Rivista Italiana di Studi sull'Umorismo
RISU, Volume 1, Issue 2, Giugno 2018, pp. 63-78
www.risu.biz

Ridere e condividere emozioni positive: Analisi dell'interazione madre-figlio durante la fruizione di animazioni umoristiche

[Laughing and sharing positive emotions: Analyzing mother-child interaction while watching humorous animations]

Ginevra Osimani
Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano
E-mail: ginnyosimani@gmail.com

Original Article

Ricevuto il 29 marzo 2018; accettato il 24 maggio 2018;

ABSTRACT

IT La fruizione di film d'animazione negli ultimi anni sta acquisendo sempre più importanza nella condivisione di esperienze in famiglia. Recenti studi sottolineano, infatti, come questi momenti abbiano un'incidenza sulle emozioni, sull'apprendimento e sul benessere sia degli adulti che dei bambini. Partendo da tali osservazioni, questo elaborato vuole concentrarsi su un particolare costrutto presente nelle animazioni e che contribuisce allo stato emotivo, all'apprendimento e al benessere degli individui: la risata. L'obiettivo è quello di analizzare come la risata, suscitata dalla visione condivisa di scene d'animazione, possa intervenire nell'interazione madre-figlio. Nello specifico verrà proposto un protocollo composto da due sezioni: la prima con l'obiettivo di comprendere la risata provocata dalla visione di animazioni divertenti negli adulti e nei bambini; la seconda, invece, si propone di analizzare come la risata, caratterizzata da uno stato emotivo positivo che contribuisce all'interazione, sia un fattore di avvicinamento nella diade.

Parole Chiave: film d'animazione, emozioni positive, benessere, risata, sorriso, madre-bambino

EN The enjoyment of animation movies in recent years is obtaining always more importance in sharing experiences in the family. Recent studies underline how these moments have an impact on the emotions, learning and well-being of both adults and children. Considering this vision, this elaborate wants to focus on a construct in animation and that contributes to the emotional state, learning and well-being of individuals: laughter. The aim is to analyse how laughter, generated by the shared vision of animation scenes, can intervene in mother-child interaction. Specifically, a protocol will be composed of two sections: the first, with the aim of understanding the laughter caused by the fun of animation in adults and children; the second, however, aims to analyse how laughter, characterized by a positive emotional state that contributes to interaction, is a factor of approaching in the couple.

Keywords: animation movies, positive emotion, well-being, laughter, smile, mother-child

1. Introduzione

Lo *humor* è un costrutto molto complesso che nel corso del tempo è stato soggetto a diverse definizioni, contribuendo a considerarlo, oggi, come abilità sia positiva che negativa che influenza la vita delle persone. Nel corso del seguente studio preliminare verrà presentato questo costrutto con l'obbiettivo di comprendere come le sue manifestazioni emotiva, *amusement,* e comportamentale, la *risata*, possano avere un effetto sulla diade madre-bambino. In particolare, si vuole svolgere l'analisi attraverso l'utilizzo di scene umoristiche tratte da film d'animazione. Data la capacità catartica, di immedesimazione e di proiezione di cui i film sono caratterizzati, è possibile attraverso essi raffigurare nella propria mente delle esperienze significative universali, comunicabili e condivisibili (Paci, 1960). Per quanto riguarda lo *humor* i valori e le condotte proposte, tuttavia, possono essere a volte labili e non funzionali, fondamentali diventano, quindi, le caratteristiche di personalità e le *competence* del fruitore che permettono di ridurre tale pericolo (Musatti, 1969). In particolare, il contesto della famiglia, luogo nella quale è possibile sviluppare le caratteristiche prima citate dei film, se positivo e collaborante può diventare un ottimo luogo di apprendimento emotivo (Iori, 2011).

