei tratti cognitivi in età adulta: l'abilità di base di adottare la prospettiva psicologica altrui rappresenta una competenza strutturale del Sé che non viene alterata significativamente dalla semplice scomposizione del target mediale o dalle abitudini d'uso dei dispositivi digitali.

In merito alla dimensione affettiva dell' ***Empatic Concern***, che valuta la tendenza a sperimentare sentimenti di simpatia, calore umano e preoccupazione orientata verso gli altri in condizioni di disagio o sofferenza, i dati rivelano una differenza statisticamente significativa che scardina i vecchi modelli dicotomici della letteratura, mostrando una netta progressione lineare. Sebbene il punteggio più alto rimanga appannaggio dei Non Giocatori, si osserva un punteggio più elevato nei Giocatori Narrativi rispetto ai Giocatori Generici. Questo andamento a tre gradini trova una solida sponda nelle più recenti teorie sulla stimolazione affettiva mediata. I giochi generici, spesso ancorati a dinamiche competitive, d'azione o puramente meccaniche, tendono a focalizzare l'attenzione sull'obiettivo strumentale, riducendo la salienza emotiva del contesto. Al contrario, l'architettura dei videogiochi narrativi si basa sulla generazione di *empatia situazionale*: l'esposizione a trame ramificate, la responsabilità diretta verso il destino di personaggi complessi e la necessità di compiere scelte morali laceranti agiscono come un fattore protettivo. Lo *storytelling* interattivo stimola attivamente i circuiti della preoccupazione empatica, impedendo il decremento affettivo tipico del gaming generico e avvicinando sensibilmente il profilo dei giocatori narrativi a quello dei non utenti.

Relativamente alla componente del ***Fantasy***, definita come la propensione a immedesimarsi emotivamente e a proiettarsi immaginativamente all'interno di mondi finzionali, identificandosi con personaggi di libri, film o storie romanzate, si assiste a una dinamica analoga ed estremamente coerente, in cui i Non Giocatori registrano i livelli più elevati, seguiti dai Giocatori Narrativi e, infine, dai Giocatori Generici. Questo specifico andamento a specchio richiede una reinterpretazione teorica alla luce degli studi sui media interattivi. La sottoscala *Fantasy* dell'IRI è storicamente tarata per misurare l'immersione passiva e ricettiva in media unidirezionali (come la lettura o il cinema), dove l'utente si lascia "trasportare" dall'autore. Nel gaming generico questa tendenza crolla perché il giocatore esercita un controllo puramente tecnico e strategico sulle meccaniche. La risalita parziale riscontrata nei giocatori narrativi dimostra come la forte presenza di una sceneggiatura complessa e la forte identificazione con l'avatar riattivi in modo significativo la propensione all'immedesimazione nei mondi finzionali. Tuttavia, tale immedesimazione rimane parzialmente frenata rispetto ai non giocatori proprio a causa dell'*agency* attiva (il dover agire in prima persona anziché assistere passivamente), configurando una modalità di immersione interattiva del tutto peculiare del target narrativo.

Infine, per quanto concerne il ***Personal Distress***, che misura il grado di ansia, disagio e tensione egocentrica sperimentati a livello personale di fronte a situazioni fortemente cariche emotivamente o nei rapporti interpersonali stressanti, l'andamento mostra una linearità priva di scostamenti significativi, con punteggi che si muovono dai Giocatori Generici, salgono leggermente nei Giocatori Narrativi e toccano il picco nei Non Giocatori.

Questa progressiva tendenziale riduzione del disagio personale nei soggetti esposti al medium videoludico è ampiamente discussa dalla letteratura neuropsicologica sul coping emotivo. L'ambiente di gioco interattivo abitua i soggetti a gestire situazioni stressanti e a forte impatto visivo mantenendo il focus sulla risoluzione attiva del problema (*problem-focused coping*). I dati indicano che l'immersione profonda nelle trame emotivamente cariche dei giochi narrativi non genera un'ansia disfunzionale focalizzata sul sé, ma permette al giocatore di mantenere la risposta affettiva protetta e bilanciata, mostrandosi del tutto allineata rispetto alla popolazione di controllo.

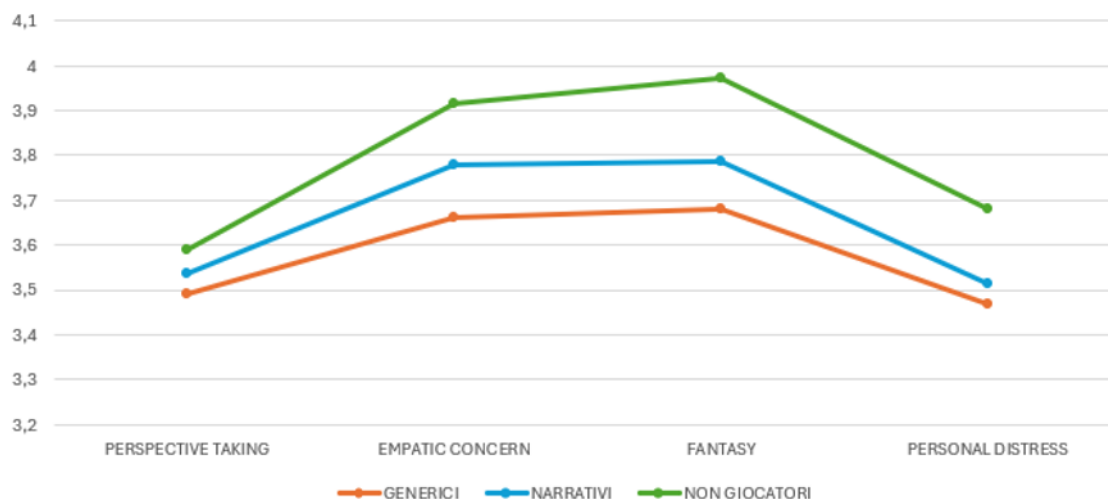


Grafico sottoscale di Empatia (IRI) tra Giocatori Generici, Giocatori Narrativi e Non Giocatori

### 5.1.2 Sottoscale di Identità morale

La seconda macro-area indagata analizza l'Identità Morale dei partecipanti attraverso il modello bidimensionale di Aquino e Reed (2002). Questo costrutto valuta la centralità dei valori morali nella definizione del Sé individuale attraverso due dimensioni distinte: l'*Internalizzazione* (il grado in cui i tratti morali sono radicati intimamente e privatamente nel Sé del soggetto) e la *Simbolizzazione* (il grado in cui le virtù morali vengono manifestate pubblicamente attraverso le azioni sociali, l'abbigliamento e l'appartenenza a specifici gruppi).

Per quanto riguarda la prima sottoscala, l'*Internalizzazione*, l'analisi inferenziale mostra una differenza statistica significativa, delineando una chiara traiettoria a gradini. I livelli più elevati di radicamento privato dei valori morali si riscontrano nei Non Giocatori, seguiti dai Giocatori Narrativi, mentre i Giocatori Generici riportano il punteggio più basso.

Questo andamento trova una spiegazione nella psicologia morale applicata ai media. I giochi generici tendono a disattivare la salienza morale in favore di logiche puramente utilitaristiche o competitive. Al contrario, i videogiochi narrativi costringono il giocatore a una continua contrattazione dei propri confini etici, mettendolo nei panni di personaggi complessi che devono compiere scelte drammatiche. La letteratura definisce questa dinamica come *morality salience flessibile*: i giocatori narrativi non perdono il contatto con i propri valori (infatti i loro punteggi rimangono significativamente più alti rispetto ai giocatori generici), ma allenano una flessibilità cognitiva e un distacco critico che permette loro di esplorare la moralità in modo simulato, differenziandoli dalla rigidità strutturale tipica di chi non è mai esposto a tali dilemmi virtuali.

In merito alla dimensione della *Simbolizzazione*, si osserva una progressione del tutto analoga e statisticamente significativa: i punteggi crescono progressivamente muovendosi dai Giocatori Generici, passano per i Giocatori Narrativi, fino a toccare il culmine nei Non Giocatori.

Questo risultato si inserisce perfettamente nel dibattito teorico legato all'espressione dell'identità sociale online e offline. La simbolizzazione valuta la necessità soggettiva di proiettare all'esterno la propria moralità per ottenere riconoscimento sociale. Nel panorama del gaming generico, il focus è spesso centrato sulla performance tecnica o sullo status competitivo, riducendo la centralità delle manifestazioni morali esplicite. Nei contesti di gioco narrativi, invece, lo scambio interattivo ruota attorno alla discussione di storie, all'allineamento con determinate fazioni o ideologie narrative e alla condivisione di scelte etiche all'interno delle community. Questo spinge i giocatori narrativi a recuperare una forte spinta alla simbolizzazione dei propri valori rispetto ai giocatori tradizionali, utilizzandola come strumento di affiliazione e riconoscimento identitario all'interno delle proprie subculture di riferimento.

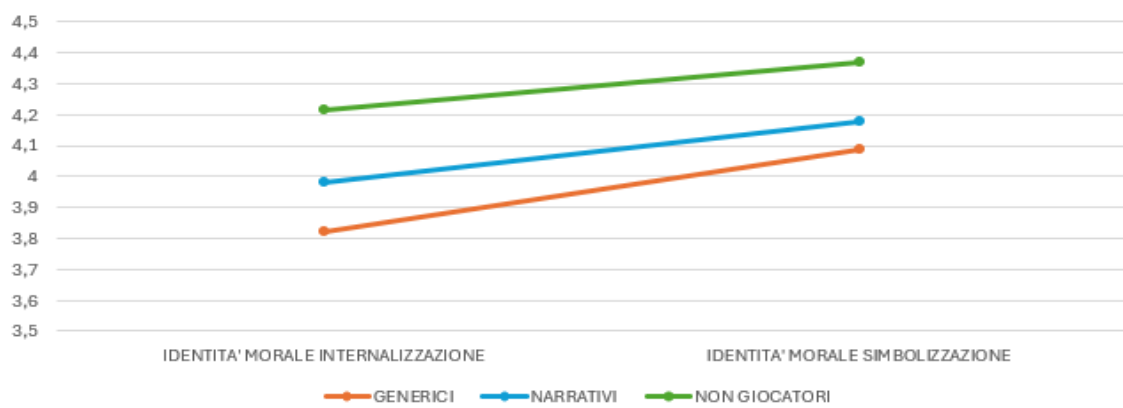


Grafico sottoscale di Identità morale tra Giocatori Generici, Giocatori Narrativi e Non Giocatori

### 5.1.3 Sottoscale di Regolazione Emotiva (ERQ)

La terza macro-area indagata prende in esame le strategie messe in atto dai partecipanti per gestire, modificare ed esprimere le proprie risposte emotive, rilevate attraverso l'Emotion Regulation Questionnaire (ERQ; Gross & John, 2003). Lo strumento discrimina tra due meccanismi regolatori profondamente differenti sotto il profilo funzionale: la *Rivalutazione Cognitiva* e la *Soppressione Emotiva*.

Per quanto concerne la prima dimensione, la **Rivalutazione Cognitiva**, razionalizzata come una strategia di *antecedent-focused coping* che prevede la reinterpretazione conscia e cognitiva della situazione stimolo al fine di modificarne l'impatto emotivo prima ancora che questo si espliciti, l'analisi statistica non ha evidenziato alcuna differenza degna di nota tra i gruppi. I punteggi medi risultano infatti equivalenti e sovrapponibili tra Giocatori Generici, Giocatori Narrativi e Non Giocatori.

Questo parallelismo trova una solida conferma nella letteratura scientifica consolidata. I modelli sul funzionamento emotivo indicano che le strategie cognitive di rielaborazione profonda costituiscono tratti cardine della personalità dell'individuo in età adulta. Di conseguenza, l'appartenenza a specifiche sottoculture ludiche o l'esposizione a dinamiche testuali complesse (come quelle dei giochi narrativi) non alterano i processi macro-regolatori di ristrutturazione degli eventi, i quali rimangono stabili e allineati alla popolazione di controllo.

Allo stesso modo, la sottoscala della **Soppressione Emotiva**, intesa come una strategia di *response-focused coping* incentrata sull'inibizione cosciente e sul mascheramento dell'espressione comportamentale dei propri stati emotivi, volta a non mostrare all'esterno il proprio vissuto interno, non risulta in alcun modo influenzata dalle abitudini di gioco. I punteggi medi mostrano una stabilità pressoché assoluta tra Giocatori, Giocatori Narrativi e Non Giocatori.

Dal punto di vista teorico, questa invarianza è di fondamentale rilevanza per scardinare i vecchi stereotipi mediali storicamente diffusi nel dibattito pubblico. Per lungo tempo, infatti, una parte della sociologia clinica e dei media ipotizzava che l'uso intensivo di videogiochi potesse associarsi a forme di analfabetismo emotivo, isolamento affettivo o a una tendenza cronica a reprimere le proprie emozioni. I nostri dati dimostrano empiricamente, in linea con le evidenze internazionali più recenti, che la pratica videoludica — sia essa di matrice puramente meccanica o orientata alla fruizione di storie drammatiche interattive — non induce meccanismi disfunzionali di inibizione o soppressione affettiva, mantenendo i soggetti perfettamente in linea con i pattern regolatori sani espressi dai non utenti.

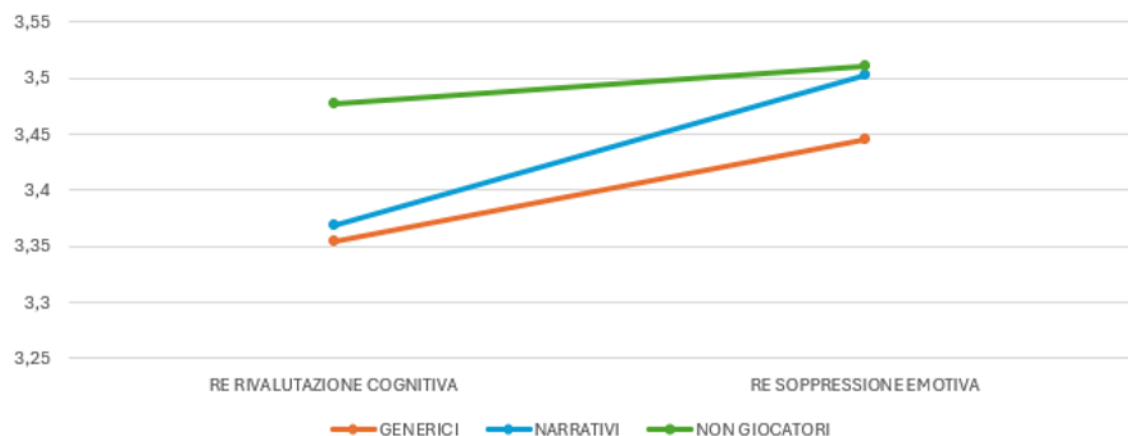


Grafico sottoscale di Regolazione emotiva (ERQ) tra Giocatori Generici, Giocatori Narrativi e Non Giocatori

#### 5.1.4 Problem Solving Percepito

L'ultima macro-area indagata esplora il costrutto del **Problem Solving Percepito**, operazionalizzato attraverso la scala di Heppner e Petersen (1982). Questo strumento è orientato a valutare non la performance oggettiva in compiti di laboratorio, bensì la *self-efficacy* cognitiva, ovvero la fiducia soggettiva che gli individui ripongono nelle proprie capacità generali di risoluzione dei problemi e la percezione della frequenza con cui mettono in atto strategie efficaci di fronte alle criticità della vita quotidiana.

L'analisi statistica non ha riscontrato variazioni complessivamente significative tra i profili esaminati, attestando una percezione delle proprie capacità elevata in tutto il campione. Sotto il profilo dei dati descrittivi, si rileva tuttavia un andamento peculiare e teo-

ricamente rilevante, sebbene non significativo: il punteggio medio tocca il suo picco massimo all'interno del gruppo dei Giocatori Narrativi, superando sia la controparte dei Non Giocatori, in misura più marcata, il target dei Giocatori Generici.

Sotto il profilo dei dati descrittivi, si rileva tuttavia un andamento peculiare: il punteggio medio tocca il suo picco all'interno del gruppo dei Giocatori Narrativi, superando sia la controparte dei Non Giocatori sia il target dei Giocatori Generici, sebbene tale variazione non risulti statisticamente significativa. La letteratura evidenzia che nel gaming generico la risoluzione dei problemi è di matrice prevalentemente reattiva e procedurale, basata su euristiche veloci e automatismi senso-motori che non stimolano una riflessione cosciente sulle proprie strategie. Al contrario, l'architettura dei videogiochi narrativi si fonda strutturalmente sul Problem Solving e sulla pianificazione strategica deliberata. Titoli caratterizzati da trame ramificate ed "effetto farfalla" costringono il soggetto a operare in contesti di incertezza, stimolando un monitoraggio meta-cognitivo delle proprie scelte e una forte flessibilità cognitiva. Questa continua esposizione a compiti di decision-making esplicito e riflessivo potrebbe favorire nei fruitori di storie interattive un *transfer of learning*, aiutandoli a interiorizzare queste dinamiche risolutive virtuali e supportando la fiducia nelle proprie capacità di problem-solving anche di fronte alla complessità dei problemi reali.

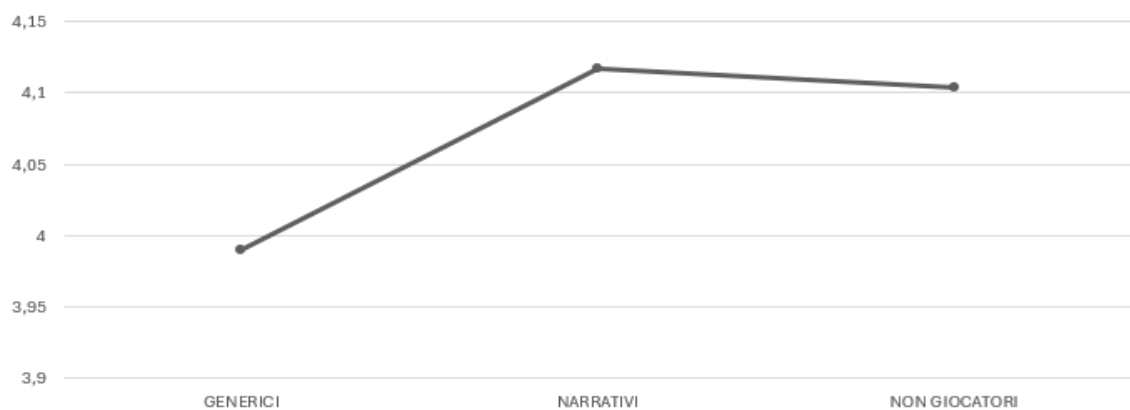


Grafico di Problem solving percepito tra Giocatori Generici, Giocatori Narrativi e Non Giocatori

#### 5.1.5 Giustificazione metodologica della scomposizione in tre gruppi

Un'importante considerazione metodologica riguarda la scelta della scomposizione del campione in tre gruppi distinti (non giocatori, giocatori generici e giocatori narrativi) rispetto a una più tradizionale polarizzazione a due vie (giocatori vs. non giocatori). Estendendo lo sguardo alle diverse dimensioni psicologiche indagate (empatia, regolazione emotiva e identità morale), emerge che un eventuale accorpamento dei rispondenti in due sole macro-categorie avrebbe comunque mantenuto una significatività statistica nei contrasti principali. La macro-variabile legata alla presenza o assenza dell'attività videoludica rappresenta infatti un potente discriminatore iniziale per l'attivazione di determinati costrutti.

Tuttavia, l'analisi condotta a tre fattori si rivela scientificamente più esplicativa e dotata di un valore aggiunto cruciale. Se ci si fosse limitati al confronto a due gruppi, l'effetto

emerso sarebbe stato interpretato erroneamente come un beneficio generico del "medium videogioco" in quanto tale. La tripartizione ha invece permesso di isolare e dimostrare che la variabilità significativa nei punteggi di empatia o identità morale non è distribuita in modo omogeneo tra tutti i fruitori, ma è trainata in modo specifico e predominante dal sottogruppo dei giocatori narrativi. Mantenere i tre gruppi permette quindi di validare l'ipotesi centrale della ricerca: è la natura interattiva e profonda della componente narrativa a dialogare attivamente con i tratti psicologici del soggetto, e non la mera esposizione generica al medium videoludico.

## 5.2 Analisi delle differenze per fascia d'età nei costrutti psicologici

Al fine di esaminare l'impatto delle variabili sociodemografiche sul profilo dei partecipanti, questa seconda serie di analisi si propone di indagare il ruolo ricoperto dall'età cronologica dei rispondenti. Il campione totale è stato suddiviso in due gruppi indipendenti e bilanciati in base alla fase di sviluppo: soggetti di età compresa fino ai 24 anni ( $N = 195$ ), riconducibili alla fase dell'*emerging adulthood*, e soggetti di età pari o superiore a oltre i 25 anni ( $N = 152$ ), inseriti nella prima età adulta stabile.

Per verificare se l'appartenenza a tali fasce d'età determini variazioni significative nei costrutti esaminati, è stato applicato il test  $t$  di Student per campioni indipendenti. L'esame ha preso in considerazione i punteggi medi ottenuti nelle quattro macro-aree della ricerca: *l'Empatia (IRI)*, *l'Identità Morale*, *la Regolazione Emotiva (ERQ)* e, infine, *il Problem Solving Percepito*. Questa scomposizione permette di mappare in modo sistematico se lo sviluppo cronologico e la maturazione biologico-sociale si associno a differenti attitudini affettive, morali, regolatorie o cognitive all'interno del campione esaminato.

TABELLA 2

Medie, Deviazioni Standard e parametri inferenziali del Test  $t$  (bilaterale) tra Fino 24 anni e Oltre 25 anni ( $N = 347$ )

| Costrutto/Scala    | Fino ai 24 anni ( $M \pm DS$ ) | Oltre i 25 anni ( $M \pm DS$ ) | t    | df  | p            |
|--------------------|--------------------------------|--------------------------------|------|-----|--------------|
| Perspective Taking | $3.61 \pm 0.76$                | $3.46 \pm 0.83$                | 1.79 | 345 | <b>0.037</b> |
| Empatic Concern    | $3.83 \pm 0.72$                | $3.77 \pm 0.74$                | 0.75 | 345 | 0.227        |
| Fantasy            | $3.88 \pm 0.76$                | $3.75 \pm 0.81$                | 1.51 | 345 | 0.066        |
| Personal Distress  | $3.62 \pm 0.82$                | $3.47 \pm 0.86$                | 1.71 | 345 | <b>0.044</b> |

|                                               |             |             |       |     |              |
|-----------------------------------------------|-------------|-------------|-------|-----|--------------|
| <b>Identità Morale:<br/>Internalizzazione</b> | 3.98 ± 0.73 | 4.08 ± 0.82 | -1.17 | 345 | 0.121        |
| <b>Identità Morale:<br/>Simbolizzazione</b>   | 4.18 ± 0.67 | 4.28 ± 0.72 | -1.39 | 345 | 0.84         |
| <b>RE: Rivalutazione Cognitiva</b>            | 3.35 ± 0.70 | 3.45 ± 0.76 | -1.31 | 345 | 0.095        |
| <b>RE: Soppressione Emotiva</b>               | 3.50 ± 0.68 | 3.48 ± 0.68 | 0.31  | 345 | 0.379        |
| <b>Problem Solving Percepito</b>              | 3.99 ± 0.54 | 4.14 ± 0.54 | -2.46 | 345 | <b>0.007</b> |

### 5.2.1 Sottoscale di Empatia (IRI)

Per quanto riguarda la prima sottoscala dell'empatia cognitiva, il *Perspective Taking*, inteso come la capacità di adottare spontaneamente il punto di vista psicologico altrui nella vita quotidiana, l'analisi inferenziale rileva una differenza statistica significativa tra i due gruppi. Nello specifico, i partecipanti appartenenti alla fascia d'età più giovane (Fino ai 24 anni) mostrano livelli superiori rispetto alla controparte adulta.

Questo specifico andamento trova un riscontro coerente nei modelli della psicologia dello sviluppo e della psicologia dei media. Sebbene la letteratura classica consideri l'assunzione di prospettiva un costrutto stabile che si stabilizza con la maturazione della corteccia prefrontale, studi longitudinali sui giovani adulti evidenziano che i contesti accademici, l'intensità delle interazioni sociali tipica della prima giovinezza e l'elevata familiarità con ambienti virtuali cooperativi e medialità altamente interattivi mantengono la mente dei nativi digitali più allenata all'esercizio flessibile del *Perspective Taking* rispetto alle fasce d'età che si inseriscono stabilmente in contesti lavorativi routinari.

In merito alla dimensione affettiva dell' *Empatic Concern*, che valuta la tendenza a sperimentare sentimenti di calore umano, compassione e preoccupazione verso l'altro in condizioni di sofferenza, l'analisi non evidenzia variazioni statisticamente rilevanti. I punteggi medi risultano stabili e omogenei sia per i soggetti fino ai 24 anni sia per coloro che superano i 25 anni.

In ambito scientifico, questo parallelismo è supportato dai modelli classici sulla stabilità affettiva. A differenza delle componenti cognitive o situazionali, la disposizione emotiva a provare simpatia per il disagio altrui rappresenta un nucleo della personalità stabile e biologicamente radicato che, una volta consolidato alla fine dell'adolescenza, tende a rimanere invariato lungo tutto l'arco della prima età adulta, mostrando una totale indipendenza dai fattori puramente anagrafici del campione.

Relativamente alla componente del *Fantasy*, definita come la propensione a proiettarsi immaginativamente e a immedesimarsi emotivamente all'interno di mondi finzionali e trame narrative (libri, film, sceneggiature), il calcolo statistico non mostra una variazione critica, sebbene si registri una parziale tendenza verso la significatività. Il punteggio si attesta su livelli leggermente più alti nei soggetti più giovani rispetto al target.

Questo andamento specchio dialoga in modo interessante con le teorie sul trasporto narrativo. La propensione a lasciarsi assorbire completamente dall'immaginario fittizio risente parzialmente delle transizioni di vita: i giovani adulti sotto i 24 anni beneficiano spesso di una flessibilità temporale e mentale superiore e di un consumo mediale più immersivo, elementi che facilitano la temporanea sospensione della realtà (*incredulità latente*) rispetto alla fascia oltre i 25 anni, tipicamente più focalizzata su responsabilità pragmatiche e quotidiane che riducono lo spazio psicologico dedicato al trasporto immaginativo passivo.

Infine, per quanto concerne il *Personal Distress*, che misura il grado di ansia, tensione egocentrica e disagio sperimentati a livello personale di fronte a situazioni interpersonali stressanti, i dati rivelano una discrepanza statisticamente significativa. Si riscontra un livello di distress nettamente superiore nella fascia d'età più giovane rispetto ai partecipanti oltre i 25 anni.

Questo risultato è ampiamente corroborato dalla letteratura sociologica e neuropsicologica sulla regolazione dello stress. I giovani adulti fino ai 24 anni si trovano in una fase di transizione identitaria, accademica e relazionale intrinsecamente caratterizzata da una maggiore instabilità ed esposizione all'ansia sociale. Mancando ancora di una consolidata esperienza di coping e di una piena maturazione dei sistemi di controllo emotivo a lungo termine — che si strutturano in modo ottimale solo verso la fine della terza decade di vita —, i soggetti più giovani risultano biologicamente e psicologicamente più vulnerabili al disagio personale egocentrico quando esposti a forti stimoli emotivi.