1.1. Dalle Emozioni Positive alla Risata Condivisa

Martin (2010), studiando lo *humor*, ha identificato quattro componenti: il contesto sociale; i processi cognitivi e percettivi; la risposta emotiva e l'espressione fisica. In particolare, studiando la componente emotiva è emerso che l'esposizione a stimoli umoristici influenza in modo positivo l'umore (Szabo,2003), attivando network del sistema limbico già noti e associati a stati piacevoli connessi al mangiare, ascoltare musica, attività sessuali o assunzione di droghe (Mobbs, 2003). Questo nuovo stato emotivo ha portato alla definizione di una nuova emozione: *mirth*,[1] (Simpson and Weiner, 1989, p.841). Oggi, tale termine da molti autori è considerato comunque riduttivo (McGhee, 1979) per cui generalmente viene utilizzata la parola *amusement* (trad. divertimento). Interessante è la posizione di Ekman (1999) che ha inserito tale stato emotivo nelle emozioni di base, distinguendo *fun* e *funny* per definire rispettivamente la reazione e lo stimolo.

Analizzando, invece, gli studi relativi all'espressione fisica, Martin (2010) afferma che la risata è la modalità per esprimere o comunicare agli altri il proprio stato di ilarità e di gioia e può influenzare il comportamento sociale (Owren e Bachorowski, 2003; Russel, Bachorowski e Fernandez-Dols, 2003). Infatti, i suoni della risata contribuiscono alla funzione biosociale e inducono un'eccitazione emotiva positiva sull'ascoltatore (Gervais e Wilson, 2005; Provine, 2000). Considerando, quindi, la risata come un'espressione tipica e prototipica del divertimento umoristico, si evince che lo *humor*, come tutte le emozioni, è caratterizzato da una componete sociale e una possibilità comunicativa che lo rendono trasmissibile e condivisibile.

Ma come interviene quest'emozione nella vita dei soggetti? Essendo un'emozione è possibile applicare al divertimento il modello teorico *Broaden and Build* di Barbara Fredrickson (1998, 2001), che evidenzia un momentaneo ampliamento del potenziale cognitivo, del repertorio comportamentale e la costruzione di nuove risorse, dato dallo stato emotivo positivo,

[1] definito dal Oxford English Dictionary come "pleasurable feeling, … joy, happiness; gaiety of mind, as manifested in jest and laughter; merriment, hilarity". Trad. "piacevole sensazione, … gioia, felicità; allegria della mente, che si manifesta in burla e risate; festosità, ilarità". È caratterizzata da diversi gradi di intensità, da lievi sensazioni a livelli molto elevati di divertimento (Ruch, 1993), presenta sia una componente fisiologica che una componente esperienziale.

sottolineandone il ruolo decisivo nella regolazione delle relazioni interpersonali. Analizzando lo *humor* come emozione positiva, Martin (2010) evidenzia che anche esso contribuisce a soddisfare delle richieste relazionali, quali: identificazione dei possibili partner, sviluppo e sostegno delle relazioni, supporto dell'azione collettiva (Shiota, 2004). Tuttavia, l'aspetto più importante e che lo riesce a fare in differenti tipologie di relazione: romantiche, amicali, di gruppo ecc. Quanto emerso sottolinea come la risata, in particolare la risata condivisa, sia un mezzo di comunicazione che, data la sua componete sociale, può avere degli effetti positivi nelle relazioni interpersonali favorendo lo sviluppo e il sostegno dei legami sociali. Ai fini di questa ricerca è interessante comprendere come la risata condivisa possa avere un effetto nel contesto familiare.

1.2. Risata in Famiglia e Film d'Animazione

Nell'ambito della ricerca sulla risata si evidenzia la capacità di favorire relazioni interpersonali (Robinson e Smith-Lovin,2001). Delimitando lo studio alle relazioni sociali nel nucleo familiare, emerge che lo scambio di umorismo tra i membri è un evento comune. Lo *humor* è stato definito il secondo tipo di conversazione quotidiano più frequente riportato dalle famiglie (Schrodt et al., 2007) ed è ritenuto fonte di benessere e di aumento delle qualità della vita (Everts, 2003). Analizzando l'utilizzo dello *humor* nella relazione genitore-figlio si apprende, infatti, che esso viene utilizzato durante eventi caratterizzanti la genitorialità[2] (Zink, 1988) contribuendo ad una maggiore efficacia (Schneyer, 1981).Tuttavia, molti degli studi finora citati considerano lo *humor* solo come mezzo di comunicazione nelle relazioni genitore-bambino, non valutando che esso può essere fruito e potrebbe contribuire agli stessi effetti anche attraverso l'introduzione di altri mezzi di comunicazione, come per esempio un film.

Dalla letteratura in quest'ambito, si evince che i film hanno una funzione catartica data dalla possibilità di osservare sé stessi in modo indiretto, favorendo una diversa sfumatura del nostro sé attraverso un'immedesimazione immediata (Iori, 2011). Da tempo si è appreso che essi permettono di raffigurare delle esperienze significative, universali, comunicabili e condivisibili, sulla base della comune esistenza e appartenenza (Paci, 1960). Questo stato apre una possibilità di comunicazione nella quale l'altro comprende la conoscenza del partner, essendo come lui soggetto e appartenente allo stesso mondo (Husserl,1971). Oltre alla capacità comunicativa e i film sono caratterizzati anche da una valenza formativa. Il fenomeno di riproduzione e costruzione della realtà che avviene attraverso la fruizione di film (Malavasi, 2005) permette di:

- Supportare e potenziare lo sviluppo emotivo;
- Rafforzare emozioni che fanno parte di relazioni interpersonali;
- Imparare a leggere i sentimenti umani, contribuendo quindi allo sviluppo dell'intelligenza emotiva.

Dagli studi della Iori (2011) si evince che tali obiettivi vengono raggiunti anche se la visione del film avviene nel nucleo familiare, ritenuto primo luogo di apprendimento emotivo. Dalla letteratura si può, quindi, ipotizzare che una situazione nella quale è presente una consapevolezza emotiva e una capacità empatica nei soggetti coinvolti, la visione condivisa di film può avere degli effetti positivi sulla relazione adulto-bambino. Considerando, inoltre, la componete emotiva dello *humor* e gli effetti della risata, intesa come componente fisica, si può ipotizzare che la visione di scene umoristiche possa avere degli effetti positivi sull'interazione adulto-bambino, amplificando sia la valenza comunicativa che formativa dei film.

[2] come il sonno, il pasto o per calmare i rassicuranti i bambini.

1.3. Obiettivo dello Studio

L'obiettivo generale di questa ricerca è quello di approfondire e comprendere la relazione tra l'esperienza della risata condivisa e la qualità della relazione madre-figlio.
Nello specifico la ricerca propone:

1. (prima fase della ricerca) di analizzare e descrivere le diverse modalità di risata da parte di adulti e bambini. Partendo dall'ipotesi per cui sono presenti delle differenze cognitive da parte delle due fasce d'età si vuole indagare l'effettiva discrepanza tra i due gruppi e sondare la possibile presenza di una differenza anche a livello emotivo.
2. (seconda fase della ricerca) di verificare se l'esposizione a scene umoristiche tratte da film d'animazione generi risate condivise e potenzi la qualità della interazione in corso e del benessere nella diade madre-figlio. Le ipotesi basate su quanto emerge dalla letteratura, che hanno guidato questa seconda fase dello studio preliminare, sostengono che la fruizione di scene di *humor* e la risata condivisa ad esse connessa, possa avere un effetto sullo stato emotivo e sulla volontà di azione dei soggetti portando ad un avvicendamento tra i soggetti.

2. Metodo

2.1. Procedura

La prima parte dello studio è stata introdotta come fase esplorativa. Sono state mostrate 18 scene umoristiche tratte da film di animazione Disney® ad un gruppo di alunni della scuola primaria di primo grado (N 10) e ad un gruppo di genitori (N 10), in due incontri distinti.