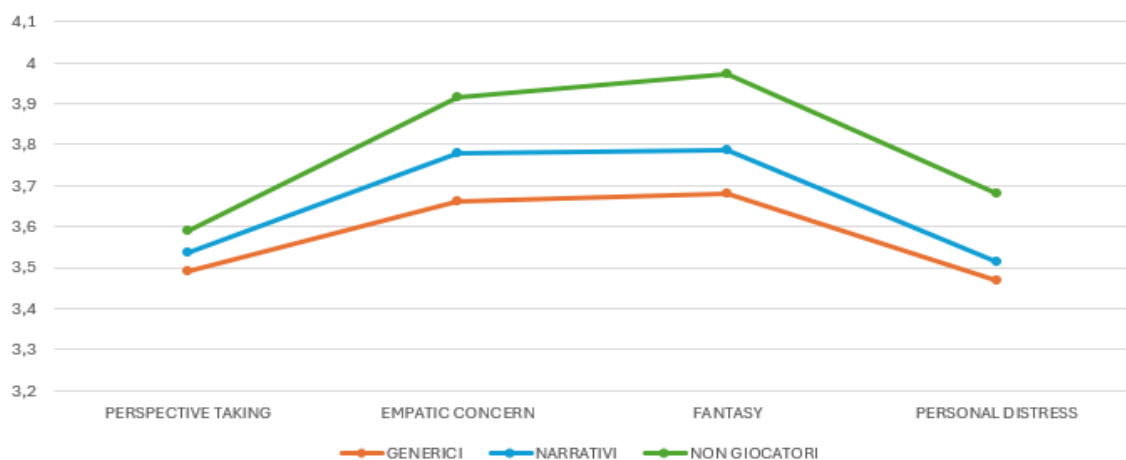


Grafico sottoscale di Empatia (IRI) tra giovani e adulti

### 5.2.2 Sottoscale di Identità Morale

La seconda macro-area analizzata in relazione all'età cronologica riguarda l'Identità Morale dei partecipanti, indagata attraverso le due dimensioni del modello di Aquino e Reed (2002): l'*Internalizzazione* e la *Simbolizzazione*. Per verificare l'esistenza di discrepanze statisticamente significative tra la fascia d'età giovanile (Fino ai 24 anni) e quella adulta (Oltre i 25 anni), sui punteggi medi è stato applicato il test *t* di Student per campioni indipendenti secondo l'ipotesi monodirezionale.

Per quanto riguarda la prima sottoscala, l'*Internalizzazione*, che valuta il grado in cui i tratti morali (come l'onestà, la compassione e la giustizia) sono radicati intimamente e privatamente nel nucleo profondo del Sé individuale, l'analisi inferenziale non ha evidenziato differenze statisticamente rilevanti tra i due gruppi esaminati. I punteggi medi si attestano su livelli stabili e parzialmente sovrapponibili sia nel gruppo fino ai 24 sia in quello oltre i 25 anni.

Questa omogeneità trova pieno riscontro nei modelli di sviluppo della psicologia morale applicata. Secondo la teoria dell'integrazione del Sé morale, l'internalizzazione dei valori etici fondamentali si consolida e si stabilizza in modo definitivo durante la tarda adolescenza e la primissima giovinezza. Una volta che i tratti morali diventano parte integrante dell'identità privata del soggetto, essi tendono a costituire una struttura di personalità altamente stabile lungo tutto l'arco del ciclo di vita adulto, mostrando un'intrinseca resistenza alle semplici fluttuazioni cronologiche o anagrafiche del campione.

In merito alla dimensione della *Simbolizzazione*, intesa come la spinta psicologica a manifestare e proiettare pubblicamente le proprie virtù morali attraverso i comportamenti sociali, le scelte d'azione e l'appartenenza a specifici gruppi di riferimento, il calcolo statistico non rileva una variazione critica, evidenziando esclusivamente una parziale tendenza alla significatività. Si registra un incremento lieve nel punteggio descrittivo dei partecipanti più adulti oltre i 25 anni rispetto alla controparte giovanile.

Sotto il profilo teorico, questo andamento dialoga in modo coerente con le tesi classiche sulla maturazione sociale. La transizione dall'emerging adulthood (fino ai 24 anni) a una fase di vita adulta più strutturata (oltre i 25 anni) comporta un progressivo cambiamento nei ruoli sociali ricoperti dall'individuo, il quale si inserisce stabilmente in contesti professionali, civici o familiari stabili.

Questa transizione pragmatica spinge i soggetti adulti a prestare una maggiore attenzione alla reputazione sociale e all'espressione pubblica dei propri standard etici come strumento di coesione e riconoscimento all'interno della comunità, giustificando la leggera risalita descrittiva del costrutto rispetto alla fascia d'età più giovane.

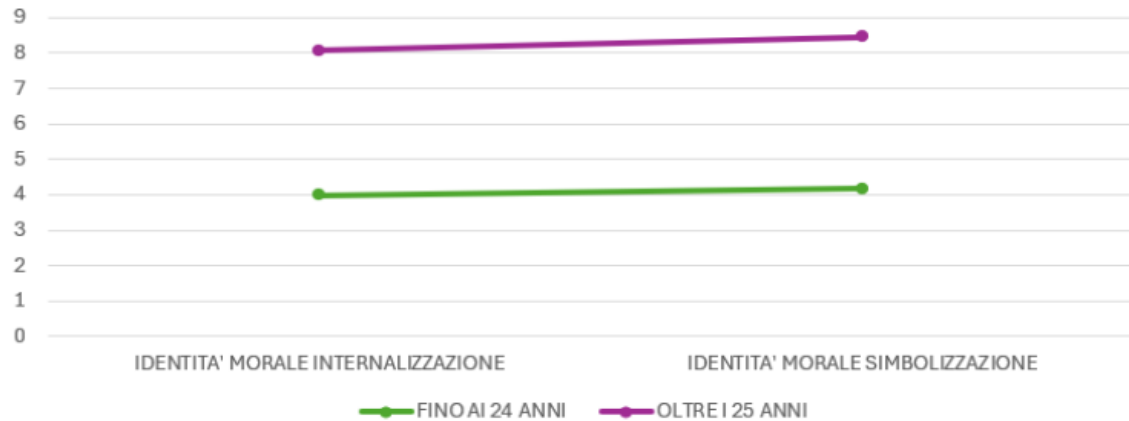


Grafico sottoscale di Identità morale tra giovani e adulti

### 5.2.3 Sottoscale di Regolazione Emotiva (ERQ)

La terza macro-area indagata in relazione all'età cronologica prende in esame le strategie messe in atto dai partecipanti per gestire, modificare ed esprimere le proprie risposte emotive, rilevate attraverso l'Emotion Regulation Questionnaire (ERQ; Gross & John, 2003). Lo strumento discrimina tra due meccanismi regolatori profondamente differenti sotto il profilo funzionale: la *Rivalutazione Cognitiva* e la *Soppressione Emotiva*.

Per quanto riguarda la prima dimensione, la ***Rivalutazione Cognitiva***, operazionalizzata come una strategia di *antecedent-focused coping*, che prevede la reinterpretazione conscia e cognitiva della situazione stimolo al fine di modificarne l'impatto emotivo prima ancora che questo si espliciti, l'analisi statistica non ha evidenziato alcuna differenza significativa tra i gruppi. I punteggi medi risultano infatti del tutto equivalenti e stabili tra la fascia giovanile e quella adulta oltre i 25 anni.

Questo parallelismo trova una solida conferma nella letteratura della psicologia clinica e dello sviluppo (es. John & Gross, 2004). I modelli sul funzionamento emotivo indicano che i processi di ristrutturazione cognitiva profonda degli eventi costituiscono tratti cardine della personalità adulta che si consolidano stabilmente al termine dell'adolescenza. Di conseguenza, l'avanzamento anagrafico all'interno delle prime tre decadi di vita non introduce modifiche strutturali nell'utilizzo di questa strategia, che rimane una risorsa regolatoria costante e matura in entrambi i segmenti di campionamento.

Allo stesso modo, la sottoscala della ***Soppressione Emotiva***, intesa come una strategia di *response-focused coping* incentrata sull'inibizione cosciente e sul mascheramento dell'espressione comportamentale dei propri stati emotivi, non risulta in alcun modo influenzata dal fattore anagrafico. I punteggi medi mostrano un'assoluta omogeneità tra i soggetti fino ai 24 anni e i partecipanti oltre i 25 anni.

Dal punto di vista teorico, questa stabilità è coerente con i modelli psicometrici transculturali sulla stabilità dei meccanismi di inibizione. La tendenza a reprimere o a non manifestare all'esterno il proprio vissuto emotivo risente fortemente di variabili di matrice culturale, di genere o subculturale (come le abitudini di gioco), ma tende a strutturarsi come un tratto stabile che non subisce scossoni significativi nel corso della transizione dalla prima giovinezza all'età adulta stabile, giustificando la totale assenza di differenze statistiche tra le due fasce d'età esaminate.

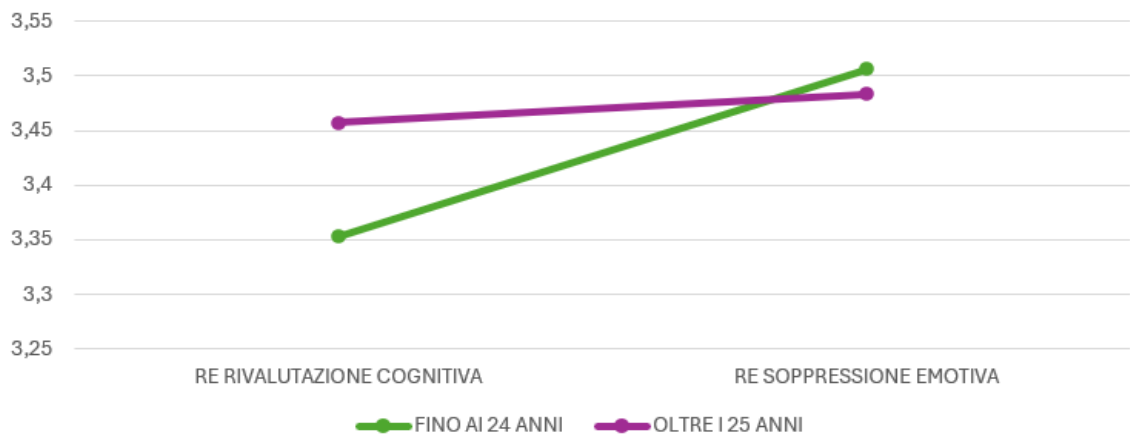


Grafico sottoscale di Regolazione emotiva (ERQ) tra giovani e adulti

#### 5.2.4 Problem Solving Percepito

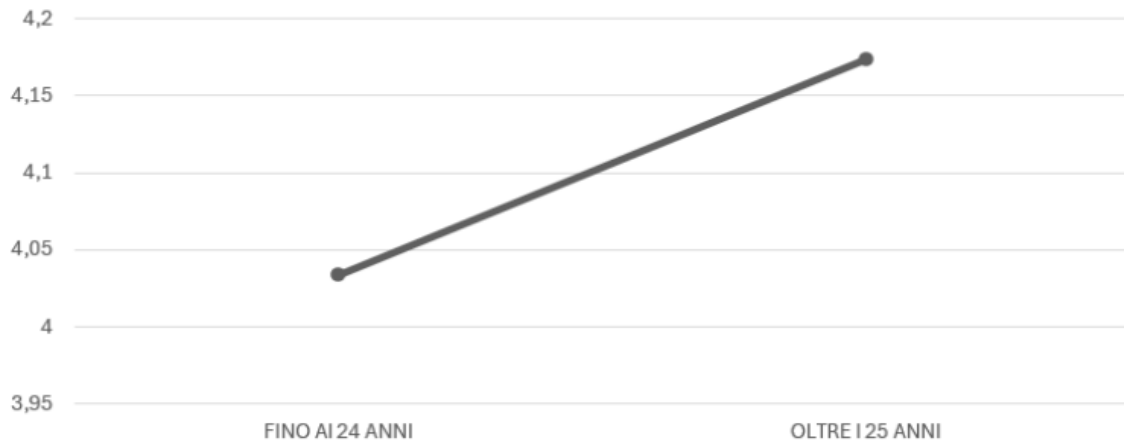
L'ultima macro-area indagata in relazione all'età cronologica esplora il costrutto del **Problem Solving Percepito**, operazionalizzato attraverso la scala di Heppner e Petersen (1982).

L'analisi inferenziale ha evidenziato una differenza statistica significativa tra i due gruppi esaminati. Nello specifico, i partecipanti appartenenti alla fascia d'età più adulta (Oltre i 25 anni) riportano una fiducia nelle proprie capacità risolutive significativamente superiore rispetto alla controparte giovanile di età compresa fino ai 24 anni.

Sotto il profilo teorico, questa netta superiorità della fascia adulta trova una solida spiegazione nei modelli della psicologia cognitiva e nella teoria dell'apprendimento dall'esperienza (es. Bandura, 1997; Heppner et al., 2004). L'autoefficacia percepita nel problem-solving non dipende esclusivamente dal potenziale cognitivo isolato, ma si struttura attraverso l'accumulo di quelle che in letteratura vengono definite esperienze di padronanza (*mastery experiences*).

I giovani adulti fino ai 24 anni, trovandosi prevalentemente in un percorso di transizione accademica o nelle primissime fasi di esplorazione identitaria, si misurano spesso con problemi e decisioni inedite, sperimentando un carico di incertezza superiore che può minare la sicurezza soggettiva nelle proprie abilità. Al contrario, l'ingresso nella stabilità dell'età adulta (oltre i 25 anni) espone i soggetti a una maggiore quantità e varietà di sfide pragmatiche concrete, sia in ambito lavorativo, sia nella gestione dell'autonomia perso-

nale, che costringono all'applicazione sistematica e ripetuta di strategie adattive. Il superamento di tali criticità reali si traduce nel tempo in un consolidamento della fiducia metacognitiva. Gli adulti, pertanto, beneficiano di uno storico di successi applicativi più maturo, che permette loro di valutare le proprie capacità di problem-solving in modo significativamente più sicuro e solido rispetto alla popolazione più giovane.