Le scene sono state tratte dai film d'animazione Walt Disney Classic® e Disney Pixar® proiettati nelle sale cinematografiche tra il 2004 e il 2016 (**Allegato 1**). Affinché fossero ritenute scene umoristiche era necessario rispondessero almeno ad una delle seguenti tipologie di *humor*: luoghi comuni, parallelismi tra mando umano e mondo animale, parallelismi forzati, giochi linguistici e somiglianza fisica (Bianchi, 2009). Successivamente si è deciso di classificare tali scene secondo due criteri: il contesto nella quale avviene la scena umoristica, contesti generici o contesti familiari; e la distinzione tra *humor* e comicità. L'introduzione di questo secondo criterio dipende dalle differenze emerse in letteratura tra i due costrutti, sebbene infatti entrambi suscitino la risata già Freud nel 1905 aveva evidenziato che essi hanno origini e caratteristiche molto differenti.

Nella seconda fase, sono state invitate 10 coppie mamma-figlio alla quale è stato chiesto di partecipare ad un incontro della durata di 40 minuti. Ogni coppia ha svolto il protocollo secondo il seguente schema:

1. Somministrazione questionario Pre. Le mamme in autonomia, i figli sotto la guida di un professionista.
2. Visione, in coppia, di 6 spezzoni umoristici tratti da film d'animazione Disney® della durata di circa due minuti ciascuno. Durante la visione sono stati videoregistrati.
3. Somministrazione questionario Post, con le stesse modalità del Pre.
   Somministrazione *Humor Style Questionnarie* (HSQ).

2.2. Partecipanti

Per la prima fase il primo gruppo era composto da 10 bambini tra i 6 e i 10 anni, campionati secondo la fascia d'età scolare e il sesso (**Tabella 1**). In particolare, il criterio "età scolare" è stato scelto considerando le differenze riguardo la comprensione dello humor date dallo sviluppo cognitivo (McGhee, 1979), il quale che può variare a seconda dell'età scolare.

Tab. 1. Campionamento bambini prima fase.

	Classe 1^ (6-7 anni)	**Classe 2^ (7-8 anni)**	**Classe 3^ (8-9 anni)**	**Classe 4^ (9-10 anni)**	**Classe 5^ (10-11 anni)**
Maschio	1	1	1	1	1
Femmina	1	1	1	1	1

Il gruppo degli adulti, invece, è composto da 10 adulti, di cui 5 maschi e 5 femmine, aventi tutti almeno un figlio.

Per la seconda fase, invece, sono state selezionate 10 diadi madre-figlio (**Tabella 2**) secondo i seguenti criteri:

- Età del bambino. Mantenendo una coerenza con la fase precedente.
- Genere del bambino. Così da avere per ogni fascia di età un maschio e una femmina.
-

Tab. 2. Campionamento diadi seconda fase.

	Classe 1^ (6-7 anni)	**Classe 2^ (7-8 anni)**	**Classe 3^ (8-9 anni)**	**Classe 4^ (9-10 anni)**	**Classe 5^ (10-11 anni)**
Generiche	f	M	M	M	F
Familiari	M	F	F	F	M

2.3. Strumenti

Il questionario utilizzato nella prima fase è stato costruito ad hoc ed è uguale per entrambi i gruppi. Esso è composto da 30 sezioni, una per ogni scena, ed ogni sezione contiene 4 domande, misurate attraverso scala Likert a 5 passi o risposta dicotomica:

- *Quanto ti ha fatto ridere?* Ha l'obiettivo di indagare quanto la scena abbia suscitato la risata nel partecipante. In questo caso con risata si intende l'atto di per se del ridere e non il divertimento.
- *Quanto ti ha coinvolto?* In questo caso, invece, si vuole valutare l'intensità della risata e quindi non consideriamo solo l'azione ma anche la dimensione del divertimento.
- *Quanto è stata comprensibile?* Ha l'obiettivo di valutare la componente cognitiva della risata e quindi indagare se è stata percepita l'incongruità presente nella scena.
- *La conoscevi?* È stata inserita in quanto si ipotizza che la conoscenza del film possa avere un'influenza positiva sulla risata data dalla conoscenza dei personaggi e dei contesti.