*Grafico di Problem solving percepito tra giovani e adulti*

### *5.3 Analisi delle differenze per genere nei costrutti psicologici*

Al fine di esaminare l'impatto delle variabili socio-demografiche sul profilo psicologico dei partecipanti, l'ultima serie di analisi si propone di indagare il ruolo ricoperto dal genere biologico. Il campione totale è stato suddiviso in due gruppi indipendenti: soggetti di genere maschile (Uomo;  $N = 170$ ) e soggetti di genere femminile (Donna;  $N = 177$ ).

Per verificare se l'appartenenza a tali gruppi determini variazioni significative nei costrutti esaminati, è stato applicato il test  $t$  di Student per campioni indipendenti. L'esame ha preso in considerazione i punteggi medi ottenuti nelle quattro macro-aree della ricerca: l'Empatia (IRI), l'Identità Morale (Aquino & Reed, 2002), la Regolazione Emotiva (ERQ) e, infine, il Problem Solving Percepito.

**TABELLA 3**

*Medie, Deviazioni Standard e parametri inferenziali del Test  $t$  (bilaterale) tra Uomo e Donna ( $N = 347$ )*

| Costrutto/Scala    | Uomo<br>(M $\pm$ DS) | Donna<br>(M $\pm$ DS) | t     | df  | p      |
|--------------------|----------------------|-----------------------|-------|-----|--------|
| Perspective Taking | 3.38 $\pm$ 0.80      | 3.71 $\pm$ 0.75       | -3.97 | 345 | <0.001 |
| Empatic Concern    | 3.61 $\pm$ 0.70      | 3.99 $\pm$ 0.71       | -4.97 | 345 | <0.001 |

|                                               |             |             |       |     |                  |
|-----------------------------------------------|-------------|-------------|-------|-----|------------------|
| <b>Fantasy</b>                                | 3.60± 0.79  | 4.04 ± 0.71 | -5.47 | 345 | <b>&lt;0.001</b> |
| <b>Personal Distress</b>                      | 3.33 ± 0.83 | 3.78 ± 0.79 | -5.12 | 345 | <b>&lt;0.001</b> |
| <b>Identità Morale:<br/>Internalizzazione</b> | 3.92 ± 0.81 | 4.13 ± 0.72 | -2.54 | 345 | <b>0.006</b>     |
| <b>Identità Morale:<br/>Simbolizzazione</b>   | 4.13 ± 0.72 | 4.31 ± 0.66 | -2.42 | 345 | <b>0.008</b>     |
| <b>RE: Rivalutazione Cognitiva</b>            | 3.41 ± 0.76 | 3.39 ± 0.71 | 0.30  | 345 | 0.382            |
| <b>RE: Soppressione Emotiva</b>               | 3.50 ± 0.75 | 3.49 ± 0.62 | 0.14  | 345 | 0.446            |
| <b>Problem Solving Percepito</b>              | 4.11 ± 0.49 | 4.09 ± 0.56 | 0.35  | 345 | 0.362            |

### 5.3.1 Sottoscale di Empatia (IRI)

Per quanto riguarda la prima sottoscala dell'empatia cognitiva, il *Perspective Taking*, inteso come la capacità di adottare spontaneamente il punto di vista psicologico altrui e di mettersi nei panni degli altri nella vita quotidiana, l'analisi inferenziale rileva una differenza statistica altamente significativa tra i due gruppi. Nello specifico, le donne mostrano livelli superiori rispetto agli uomini.

Questo risultato trova ampia conferma nella letteratura di riferimento della psicologia evolutiva e sociale (es. Eisenberg & Lennon, 1983; Chopik et al., 2017). Gli studi sui correlati psicosociali del genere evidenziano come le donne vengano precocemente incoraggiate, attraverso i processi di socializzazione primaria e i ruoli di genere della cultura occidentale, a sviluppare una maggiore responsività verso gli stati mentali altrui. Questa tendenza si traduce in un'abilità meta-cognitiva più marcata nell'assumere la prospettiva psicologica del target interpersonale durante le interazioni quotidiane.

In merito alla dimensione affettiva dell' *Empatic Concern*, che valuta la tendenza a sperimentare sentimenti di simpatia, calore umano e preoccupazione orientata verso gli altri in condizioni di disagio o sofferenza, l'analisi evidenzia uno scostamento statisticamente cruciale e robusto. Il punteggio medio delle rispondenti di genere femminile risulta nettamente superiore rispetto alla controparte maschile.

In ambito scientifico, questa marcata divergenza è supportata sia dai modelli neurobiologici sia dalle teorie sociocognitive (es. Rueckert & Naybar, 2008). A livello neurofunzio-

nale, diverse evidenze di neuroimaging suggeriscono una maggiore attivazione dei circuiti dei neuroni specchio e delle aree limbiche nelle donne durante l'esposizione a stimoli emotivi di sofferenza altrui. Sul piano psicologico, tale attivazione si traduce in una spiccata propensione all'accudimento emotivo e a risposte affettive pro-sociali orientate all'altro, che si mantengono consistentemente più elevate rispetto ai profili maschili.

Per quanto riguarda la componente del ***Fantasy***, definita come la propensione a immedesimarsi emotivamente e a proiettarsi immaginativamente all'interno di mondi finzionali, identificandosi con personaggi di libri, film o storie romanzate, , il calcolo statistico mostra la differenza più netta ed elevata dell'intero set dell'empatia. Il gruppo femminile registra punteggi di immedesimazione finzionale marcatamente più alti rispetto al gruppo maschile.

Questo andamento specchio dialoga direttamente con gli studi sul trasporto narrativo e sul consumo mediale di genere (es. Green & Brock, 2000; Diekman & Clark, 2015). Le donne manifestano storicamente una maggiore inclinazione a investire risorse cognitive ed emotive nell'esplorazione dei legami relazionali finzionali, mostrando un livello di *narrative engagement* superiore. Chi appartiene al genere femminile tende a lasciarsi trasportare in modo più profondo e partecipativo dalle sceneggiature e dalle traiettorie psicologiche dei personaggi fittizi, sperimentando un coinvolgimento empatico-immaginativo che si riflette in un punteggio sensibilmente più alto in questa dimensione.

Infine, per quanto concerne il ***Personal Distress***, che misura il grado di ansia, disagio e tensione egocentrica sperimentati a livello personale di fronte a situazioni fortemente cariche emotivamente o nei rapporti interpersonali stressanti, i dati rivelano una differenza statisticamente di rilievo. Si riscontra un livello di distress e ansia egocentrica significativamente superiore nel campione femminile rispetto a quello maschile.

Questo specifico risultato è ampiamente corroborato dai modelli clinici e di personalità legati alla vulnerabilità affettiva (es. Gross & John, 2003). La letteratura psicopatologica e dello sviluppo evidenzia una tendenza generalizzata nelle donne a esperire in modo più intenso e internalizzante le risposte d'ansia davanti a stimoli stressanti. Questa maggiore permeabilità emotiva, se da un lato favorisce l'apertura empatica verso l'altro (come visto nell'*Empatic Concern*), dall'altro espone le donne a un rischio superiore di risonanza emotiva disfunzionale, traducendosi in un distress personale focalizzato sul Sé quando la stimolazione affettiva ambientale diventa eccessivamente intensa.

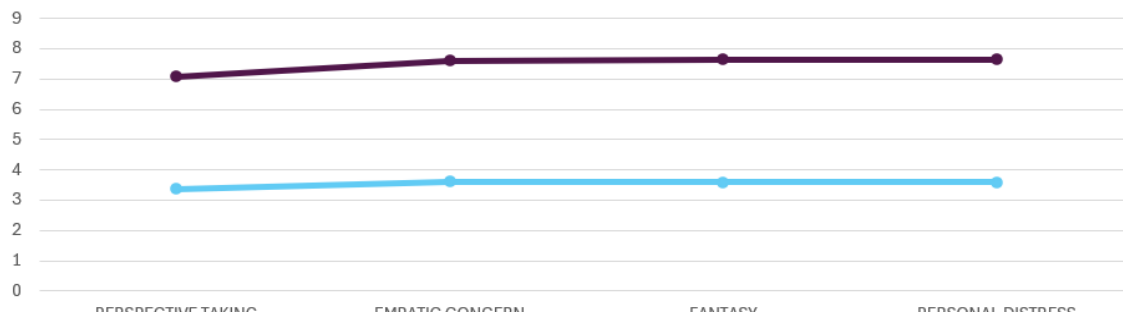


Grafico sottoscale di Empatia (IRI) tra uomini e donne

### 5.3.2 Sottoscale di Identità Morale

Per quanto riguarda la prima dimensione, l'**Internalizzazione**, il campione femminile riporta livelli di adesione privata ai valori etici decisamente superiori rispetto alla controparte maschile.

Questo specifico andamento si allinea coerentemente con i modelli classici della psicologia dello sviluppo morale e della socializzazione di genere (es. Gilligan, 1982; Hardy & Carlo, 2011). La letteratura evidenzia che i processi educativi e culturali tendono a stimolare nelle donne una strutturazione dell'identità fortemente orientata alla cura, alla responsabilità interpersonale e all'integrazione precoce dei valori prosociali all'interno dell'autocconcettualizzazione privata. Di conseguenza, le donne manifestano una tendenza superiore a interiorizzare i tratti morali come elementi cardine e non negoziabili della propria identità personale profonda.

In merito alla dimensione della **Simbolizzazione**, il calcolo statistico conferma una discrepanza altrettanto significativa a favore del genere femminile rispetto a quello maschile.

Sotto il profilo teorico, questa superiorità delle rispondenti di genere femminile trova riscontro nelle tesi della psicologia sociale dell'azione morale (es. Aquino & Reed, 2002; Stets & Carter, 2011). Poiché le donne registrano livelli più elevati di empatia situazionale (come riscontrato nella sezione precedente), questa forte risonanza affettiva funge da motore comportamentale, spingendole a tradurre i propri standard etici interni in azioni visibili ed esplicite all'interno della comunità. La simbolizzazione esterna diventa così uno strumento per riaffermare l'allineamento tra il proprio Sé privato e il proprio ruolo sociale pubblico, giustificando lo scarto statistico emerso nei dati rispetto ai profili maschili.

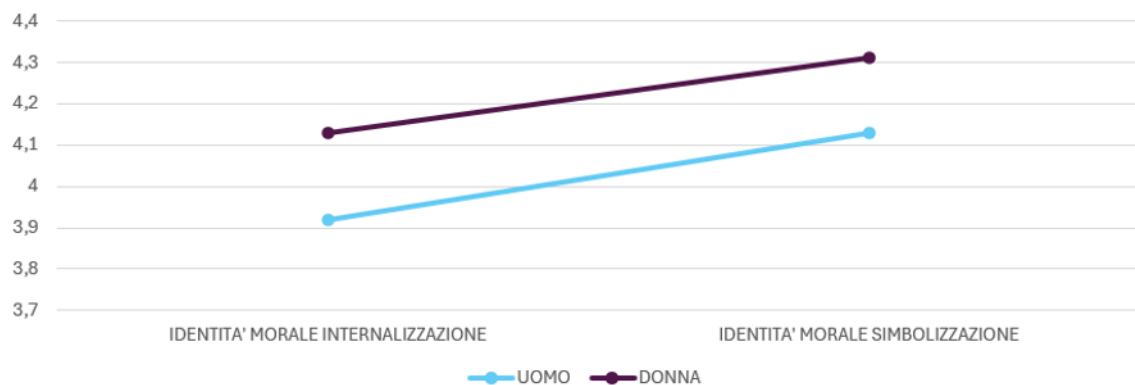


Grafico sottoscale di Identità morale tra uomini e donne

### 5.3.3 Sottoscale di Regolazione Emotiva (ERQ)

Per quanto riguarda la prima dimensione, la **Rivalutazione Cognitiva**, l'analisi statistica non ha evidenziato alcuna differenza tra i generi. I punteggi medi risultano stabili e sovrapponibili sia nel gruppo degli uomini sia in quello delle donne.

Questo parallelismo trova riscontro nei modelli neuropsicologici contemporanei sulla flessibilità regolatoria (es. Gross, 2015). Sebbene la letteratura classica a volte riporti una leggera preferenza femminile per le strategie cognitive, gli studi su campioni omogenei per livello di scolarizzazione o abitudini d'uso mediale (come i contesti universitari o di gaming) dimostrano che la capacità intrinseca di ristrutturare cognitivamente gli eventi stressanti risponde a dinamiche di natura prettamente individuale e situazionale, mostrando un'indipendenza strutturale rispetto alla sola variabile del genere biologico.

Allo stesso modo, la sottoscala della **Soppressione Emotiva**, non risulta in alcun modo influenzata dal genere dei rispondenti. I punteggi si attestano su livelli di assoluta omogeneità tra il campione maschile e quello femminile.

Sotto il profilo teorico, questa stabilità dei dati dialoga in modo stimolante con la letteratura sulle transizioni culturali dei ruoli di genere (es. John & Gross, 2004). Mentre gli stereotipi tradizionali associavano il profilo maschile a una maggiore tendenza alla repressione e al mascheramento emotivo rispetto a quello femminile, le ricerche più recenti evidenziano un progressivo livellamento in queste strategie tra i giovani adulti. La tendenza a trattenere o manifestare le proprie emozioni sembra essere mediata in misura maggiore da fattori subculturali, contestuali o legati al tipo di attività svolte nel tempo libero (come la fruizione mediale e interattiva) piuttosto che da differenze rigidamente ancorate al sesso biologico, giustificando la totale assenza di significatività statistica emersa nel campione.

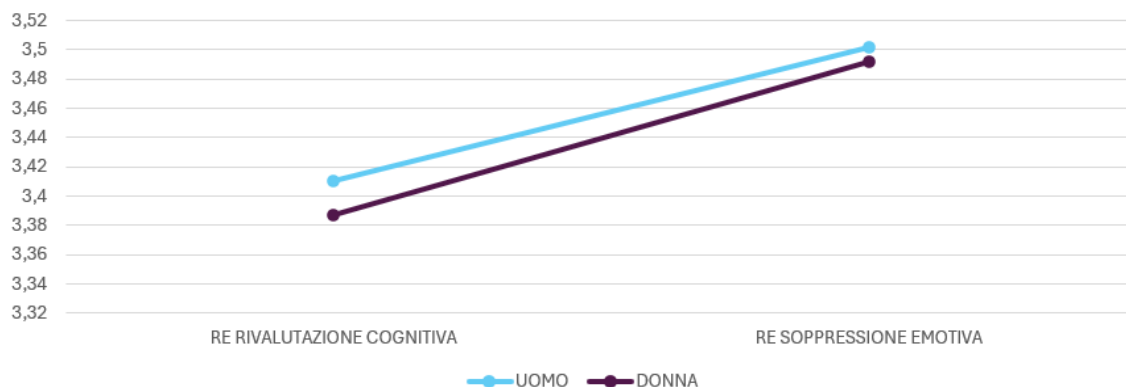


Grafico sottoscale di Regolazione emotiva (ERQ) tra uomini e donne

#### 5.3.4 Problem Solving Percepito

L'analisi eseguita sui punteggi medi globali della scala non rileva variazioni statisticamente significative tra i due gruppi esaminati. I partecipanti di genere maschile riportano un punteggio di autoefficacia percepita, un valore del tutto sovrapponibile e analogo a quello espresso dalla controparte di genere femminile.

Sotto il profilo teorico, questa assoluta equivalenza dei dati trova una solida spiegazione all'interno dei modelli della psicologia cognitiva applicata e delle teorie sull'autoefficacia (es. Bandura, 1997; Heppner et al., 2004). La letteratura evidenzia che la fiducia soggettiva nelle proprie capacità di problem-solving non è un costrutto influenzato da differenze biologiche o di genere, bensì una competenza meta-cognitiva che si struttura prevalentemente attraverso l'esperienza diretta, il livello di scolarizzazione e l'esposizione attiva a contesti di sfida complessi.

Dal momento che il campione esaminato attinge a una popolazione studentesca e giovanile omogenea per background culturale, accademico e per abitudini e passioni multimediali condivise (come la familiarità con gli ambienti digitali o interattivi), le opportunità di confrontarsi con compiti strategici e di esercitare la propria agency cognitiva risultano paritetiche. Uomini e donne sviluppano quindi una medesima consapevolezza e sicurezza nel valutare se stessi come agenti attivi capaci di districarsi di fronte alle complessità e alle ramificazioni dei problemi reali.

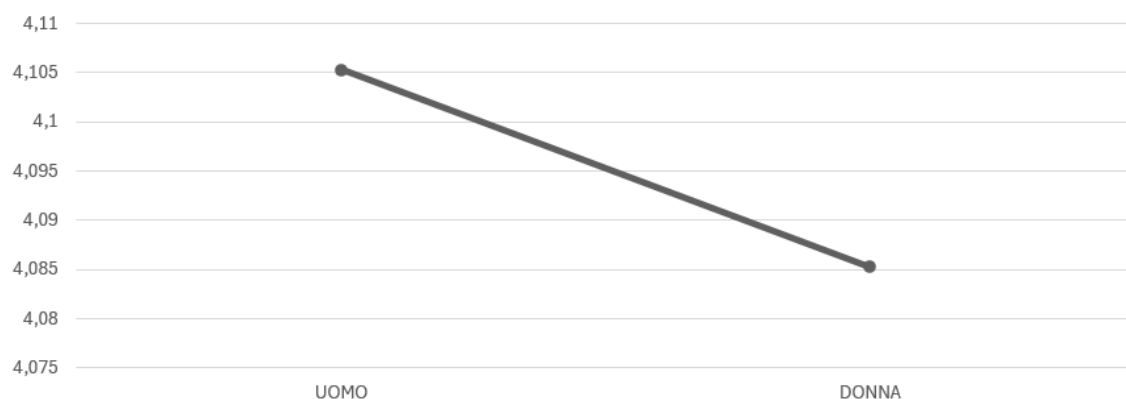


Grafico di Problem solving percepito tra uomini e donne

## 5.4 Analisi degli Scenari Narrativi e dei Dilemmi Morali

### 5.4.1 Scenario 1: L'impatto emotivo del colpo di scena narrativo e del tradimento

Per esplorare come i partecipanti traducano i propri tratti empatici e morali in risposte affettive situazionali, all'interno del protocollo di ricerca è stato somministrato uno scenario interattivo basato sulla meccanica del cosiddetto "effetto farfalla". Ai rispondenti è stato chiesto di immedesimarsi in una situazione estrema in cui, dopo aver sacrificato la ragazza amata per salvare il proprio migliore amico, scoprono in un secondo momento che l'intero evento era stato orchestrato dall'amico stesso come vendetta per la morte passata delle proprie sorelle.

A fronte di questa rivelazione e del disvelamento del movente del personaggio (la vendetta familiare), le risposte emotive dei partecipanti sono state raggruppate in macro-categorie qualitative (Rabbia e Tradimento, Empatia e Colpa, Sorpresa e Distacco, Razionalità, Avversività, Felicità). Al fine di verificare se le distribuzioni delle frequenze differissero in modo significativo, è stato applicato il test del Chi-quadro di Pearson.

### 5.4.2 Analisi in base all'Attività Videoludica tra Giocatori vs. Non Giocatori

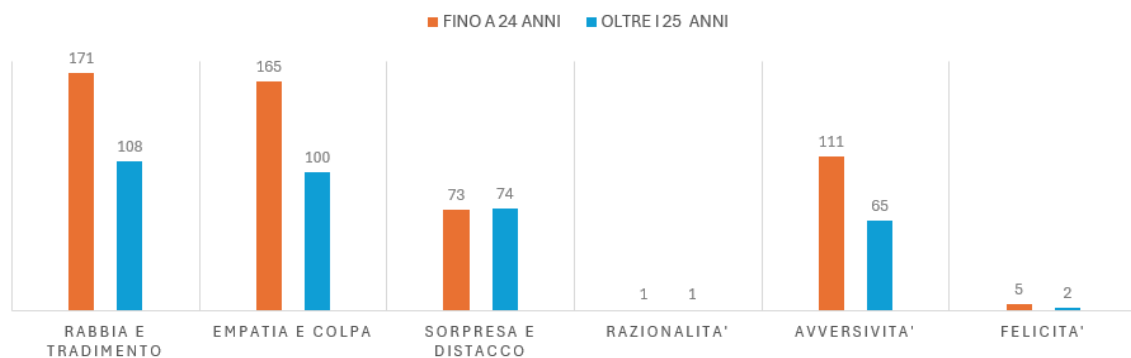
È stato preso in esame l'impatto del fattore mediale, verificando le differenze nella distribuzione delle risposte emotive tra videogiocatori e non giocatori. Trattandosi di variabili qualitative nominali, la distribuzione delle frequenze è stata analizzata attraverso il test del Chi-quadro. I risultati del test indicano che la differenza tra il gruppo dei videogiocatori e quello dei non giocatori è statisticamente significativa ( $\chi^2(5) = 11.45$ ;  $p = 0.043$ ). Nel gruppo dei videogiocatori si osserva una distribuzione delle risposte relativamente equa tra la dimensione Empatia e Colpa (188) e Rabbia e Tradimento (201), con una presenza rilevante anche nella categoria Avversività (119). Nel gruppo dei non giocatori, la Rabbia e Tradimento rappresenta la categoria più frequente (77), mentre Empatia e Colpa presenta una frequenza inferiore (59).



Istogramma differenza tra giocatori e non giocatori

### 5.4.3 Analisi in base all'Età Cronologica

La stratificazione delle risposte in base all'età consente di analizzare le differenze nella distribuzione delle reazioni emotive tra i gruppi considerati. Trattandosi di variabili qualitative nominali, la tendenza della distribuzione viene analizzata a livello descrittivo ed esplorativo attraverso l'istogramma delle frequenze, assumendo il test del chi-quadro come modello statistico di riferimento per il confronto tra gruppi. I risultati del test indicano che la differenza tra i gruppi di età non è statisticamente significativa ( $\chi^2(5) = 4.82$ ;  $p = 0.438$ ). A livello descrittivo, nel gruppo dei rispondenti più giovani (fino ai 24 anni) si osserva una maggiore frequenza nelle categorie Rabbia e Tradimento (171) ed Empatia e Colpa (165). Nel gruppo di età superiore (oltre i 25 anni), la Rabbia e Tradimento rappresenta anch'essa la categoria più frequente, mentre la categoria Sorpresa e Distacco presenta valori simili a quelli osservati nei più giovani (74 contro 73). Tuttavia, tali differenze non risultano statisticamente significative e pertanto non possono essere interpretate come effetti sistematici della variabile età.



*Istogramma differenza tra giovani e adulti*

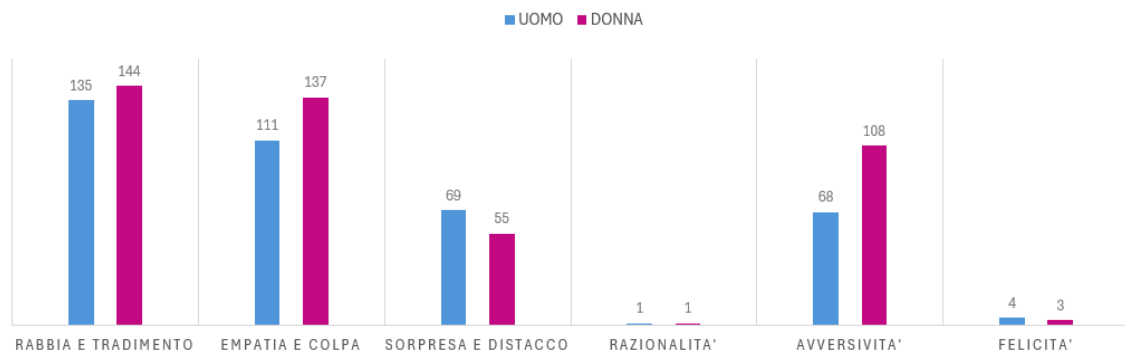
### 5.4.4 Analisi in base al Genere Biologico

L'incrocio tra la risposta emotiva prevalente e il genere dei rispondenti consente di analizzare le differenze nella distribuzione delle risposte.

I risultati del test indicano che la differenza tra i gruppi di genere non è statisticamente significativa ( $\chi^2(5) = 3.12$ ;  $p = 0.681$ ).

A livello descrittivo, la categoria Rabbia e Tradimento rappresenta la risposta più frequente per entrambi i gruppi (135 uomini e 144 donne). Nelle altre categorie si osservano differenze nelle frequenze: Empatia e Colpa risulta leggermente più presente nel gruppo femminile (137 contro 111), così come Avversività (108 contro 68), mentre Sorpresa e Distacco presenta valori superiori nel gruppo maschile (69 contro 55).

Tuttavia, tali differenze non risultano statisticamente significative e pertanto non possono essere interpretate come effetti sistematici della variabile genere.



Istogramma differenza tra uomini e donne

### 5.5 Scenario 2: Il dilemma del sacrificio collettivo vs. affettivo

Il secondo scenario interattivo inserito nel questionario di ricerca propone ai partecipanti un classico dilemma morale forzato ad alto impatto emotivo. Ai rispondenti viene chiesto di immedesimarsi in una situazione in cui il proprio personaggio scopre che salvare la persona a cui tiene di più causerà l'inevitabile distruzione della città in cui vive. Trattandosi di variabili qualitative nominali, la distribuzione delle frequenze decisionali è stata analizzata a livello descrittivo ed esplorativo attraverso tabelle di contingenza, assumendo il test del Chi-quadro di Pearson come modello statistico di riferimento per il confronto tra gruppi. Il soggetto si trova dunque di fronte a una scelta dicotomica escludente:

1. Salvare la persona amata, accettando la distruzione della città (Scelta orientata al legame affettivo privato);
2. Salvare la città, accettando il sacrificio della persona amata (Scelta orientata alla tutela della collettività).

Di seguito vengono analizzate le distribuzioni delle frequenze decisionali in base alle abitudini videoludiche, all'età cronologica e al genere.

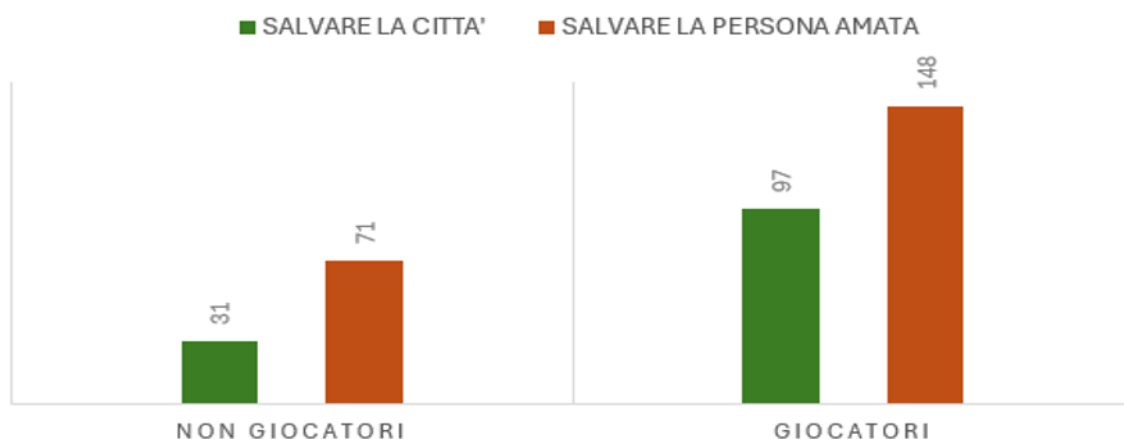
#### 5.5.1 Analisi in base all'Attività Videoludica (Giocatori vs Non Giocatori)

La prima scomposizione analizza le differenze nella distribuzione delle scelte tra videogiocatori e non giocatori di fronte al dilemma proposto.