Nella seconda fase invece sono stati utilizzati diversi strumenti. Il primo che viene presentato è il questionario Pre-Post costruito ad hoc e differenziato tra adulti e bambini. Indaga:

- Stato emotivo. "*Elenca tre emozioni che stai provando in questo momento e con che intensità*" Agli adulti, date le maggiori competenze sia cognitive che verbali, è stato richiesto di elencare tre emozioni e di definirne l'intensità con una scala Likert a 5 passi. *"Pensa a come stai in questo momento e scegli un'emoticon che lo rappresenta"* Per i bambini, invece, è stata costruita una scala da emozioni negative (tristezza) a emozioni positive (gioia) basandosi sul *Self Assessment Manikin Scale* (Hodes, Cooks e Lang, 1985) e utilizzando le emoticon.
- Volontà d'azione. *"Elenca almeno 3 cose che vorresti fare in questo momento"* Intesa come volontà di compire delle azioni e si basa sull'ipotesi per cui nel post sia maggiormente presente il partner.
- Comprensione di sé e dell'altro. *"Ordina le scene, che hai appena visto, in base a quanto ti hanno fatto ridere e spiega il perché del primo posto." "Quale scena invece ha fatto ridere maggiormente tua mamma/ tuo/a figlio/a? Perché?"* (presente solo nel Post) Essendo esse fondamentali per la creazione di legami interpersonali, viene chiesto di valutare il proprio stato in merito alla visione delle scene e provare a comprendere quello del proprio partner.
- Abitudini familiari circa la visione di film. Per esempio *"Guardo spesso film e cartoni animati con la mia famiglia"* o *"Mi piace guardare film e cartoni divertenti con la mia famiglia"*, con risposta su scala Likert a 5 passi (presente solo nel post).

Il secondo strumento è lo *Humor Style Questionnaire* di Martin (2003). Essendo il nostro un campione italiano è stata utilizzata la traduzione di Sirigatti et al. (2011), mentre per i bambini la versione riadattata da Fox, Dean e Lyford (2013) che hanno considerato la differenza riguardo lo sviluppo dello *humor* tra adulti e bambini, la traduzione è letterale.

Il terzo strumento è composto dalla griglia osservativa utilizzata per l'analisi dei comportamenti videoregistrati delle diadi. Analizza: le caratteristiche fonetiche della risata[3], la direzione dello sguardo e la presenza di dialogo e due unità del *Facial Action Coding System* (Ekman e Friesen, 1978), ossia l'AU12[4] e l'AU6[5].

2.4. Criteri di analisi dei risultati

Per quanto riguarda l'analisi dei dati della prima fase sono state effettuate una analisi della varianza sia within che between. Per l'analisi within è stato utilizzato il test T per campioni indipendenti così da comprendere le differenze interne ai gruppi adulti e bambini nella fruizione di ogni singola scena. Invece nell'analisi between si è deciso di utilizzare l'ANOVA a misure ripetute così da comprendere quali fossero le differenze tra i due gruppi adulto e bambino. In particolare, si vogliono considerare le differenze significative tra adulti e bambini in relazione all'intensità della risata, al coinvolgimento e alla comprensione dei filmati.

Per quanto riguarda la seconda fase saranno svolte diverse analisi con il fine di rispondere agli obiettivi di questo studio. Per quanto riguarda i dati relativi ai questionari pre-post saranno effettuate sia un'analisi qualitativa che un'analisi quantitativa. La prima permetterà di comprendere meglio le scelte prese dai soggetti. In particolare, varrà utilizzata per esaminare la

[3] Risata sonora, risata sorda e risata antifonale (Bachorowski, Smoski e Owren, 2001).

[4] Identifica il sorriso. Gli angoli delle labbra vanno verso l'alto per azione del muscolo zigomatico maggiore; e del codice AU 6.