Nel campione dei non giocatori, le preferenze per la scelta affettiva rispetto a quella comunitaria risultano più del doppio (71 contro 31), un andamento simile a quello osservato nel gruppo dei giocatori (148 contro 97).

Trattandosi di variabili qualitative nominali, la distribuzione delle frequenze è stata analizzata attraverso il test del chi-quadro.

I risultati del test indicano che la differenza tra il gruppo dei videogiocatori e quello dei non giocatori non è statisticamente significativa ( $\chi^2(1) = 2.61$ ;  $p = 0.105$ ).



*Istogramma differenza tra giocatori e non giocatori*

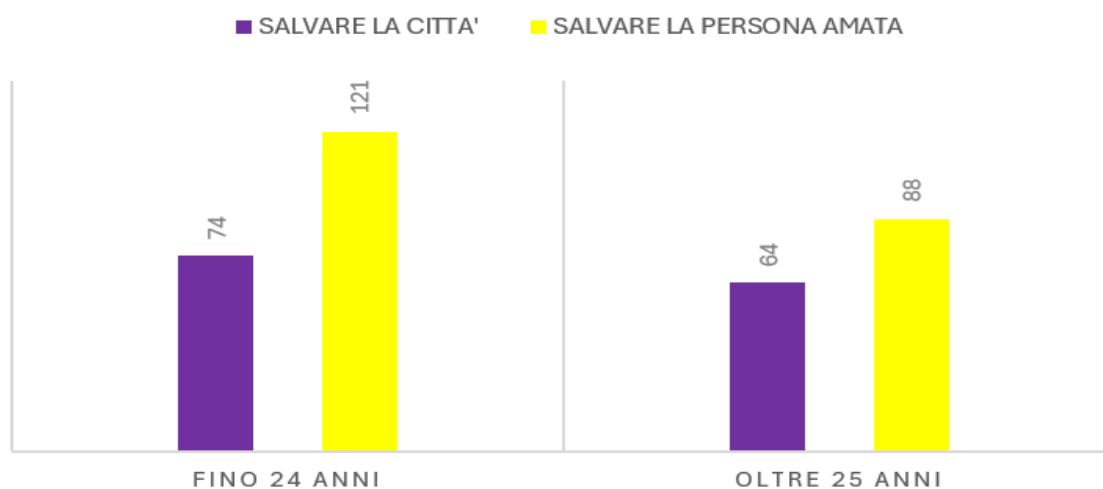
### 5.2.2 Analisi in base all'Età Cronologica

La seconda scomposizione analizza l'andamento delle scelte morali in funzione della variabile anagrafica dei partecipanti.

I risultati del test indicano che la differenza tra i gruppi di età non è statisticamente significativa ( $\chi^2(1) = 1.15$ ;  $p = 0.284$ ).

A livello descrittivo, sia i partecipanti più giovani (fino ai 24 anni) sia quelli di età superiore (oltre i 25 anni) mostrano una prevalenza della scelta orientata al legame affettivo rispetto a quella comunitaria. Nella fascia giovanile si registrano 121 preferenze per la salvezza della persona amata contro 74 orientate alla città; analogamente, nel gruppo oltre i 25 anni si osservano 88 risposte a favore del legame privato contro 64 per la tutela della collettività.

Tuttavia, tali differenze non risultano statisticamente significative e pertanto non possono essere interpretate come effetti sistematici della variabile età.



*Istogramma differenza tra giovani e adulti*

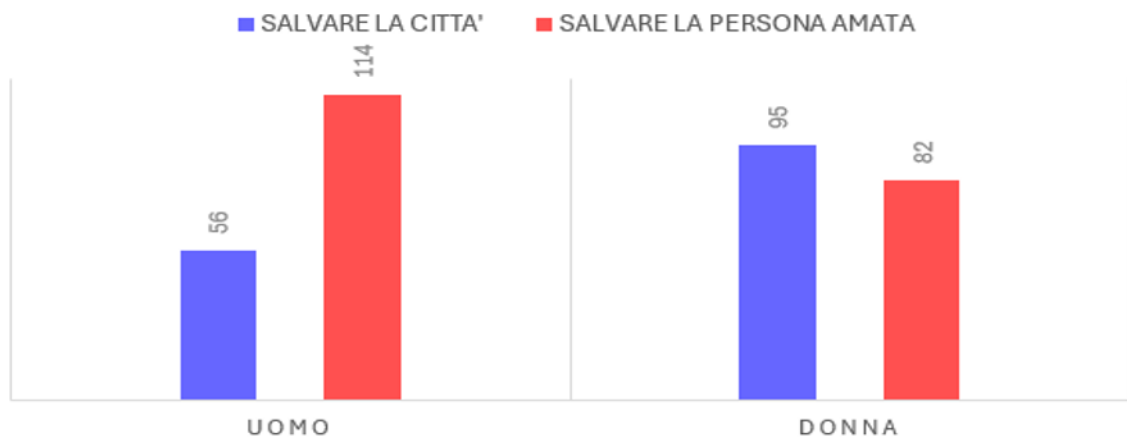
### 5.5.3 Analisi in base al Genere Biologico

Infine, l'incrocio tra le opzioni decisionali e il genere dei rispondenti consente di analizzare le differenze nella distribuzione delle scelte tra i gruppi considerati.

I risultati del test indicano che la differenza tra uomini e donne è statisticamente significativa ( $\chi^2(1) = 4.89$ ;  $p = 0.027$ ).

A livello descrittivo, nel gruppo femminile si osserva una maggiore frequenza della scelta orientata alla salvezza della persona amata (114) rispetto alla tutela della città (56), mentre nel gruppo maschile si rileva una maggiore frequenza della scelta orientata alla salvezza della città (95) rispetto al mantenimento del legame affettivo (82).

Tali risultati indicano una differenza nella distribuzione delle scelte tra i gruppi di genere considerati.



*Istogramma differenza tra uomini e donne*

## CAPITOLO 6: DISCUSSIONE E CONCLUSIONI

### *6.1 Integrazione dei risultati empirici con i modelli teorici di riferimento*

I risultati emersi dalla presente ricerca offrono un contributo di rilievo all'ambivalente panorama scientifico che indaga la relazione intercorrente tra la fruizione di media interattivi e il funzionamento psicologico individuale. L'obiettivo nucleare dello studio è stato quello di mappare se, e in quale misura, le abitudini videoludiche, l'età cronologica e il genere biologico dei partecipanti potessero associarsi a variazioni significative in costrutti cardine quali l'empatia, l'identità morale, la regolazione emotiva e l'autoefficacia nel problem solving.

Rompendo l'approccio dicotomico tradizionale della letteratura, storicamente polarizzato sull'ipotesi che il gaming sia un'attività linearmente de-individualizzante o desensibilizzante, la stratificazione del campione tra Giocatori Generici, Giocatori Narrativi e Non Giocatori ha permesso di isolare il ruolo peculiare esercitato dallo storytelling interattivo e dall'allineamento con l'avatar.

#### *6.1.1 Lo storytelling interattivo come mediatore flessibile dei tratti empatici e morali*

L'esame del profilo empatico globale valutato tramite l'*Interpersonal Reactivity Index* (IRI) ha svelato dinamiche di grande interesse teorico. Per quanto concerne la dimensione cognitiva del Perspective Taking, l'invarianza statistica riscontrata tra i tre gruppi di utenti evidenzia la stabilità strutturale di questo tratto in età adulta, inteso come una competenza prefrontale consolidata che resiste alla semplice scomposizione dell'esposizione mediale.

Al contrario, la componente affettiva dell'Empatic Concern ha delineato una traiettoria a gradini fondamentale: sebbene i Non Giocatori conservino i livelli di preoccupazione empatica più elevati, si assiste a un incremento critico e sistematico nei Giocatori Narrativi rispetto ai Giocatori Generici. Questo andamento, evidenziato chiaramente nel relativo grafico, suggerisce che l'architettura dei videogiochi narrativi agisca come un vero e proprio fattore protettivo rispetto al decremento affettivo tipico dei titoli puramente procedurali o competitivi. Strutture ramificate ad "effetto farfalla" e la forte identificazione con l'avatar (meccanismi intrinsecamente legati al concetto di embodiment) sollecitano attivamente i circuiti della risonanza affettiva, obbligando il fruitore a farsi carico della sofferenza e del destino di personaggi complessi.

Una dinamica speculare è osservabile nella sottoscala Fantasy, storicamente tarata sulla ricettività passiva nei media unidirezionali (cinema, letteratura). Il crollo di tale propensione nel gaming generico e la sua parziale e significativa risalita nei fruitori di prodotti narrativi attesta come la forte presenza di una sceneggiatura profonda riattivi la spinta all'immedesimazione immaginativa, sebbene parzialmente frenata dall'agency attiva richiesta dal medium. Sul versante del Personal Distress, la progressiva riduzione dell'ansia egocentrica nei soggetti esposti al gaming suggerisce l'acquisizione di strategie di coping focalizzate sulla risoluzione del problema (*problem-focused coping*), per cui

l'immersione in contesti virtuali stressanti abitua il Sé a tollerare l'impatto viscerale dello stimolo emotivo.

Il modello bidimensionale dell'Identità Morale di Aquino e Reed (2002) ha confermato questa flessibilità adattiva. Sia i punteggi di Internalizzazione (radicamento privato dei valori) sia quelli di Simbolizzazione (proiezione sociale esplicita delle virtù) mostrano una progressione lineare in cui i Giocatori Narrativi si collocano in una posizione intermedia protetta rispetto alla disattivazione morale tipica del gaming tradizionale. L'esposizione continuativa a dilemmi etici simula una *morality salience* flessibile: il giocatore non recide il contatto con i propri standard interiori, ma allena un distacco critico controllato e una flessibilità cognitiva che gli consentono di esplorare i confini del bene e del male all'interno di un "laboratorio morale" protetto.

Tale complessità si riflette in modo coerente nei dati qualitativi emersi dallo Scenario 1 (Reazioni emotive alla rivelazione dell'inganno e della vendetta). Quando i rispondenti scoprono che il sacrificio compiuto era l'esito di una manipolazione orchestrata, la distribuzione delle frequenze mostra una forte polarizzazione: nei Giocatori, la quota di risposte legata all'Empatia e Colpa incalza da vicino la componente di Rabbia e Tradimento, con una spiccata attivazione dell'Avversività rispetto alla pendenza attenuata dei Non Giocatori. Questo divario può essere interpretato come una possibile espressione dell'interiorizzazione dell'*agency* interattiva: il videogiocatore non decodifica l'evento come uno spettatore esterno passivo, ma tende a sperimentare un senso di colpa e una risonanza affettiva multidimensionale derivanti dall'attribuzione personale della scelta passata.

Questo processo risulta coerente anche con il concetto di *embodiment*, secondo cui il soggetto tende a vivere l'esperienza del personaggio come parte del proprio Sé, aumentando coinvolgimento emotivo.

#### *6.1.2 Autoefficacia e Problem Solving Complesso: il fenomeno del transfer of learning*

Un ulteriore nucleo di grande rilievo clinico e cognitivo riguarda i risultati ottenuti sulla scala del Problem Solving Percepito (Heppner & Petersen, 1982). L'invarianza riscontrata nei processi macro-regolatori dell'*Emotion Regulation Questionnaire* (ERQ), con punteggi di Rivalutazione Cognitiva e Soppressione Emotiva stabili e sovrapponibili in tutti i gruppi, contribuisce a mettere in discussione i vecchi stereotipi mediali legati al presunto analfabetismo emotivo indotto dal mezzo digitale. La pratica videoludica non altera i tratti regolatori strutturali della personalità adulta, i quali rimangono sani e allineati alla popolazione di controllo.

Tuttavia, sul piano cognitivo, il punteggio medio di Problem Solving Percepito tocca il suo picco massimo assoluto proprio nel gruppo dei Giocatori Narrativi, superando sia i Non Giocatori sia i Giocatori Generici. Come teorizzato dall'analisi dei grafici descrittivi, questa specificità trova una spiegazione profonda nei modelli della *self-efficacy* di Albert Bandura (1997) e della meta-cognizione. Nel gaming generico la risoluzione dei problemi è prevalentemente reattiva, basata su euristiche veloci e automatismi senso-motori che

non stimolano una riflessione cosciente sulle proprie strategie. Al contrario, l'architettura dei videogiochi narrativi si fonda sul Problem Solving Complesso: l'incertezza informativa e la presenza di scelte ramificate costringono il soggetto ad attivare il pensiero ipotetico-deduttivo a lungo termine.

Questa continua esposizione a compiti decisionali deliberati può favorire un'esperienza di padronanza (*mastery experience*) che, per un processo di transfer of learning, viene interiorizzata dal giocatore narrativo come una competenza personale trasferibile alle criticità della vita quotidiana. Il fruitore di storie interattive sviluppa così una superiore fiducia meta-cognitiva nelle proprie capacità risolutive, percependosi come un agente attivo capace di districarsi efficacemente davanti alla complessità dei problemi reali.

Questo dato si intreccia saldamente con la variabile dell'Età Cronologica. L'analisi inferenziale tramite Test t ha evidenziato come i soggetti più adulti (Oltre i 25 anni) possiedano una fiducia nel problem-solving significativamente superiore rispetto alla controparte giovanile (Fino ai 24 anni), a fronte di una maggiore vulnerabilità di questi ultimi al Personal Distress e alle iper-attivazioni affettive (Rabbia, Colpa) registrate nello Scenario 1. Se i giovani risentono della fisiologica instabilità emotiva e transizionale tipica dell'*emerging adulthood*, i soggetti inseriti nella prima età adulta stabile beneficiano dell'accumulo cumulativo di sfide concrete reali e lavorative che consolidano l'autoefficacia e la capacità di frapporre una corretta distanza meta-cognitiva davanti allo stimolo stressante.

### *6.1.3 L'Etica della Cura vs. Etica della Giustizia alla luce della teoria di Carol Gilligan*

La decodifica dei dilemmi morali forzati ha gettato un ponte empirico fondamentale con i modelli classici della psicologia dello sviluppo. Di fronte allo Scenario 2 (Il dilemma del sacrificio collettivo vs. affettivo), la scomposizione per età ha mostrato una forte omogeneità trans-generazionale: sia i giovani che gli adulti accordano una netta priorità alla salvezza della città rispetto al partner privato, confermando il consolidamento cognitivo del pensiero morale convenzionale e post-convenzionale di Kohlberg (1984), orientato al riconoscimento dei doveri civici e dei diritti universali. Al contempo, la convergenza tra giocatori e non giocatori nel privilegiare universalmente la salvezza della persona amata attesta la forza psicologica primordiale esercitata dai legami di attaccamento profondi del Sé, i quali non vengono intaccati dall'esposizione multimediale.

Lo scostamento più significativo, polarizzato e critico dell'intera ricerca emerge tuttavia dall'incrocio con il Genere Biologico. Le donne del campione evidenziano livelli globali di Perspective Taking, Empatic Concern, Fantasy ed Internalizzazione Morale marcatamente superiori rispetto ai profili maschili, i quali mostrano invece una spiccata tendenza alla disattivazione affettiva e al distacco cognitivo (come confermato dalle frequenze di Sorpresa e Distacco nello Scenario 1).

Questa divergenza si traduce graficamente e statisticamente in un vero e proprio ribaltamento decisionale nello Scenario 2: il campione femminile attribuisce una priorità

assoluta e schiacciante alla salvezza della persona amata accettando la distruzione della città, mentre il campione maschile esibisce l'esatto opposto, sacrificando il legame affettivo per preservare l'incolumità pubblica.

Tale evidenza può essere interpretata in linea con la teoria dello sviluppo morale differenziato di Carol Gilligan (1982). I risultati suggeriscono che gli uomini possono tendere a decodificare il dilemma applicando i criteri formali dell'Etica della Giustizia (*Ethics of Justice*), una logica razionale-quantitativa volta all'equità distributiva e all'applicazione di principi utilitaristici universali (la salvaguardia del maggior numero di vite umane).

Al contrario, le donne sembrano orientarsi maggiormente secondo i canoni dell'Etica della Cura (*Ethics of Care*): un orientamento etico guidato dalla preservazione delle relazioni interpersonali concrete, dalla responsabilità diretta verso l'altro e dal rifiuto viscerale di sacrificare una figura di attaccamento viva in nome di un principio o di una collettività astratta. La porosità affettiva ed emotiva precocemente stimolata nelle donne attraverso i processi di socializzazione primaria si configura così come il motore comportamentale primario, guidando il giudizio etico verso la tutela dell'affetto privato a scapito della stabilità sistemica.

## *6.2 Limiti dello studio e prospettive future della ricerca*

Nonostante la solidità dei risultati ottenuti e l'ampiezza del campione reclutato (N=347), la presente ricerca non è esente da limiti metodologici che occorre esplicitare al fine di orientare i futuri filoni di indagine in ambito cyberpsicologico.

In primo luogo, la natura trasversale (*cross-sectional*) dello studio e l'utilizzo esclusivo di strumenti *self-report* e scale psicometriche standardizzate impediscono di stabilire relazioni di causa-effetto lineari e bidirezionali. Non è possibile determinare con assoluta certezza se sia l'esposizione prolungata ai videogiochi narrativi a stimolare selettivamente l'autoefficacia nel problem solving e a proteggere i tratti empatici, o se, viceversa, i soggetti dotati di una superiore fiducia meta-cognitiva e di una spiccata porosità affettiva tendano a selezionare e a prediligere prodotti interattivi complessi e ricchi di dilemmi morali.

In secondo luogo, la somministrazione di scenari narrativi testuali ad hoc, pur garantendo un'elevata validità ecologica rispetto ai contenuti dei giochi citati nella matrice (es. Detroit: Become Human, The Last of Us), evoca risposte ipotetico-esplorative che potrebbero parzialmente deviare dal reale comportamento messo in atto dai soggetti in condizioni di alta immersione sensoriale ed emotiva.

Le ricerche future dovrebbero pertanto muoversi verso l'adozione di disegni sperimentali longitudinali, integrando la sottomissione dei questionari con sessioni di gaming controllate in laboratorio. L'utilizzo di tecnologie avanzate quali la Realtà Virtuale (VR) e il monitoraggio di marker neurofisiologici (es. conduttanza cutanea, variabilità della frequenza cardiaca ed fMRI) consentirebbe di mappare in tempo reale il *trade-off* tra la

profondità morale, il senso di presenza e il vissuto di colpa del giocatore, isolando le variazioni comportamentali immediate indotte dall'allineamento sensomotorio con l'avatar. Inoltre, risulterebbe di grande interesse approfondire l'impatto qualitativo delle diverse community online, verificando come la discussione collettiva delle scelte etiche all'interno delle subculture giovanili possa mediare i processi di simbolizzazione e internalizzazione morale fuori dal contesto ludico.

### *6.3 Risvolti clinici, educativi e formativi dei videogiochi narrativi*

In conclusione, l'impianto empirico della tesi permette di formulare significative implicazioni applicative, confermando l'utilità di concepire il videogioco narrativo non più come un mero oggetto di intrattenimento o un potenziale fattore di rischio psicopatologico, bensì come una complessa ed ecologicamente valida risorsa formativa, educativa e finanche clinica.

I dati relativi alla superiorità dei giocatori narrativi nell'autoefficacia cognitiva e nella stimolazione dell'Empatic Concern suggeriscono l'opportunità di implementare questi strumenti all'interno dei contesti scolastici e accademici. La struttura dei *serious games* narrativi può essere integrata nei programmi educativi come una vera e propria "palestra" meta-cognitiva e morale. Attraverso la simulazione protetta di situazioni sociali e dilemmi etici complessi, le istituzioni formative possono promuovere l'allenamento al pensiero critico e ipotetico-deduttivo, stimolando nei giovani adulti la capacità di anticipare le ripercussioni a lungo termine delle proprie azioni e favorendo l'assunzione flessibile della prospettiva psicologica altrui (Perspective Taking).

In ambito clinico e psicoterapeutico, l'utilizzo di scenari interattivi e la discussione dei pattern decisionali agiti dal paziente tramite il proprio avatar possono configurarsi come un potente attivatore del processo terapeutico. L'esplorazione guidata del senso di colpa, del rimorso e delle risposte emotive evocate dall'inganno e dal tradimento virtuale offre al clinico una finestra d'accesso privilegiata sul funzionamento emotivo dell'individuo, facilitando la ristrutturazione cognitiva e il potenziamento delle strategie di coping adattive. In definitiva, la presente ricerca attesta che, quando l'architettura digitale è sorretta da una profonda qualità narrativa, il confine tra gioco e realtà tende a sfumare in un'esperienza trasformativa, restituendo al soggetto una consapevolezza etica e una fiducia nelle proprie capacità d'azione spendibili nella complessità delle situazioni di vita reale.

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Ahn, C., Grizzard, M., & Lee, S. (2020). How do video games elicit player guilt? Linking character morality to guilt through a mediation analysis. *Journal of Media Psychology*, 32(4), 195–207.

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34239481/>

Ahn, C., & Noh, G. Y. (2024). Eliciting guilt in virtual reality video games: The interaction between self-attribution, presence, and morality. *Computers in Human Behavior*, 151, 108012.

<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2024.1416258/full>

Aquino, K., & Reed, A. (2002). The self-importance of moral identity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 83(6), 1423–1440.

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/12088257/>

Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469–480.

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/10842426/>

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

<https://psycnet.apa.org/record/1997-08581-000>

Bentham, J. (1789). *An introduction to the principles of morals and legislation*. T. Payne.

<https://www.utilitarianism.com/jeremy-bentham/index.html>

Chopik, W. J., O'Brien, E., & Konrath, S. H. (2017). Differences in empathy across 63 countries. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 48(1), 23–38.

<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0022022116673910>

Cregan, S. C., Toth, A. J., & Campbell, M. J. (2024). Playing to win or just playing with emotions? A study on tilt and emotion regulation in video games. *Entertainment Computing*, 49, 100618.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1385242>

Davis, M. H. (1980). A multidimensional approach to individual differences in empathy. *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology*, 10, 85.

[https://www.uv.es/~friasnav/Davis\\_1980.pdf](https://www.uv.es/~friasnav/Davis_1980.pdf)

Davis, M. H. (1983). Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44(1), 113–126.

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/6854223/>

Diekmann, A. B., & Clark, E. K. (2015). Beyond the binary: Gender goals, roles, and engagement in media narratives. *Sex Roles*, 72(11-12), 485–497.

<https://doi.org/10.1007/s11199-015-0477-x>

Eisenberg, N., & Lennon, R. (1983). Sex differences in empathy and related capacities. *Psychological Bulletin*, 94(1), 100–131.

<https://doi.org/10.1037/0033-2909.94.1.100>

Gabbiadini, A., & Riva, P. (Eds.). (2024). *Manuale di cyberpsicologia*. Il Mulino.

Gilligan, C. (1982). *In a different voice: Psychological theory and women's development*. Harvard University Press.

<https://www.google.com/search?q=https://psycnet.apa.org/record/1982-31189-000>

Grazzani, I., Riva, P., Gini, G., & Agnoli, S. (2022). Validation of the Gaming Abilities Questionnaire in adolescence: Effects of gaming abilities on cognitive and affective functioning. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 14(3), 722–752.

<https://www.mdpi.com/2254-9625/14/3/48>

Green, M. C., & Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 701–721.

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/10984990/>

Gross, J. J. (Ed.). (2015). *Handbook of emotion regulation* (2nd ed.). Guilford Press.

<https://www.guilford.com/books/Handbook-of-Emotion-Regulation/James-Gross/9781462520732>

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(2), 348–362.

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/12704201/>

Hardy, S. A., & Carlo, G. (2011). Moral identity: What is it, how does it develop, and is it linked to moral action? *Child Development Perspectives*, 5(3), 212–218.

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22276027/>

Heppner, P. P., & Petersen, C. H. (1982). The development and implications of a personal problem-solving inventory. *Journal of Counseling Psychology*, 29(1), 66–75.

<https://doi.org/10.1037/0022-0167.29.1.66>

Heppner, P. P., Witty, T. E., & Dixon, W. A. (2004). Examining the role of coping in the relation between problem-solving appraisal and psychological adjustment. *Journal of Counseling & Development*, 82(2), 197–212.

<https://www.google.com/search?q=https://psycnet.apa.org/record/2004-13781-007>

John, O. P., & Gross, J. J. (2004). Healthy and unhealthy emotion regulation: Personality processes, individual differences, and life span development. *Journal of Personality*, 72(6), 1301–1334.

<https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.2004.00298.x>

Kohlberg, L. (1984). *The psychology of moral development: The nature and validity of moral stages*. Harper & Row.

<https://www.google.com/search?q=https%3A%2F%2Fpubmed.ncbi.nlm.nih.gov%2F16060754%2F>

Peracchia, S., D'Aurizio, G., & Curcio, G. (2024). Video game frequency and executive functions in young adults. *Scientific Reports*, 14, 18521.

<https://www.google.com/search?q=https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/%3Fterm%3DPeracchia%2BVideo%2Bgame%2Bfrequency%2Band%2Bexecutive%2Bfunctions%2Bin%2Byoung%2Badults>

Pérez-Alvarez, J., Lengersdorff, L., & Sanfey, A. G. (2024). The impact of acute exposure to violent video games on neurocognitive markers of empathic concern. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 27(3), 211–224.

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/38727544/>

Rueckert, L., & Naybar, N. (2008). Gender differences in empathy: The role of the right hemisphere. *Brain and Cognition*, 67(2), 162–167.

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/18242626/>

Stets, J. E., & Carter, M. J. (2011). The moral identity: A principle-level identity. *Sociological Perspectives*, 54(2), 193–215.

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21516103/>

## APPENDICE

I videogiochi narrativi: motivazioni di gioco ed effetti

Gentile partecipante, ti ringraziamo per l'interesse nel prendere parte a questo questionario, che rientra in un progetto di tesi svolto presso l'Università della Valle d'Aosta – Université de la Vallée d'Aoste.

Questo questionario indaga le esperienze con videogiochi narrativi e le scelte dei giocatori in diversi contesti. L'obiettivo è raccogliere informazioni utili per comprendere meglio le dinamiche legate a questa tipologia di giochi.

Ti chiediamo di rispondere in modo accurato e veritiero alle domande del presente questionario. Non ci sono risposte giuste o sbagliate, non sono richieste particolari competenze ma semplicemente opinioni personali che rispettiamo in ogni caso.

La partecipazione al questionario è totalmente volontaria e non comporta alcun rischio.

Il questionario è anonimo: non vengono richiesti dati identificativi (es. nome, cognome, email), né saranno raccolte informazioni tecniche idonee a identificarti. Le tue risposte saranno trattate esclusivamente in forma aggregata, per finalità di studio e analisi scientifica.

Prima di procedere, desideriamo informarti che:- le risposte che fornirai saranno utilizzate solo nell'ambito del progetto di tesi e non per

finalità commerciali o di profilazione;- potrai interrompere la compilazione in qualsiasi momento senza alcuna conseguenza;- i dati anonimi saranno analizzati e conservati solo per il tempo necessario alla

realizzazione dell'elaborato e alla descrizione dei risultati;

Poiché il questionario non raccoglie dati personali, non sarà possibile risalire ai partecipanti né esercitare diritti di modifica o cancellazione delle risposte dopo l'invio.