[5] Identifica la genuinità del sorriso. il soggetto mostra agli angoli esterni degli occhi delle piccole rughe dovute all'azione della parte laterale dell'*orbicularis oculis*.

connessione tra gli stili di humor e la classificazione delle scene e per comprendere se il cambiamento dell'intensità emotiva, dato dalla visione dei filmati, ha un'influenza sulle azioni. Mentre l'analisi quantitativa sarà utilizzata per comprendere se la visione di scene generiche piuttosto che scene in contesti familiare ha differenti effetti sull'intensità emotiva post. L'analisi della varianza sarà effettuata tramite ANOVA Mista.
Infine, verranno analizzate le registrazioni video attraverso il software *The Observer* così da comprendere se il giudizio sulla scena ha un effetto che ne modifica la fruizione condivisa.

Le analisi descritte in questo paragrafo sono state ritenute le più indicate pur considerando la bassa numerosità del campione e le debolezze ad esso connesse. La decisone di proseguire nell'analisi è sostenuta dall'idea che il seguente elaborato sia uno studio preliminare.

3. Risultati[6]

3.1. Fase 1: Differenze tra adulti e bambini nella valutazione delle scene umoristiche

La prima fase si proponeva di comprendere le differenze tra adulti e bambini nella fruizione di scene umoristiche. Com'è possibile osservare dall'esame del **Grafico 1**, per la domanda "Quanto ti ha fatto ridere?", considerando l'analisi between, sono presenti scene nella quale la risata è stata valutata nello stesso modo (scena 7 (M 3,10; M 3,20) e la scena 9 (M 1,90; M 1,60)). Inoltre, l'analisi tramite T Test a Campioni Indipendenti conferma una differenza significativa tra il gruppo adulti e il gruppo bambini, in particolare per: scena 1 (.015), scena 2 (.007), scena 3 (.00), scena 11 (.008), scena 15 (.02) e scena 16 (.00).

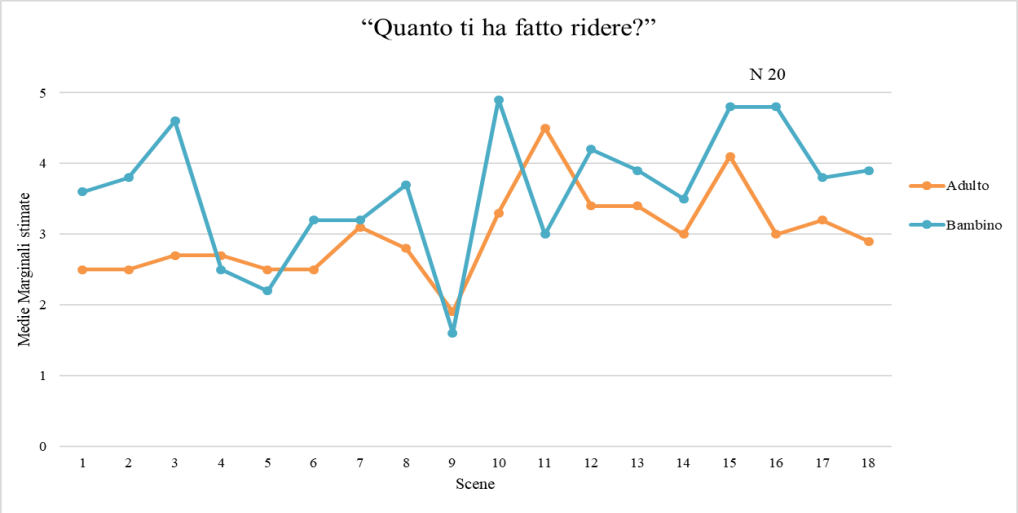

Grafico 1. Differenze alla domanda "Quanto ti ha fatto ridere?" Analisi between ANOVA mista.