Il questionario richiederà all'incirca 10-15 minuti per la sua compilazione.

Responsabile scientifico della ricerca è la Prof.ssa Maria Grazia Monaci. Se desideri ulteriori informazioni su questo studio: [m.monaci@univda.it](mailto:m.monaci@univda.it).

Per ogni ulteriore informazione sul trattamento dei dati nell'ambito della ricerca è possibile consultare l'informativa completa reperibile al link:

<https://www.univda.it/privacy/informative/> o contattare il Responsabile della Protezione

dei Dati (RPD/DPO) dell'Ateneo all'indirizzo [rpd@univda.it](mailto:rpd@univda.it).

Proseguendo con la compilazione, confermi di aver letto le informazioni sopra riportate e acconsenti volontariamente a partecipare alla ricerca.

1. Consenso informato \*

- Dichiaro di aver letto e compreso le informazioni sopra riportate e acconsento volontariamente alla partecipazione allo studio.
- Non consento

INFORMAZIONI GENERALI

2. Genere \*

- Donna
- Uomo
- Preferisco non specificare

3. Età \*

- < 20
- 20-24
- 25-34
- 35-44
- 45-50
- 55+

4. Condizione occupazionale \*

- Studente
- Impiegato
- Disoccupato o attualmente senza occupazione
- Altro

5. Quanto tempo dedichi ai videogiochi in generale? \*

- Più di 3 ore al giorno
- 1-2 ore al giorno
- Qualche ora alla settimana
- Qualche ora al mese

- Mai (*Passa alla domanda 12*)

#### ABITUDINI E MOTIVAZIONI DI GIOCO

6. Perché giochi ai videogiochi in generale? \* (*Seleziona tutte le voci applicabili*)

- Per divertirmi
- Per rilassarmi
- Per evadere dalla realtà
- Perché trasmettono insegnamenti
- Perché mi piace conoscere nuove storie
- Per socializzare
- Altro

7. Giochi prevalentemente da solo o in gruppo? \*

- da solo
- in gruppo

8. Hai mai giocato a videogiochi narrativi? \*

(I videogiochi narrativi sono videogiochi in cui la storia e il racconto hanno un ruolo centrale nell'esperienza di gioco. Il giocatore segue una trama strutturata, interagisce con personaggi ben definiti, vive eventi che hanno un significato narrativo, spesso accompagnati da dialoghi, scelte o momenti emotivamente coinvolgenti).

- Sì (*Passa alla domanda 9*)
- No (*Passa alla domanda 12*)

#### ABITUDINI E MOTIVAZIONI NEI VIDEOGIOCHI NARRATIVI

9. Se sì, seleziona i giochi narrativi a cui hai giocato: \* (*Puoi indicare più opzioni*)

- A Way Out / Baldur's Gate (I, II o III) / Beyond Two Souls
- Detroit: Become Human / Fallout (1, 2, 3, 4, 76) / God of War
- GTA (I, II, III, IV o V) / Heavy Rain / Hellblade: Senua's Sacrifice
- Hogwarts Legacy / It Takes Two / Life is Strange (1 o 2)
- Little Hope / Marvel's Spiderman (1 o 2) / Marvel's Spiderman: Miles Morales
- Mass Effect (1, 2, 3, 4) / Red Dead Redemption (Parte I o II)
- Resident Evil (I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII) / Silent Hill
- The Last of Us (Parte I o II) / Tomb Raider (2013, 2015 o 2018)

- Uncharted (1, 2, 3 o 4) / Until Dawn
- Altro

10. Quanto tempo dedichi ai videogiochi narrativi? \*

- Più di 3 ore al giorno
- 1-2 ore al giorno
- Qualche ora alla settimana
- Qualche ora al mese
- Mai (*Passa alla domanda 12*)

11. Perché giochi ai videogiochi narrativi? \* (*Seleziona tutte le voci applicabili*)

- Per divertirmi / Per rilassarmi / Per evadere dalla realtà
- Perché trasmettono insegnamenti / Perché mi piace conoscere nuove storie
- Per socializzare / Altro

#### SCENARI DECISIONALI IN AMBITO VIDEOLUDICO

12. Stai giocando ad un videogioco e il tuo personaggio trova una persona intrappolata in una stanza infestata da mostri. Aiutarla significa rischiare la propria vita. Ignorarla significa salvarsi ma condannare l'altra persona a morte certa. Se fossi tu al posto del personaggio, cosa faresti? \*

- Aiuterei la persona intrappolata
- Non la aiuterei per salvarmi

13. Immagina di giocare a un videogioco narrativo dove vige la regola "dell'effetto farfalla" (l'effetto farfalla indica l'idea che una scelta piccola e apparentemente insignificante possa avere conseguenze enormi più avanti nella storia). Durante una situazione estrema, il tuo personaggio è costretto a scegliere chi sacrificare: la ragazza che ama o il suo migliore amico. Decidi di sacrificare la ragazza che ami per salvare il tuo migliore amico. Più tardi scoprirai che il tuo migliore amico ha orchestrato tutto per vendicarsi, credendo che tu insieme ad altri tuoi amici siate i responsabili della morte delle sue sorelle. Ha manipolato la situazione per farti soffrire come lui ha sofferto. Quando scopri questa verità, quale emozione proveresti maggiormente verso il personaggio che si vendica della morte delle sorelle? \* (*Seleziona tutte le voci applicabili*)

- Rabbia / Stupore / Comprensione / Tristezza
- Indifferenza / Senso di colpa / Paura / Disgusto / Gioia
- Altro

14. Immagina una situazione in cui un personaggio A scopre che la persona B è responsabile della morte di qualcuno che amava profondamente. Questa persona B, a sua volta, ha agito per vendetta contro chi aveva ucciso un suo caro. Ora il personaggio A deve decidere se uccidere o risparmiare la persona B, sapendo che entrambe le scelte avranno conseguenze importanti. Quanto consideri morale la sua decisione di vendicarsi? \*

*(Scala da 1 a 5: 1 = Per niente morale, 5 = Completamente morale)*

- [ 1 ][ 2 ][ 3 ][ 4 ][ 5 ]

15. In un gioco narrativo, in cui però le tue scelte hanno delle conseguenze sullo svolgersi della storia, il tuo personaggio scopre che salvare la persona a cui tiene di più potrebbe causare la distruzione della città in cui vive. Deve scegliere tra: salvare la persona amata, accettando che la città venga distrutta oppure salvare la città, sacrificando la persona amata. Quale opzione sceglieresti? \*

- Salvare la persona amata
- Salvare la città

16. Stai giocando ad un videogioco e il tuo personaggio si trova in un edificio in fiamme e deve recuperare un oggetto importante prima di uscire. Hai due opzioni: Cercare una via sicura per uscire e poi tornare indietro con un piano più organizzato, rischiando di perdere tempo, l'oggetto e che l'edificio crolli oppure improvvisare e tentare subito di raggiungere l'oggetto passando per un percorso pericoloso, rischiando di restare intrappolato. Quale opzione sceglieresti? \*

- Pianificare e tornare in seguito
- Agire subito e rischiare

17. Stai giocando a un videogioco d'azione. Dopo aver combattuto a lungo, il tuo personaggio viene sconfitto dal boss finale e perdi tutti i progressi accumulati e devi rifare tutto da capo per ritornare all'ultimo progresso raggiunto. Come reagiresti? \*

- Mi fermerei un momento per calmarmi e pensare ad una strategia diversa
- Continuerei a giocare senza mostrare la mia frustrazione
- Mi arrabbierei e smetterei di giocare

#### AUTOVALUTAZIONI - PARTE 1 (Empatia)

*Per ciascuna affermazione indica quanto sei d'accordo (1 = Per niente d'accordo, 5 = Completamente d'accordo).*

- 18. Mi capita spesso di immaginare come mi sentirei al posto di un'altra persona.
- 19. Quando vedo qualcuno soffrire, mi sento coinvolto emotivamente.

- 20. Mi è facile capire cosa prova una persona osservando il suo comportamento.
- 21. Mi sento turbato quando vedo qualcuno in difficoltà.
- 22. Mi interessa capire le emozioni degli altri.
- 23. Mi capita di provare compassione per chi è meno fortunato di me.
- 24. Quando vedo qualcuno trattato ingiustamente, mi sento turbato.
- 25. Mi piace immaginare come sarebbe essere qualcun altro.
- 26. Mi capita di immedesimarmi nei personaggi dei libri o dei film o dei videogiochi.
- 27. Quando vedo qualcuno piangere, mi sento coinvolto emotivamente.
- 28. Mi capita di pensare a come gli altri vedono le cose.
- 29. Mi sento triste quando vedo qualcuno soffrire.
- 30. Mi capita di provare emozioni intense per le storie degli altri.
- 31. Mi piace capire il punto di vista degli altri.
- 32. Mi sento vicino a chi sta vivendo un momento difficile.
- 33. Mi capita di provare empatia per persone sconosciute.
- 34. Mi piace immaginare come gli altri affrontano le situazioni.
- 35. Mi sento coinvolto quando vedo qualcuno in pericolo.
- 36. Mi capita di pensare a come mi sentirei se fossi al posto di un altro.
- 37. Mi sento turbato quando vedo qualcuno soffrire ingiustamente.
- 38. Mi piace immedesimarmi nelle emozioni degli altri.
- 39. Mi capita di provare compassione per chi è in difficoltà.
- 40. Mi sento vicino a chi sta affrontando problemi.
- 41. Mi piace capire le emozioni degli altri.
- 42. Mi capita di provare emozioni per le storie degli altri.
- 43. Mi sento coinvolto quando vedo qualcuno soffrire.
- 44. Mi piace immaginare come sarebbe essere qualcun altro.
- 45. Mi capita di immaginare come gli altri affrontano le situazioni.

*(Scala di risposta per gli item 18-45: [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] [ 4 ] [ 5 ])*

AUTOVALUTAZIONI - PARTE 2 (Moralità)

*Per ciascuna affermazione indica quanto sei d'accordo (1 = Per niente d'accordo, 5 = Completamente d'accordo).*

- 46. Essere una persona morale è importante per me.
- 47. Mi considero una persona con forti principi morali.
- 48. Agire in modo etico è fondamentale per la mia identità.
- 49. Mi impegno a rispettare i valori morali.
- 50. Essere giusto e corretto è parte di chi sono.
- 51. Mi sento bene quando agisco in modo morale.
- 52. La moralità è una parte essenziale della mia vita.
- 53. Mi considero una persona che rispetta gli altri.
- 54. Agire in modo giusto è importante per me.
- 55. Mi impegno a seguire principi morali anche in situazioni difficili.

*(Scala di risposta per gli item 46-55: [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] [ 4 ] [ 5 ])*

#### AUTOVALUTAZIONI - PARTE 3 (Problem Solving)

*Indica quanto spesso ti comporti così (1 = Mai, 6 = Sempre).*

- 56. Quando ho un problema, mi sento sicuro di poterlo risolvere.
- 57. Analizzo attentamente le alternative prima di decidere.
- 58. Mi capita di prendere decisioni senza riflettere abbastanza.
- 59. Cerco di affrontare i problemi in modo organizzato.
- 60. Mi scoraggio facilmente di fronte a un problema difficile.
- 61. Quando ho un problema, penso subito a più soluzioni possibili.
- 62. Mi sento capace di affrontare situazioni complesse.
- 63. Cerco di imparare dai miei errori per risolvere problemi futuri.
- 64. Mi capita di procrastinare quando devo risolvere un problema.
- 65. Mi sento motivato a trovare soluzioni efficaci.

*(Scala di risposta per gli item 56-65: [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] [ 4 ] [ 5 ] [ 6 ])*

#### AUTOVALUTAZIONI - PARTE 4 (Regolazione Emotiva)

*Per ciascuna affermazione indica quanto sei d'accordo (1 = Fortemente in disaccordo, 5 = Fortemente d'accordo).*

- 66. Quando mi sento arrabbiato, cerco di cambiare il modo in cui penso alla situazione per calmarmi.
- 67. Quando provo emozioni intense, cerco di non mostrarle agli altri.
- 68. Quando mi sento triste, penso a qualcosa di positivo per migliorare il mio umore.
- 69. Quando mi sento sopraffatto dalle emozioni, cerco di distrarmi pensando ad altro.
- 70. Quando provo rabbia, cerco di respirare profondamente per calmarmi.
- 71. Quando mi sento frustrato, cerco di trovare un lato positivo nella situazione.
- 72. Cerco di controllare le mie emozioni in situazioni difficili.
- 73. Mi capita di nascondere le emozioni agli altri.
- 74. Cerco di affrontare le emozioni in modo costruttivo.
- 75. Mi sento capace di gestire le emozioni intense.

*(Scala di risposta per gli item 66-75: [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] [ 4 ] [ 5 ])*

## *RINGRAZIAMENTI*

*Desidero esprimere la mia più profonda gratitudine alla Prof.ssa Monaci, per aver guidato questo lavoro di ricerca con pazienza, preziosi consigli e costante disponibilità durante l'intero percorso di stesura.*

*Un ringraziamento speciale va alle mie due compagne di viaggio, Chiara e Miriam, che hanno condiviso con me ogni passo di questo cammino universitario; spero con tutto il cuore che il nostro futuro professionale e personale possa proseguire ancora insieme.*

*Ci tengo a ringraziare profondamente la mia migliore amica Elisa, pilastro fondamentale che da oltre dieci anni mi supporta, fino ad accompagnarmi a questo traguardo così importante. Accanto a lei, ringrazio il mio fidanzato Daniel, per essere stato una presenza costante e un supporto insostituibile nella mia quotidianità.*

*Infine, il ringraziamento più grande va alla mia famiglia, il cui sostegno sostanziale e incondizionato ha reso possibile il raggiungimento di questa laurea, e a tutti gli amici che, in modi diversi, mi sono stati vicini lungo la strada.*