Dall'osservazione del **Grafico 2** emerge che per quanto riguarda la comprensione: sono gli adulti ad avere punteggi più alti rispetto ai bambini, in accordo con il diverso sviluppo cognitivo dovuto all'età. Anche in questo caso l'analisi within mediante l'applicazione del T Test a Campioni Indipendenti conferma una differenza significativa tra il gruppo adulti e il gruppo bambini per la scena 4 (.001), scena 5 (.000), scena 11 (.028) e scena 14 (.015).

[6] Al fine di rendere più esaustivi i dati relativi al termine dell'articolo è possibile trovare l'elenco delle scene classificate secondo i criteri prima citati (**Allegato 2**).

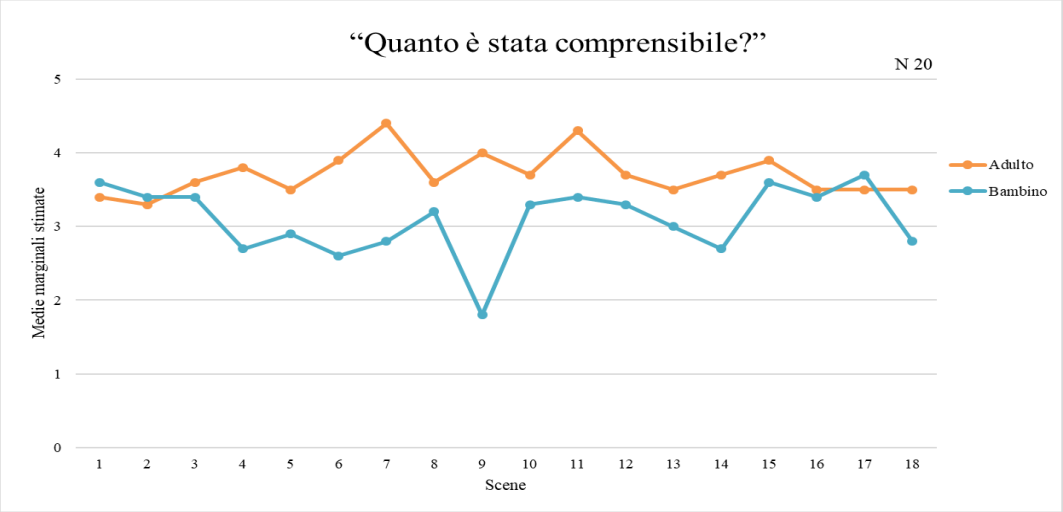

Grafico 2. Differenze alla domanda "Quanto è stata comprensibile?" Analisi between ANOVA mista.

Infine, i valori medi di risposta alla terza domanda relativa al livello di coinvolgimento (**Grafico 3**) mostrano che tendenzialmente sono i bambini ad avere punteggi più alti. L'analisi statistica mediante l'applicazione del T Test a Campioni Indipendenti conferma la presenza di differenze significative tra il gruppo adulti e il gruppo bambini esclusivamente per le scene 2 (.018), 10 (.032), 11 (.044) e 16 (.001).

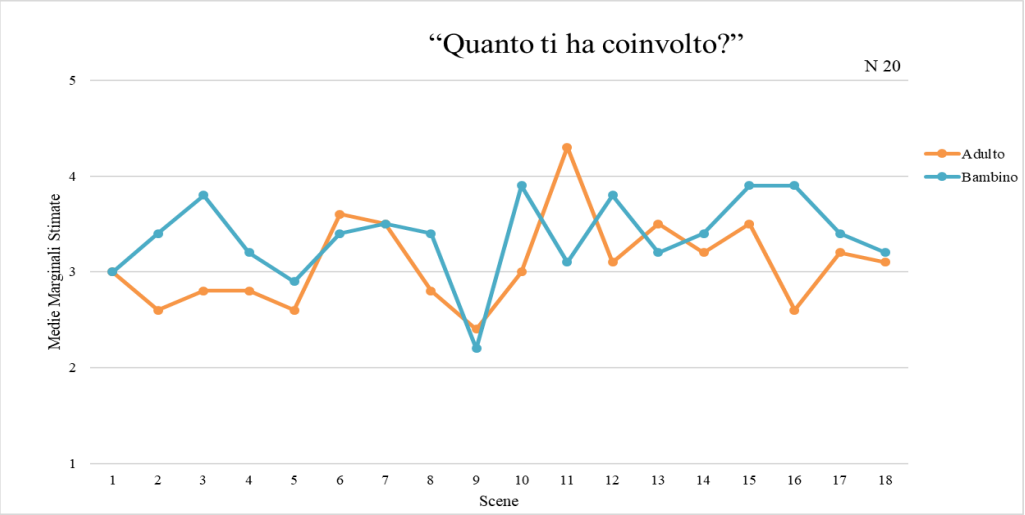

Grafico 3. Differenze alla domanda "Quanto ti ha coinvolto?" Analisi between ANOVA mista.

In generale, dalle analisi si evince una differenza tra i due gruppi in tutti i livelli indagati e che l'intensità della risata è la variabile che maggiormente diversifica i due gruppi. Interessante è che una sola scena (scena 11) ha presentato delle differenze significative per tutte e tre le domande.

3.2. Fase 2: Risata condivisa tra mamma e bambino

L'analisi dei dati ricavati dallo studio sulle diadi mamma-bambino è stata affrontata cercando di rispondere alle seguenti domande:

1. La visione di scene umoristiche genera un aumento dell'intensità emotiva positiva? La visione di scene generiche piuttosto che scene in contesti familiare ha differenti effetti sull'intensità emotiva positiva post?

Dalle analisi si evince un effetto pre-post per quanto riguardo le emozioni positive ($p \leq .037$; $F= 6,272$) anche se tale significatività è spiegata più dalle variazioni nel comportamento dei bambini che delle mamme. L'analisi ANOVA mista (**Grafico 4**) conferma che l'aumento nel post è solo nei bambini ($p \leq .051$).

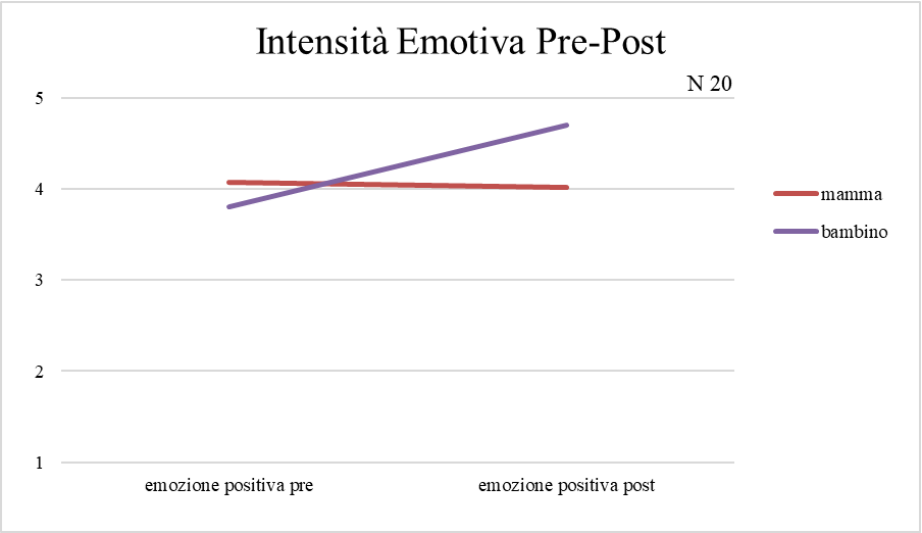

Grafico 4. Andamento emozioni positive pre-post video.

Osservando in modo distinto chi ha fruito di scene generiche e chi di scene in contesti familiari, è possibile notare che:

- Nel primo caso, come mostra il grafico (**Grafico 5**), le mamme presentano un leggero calo dell'intensità emotiva passando da una media di 4,24 a una di 3,96. Al contrario i bambini sono passati da 3,4 a 4,8, mostrando quindi un effetto positivo dato dalla fruizione.

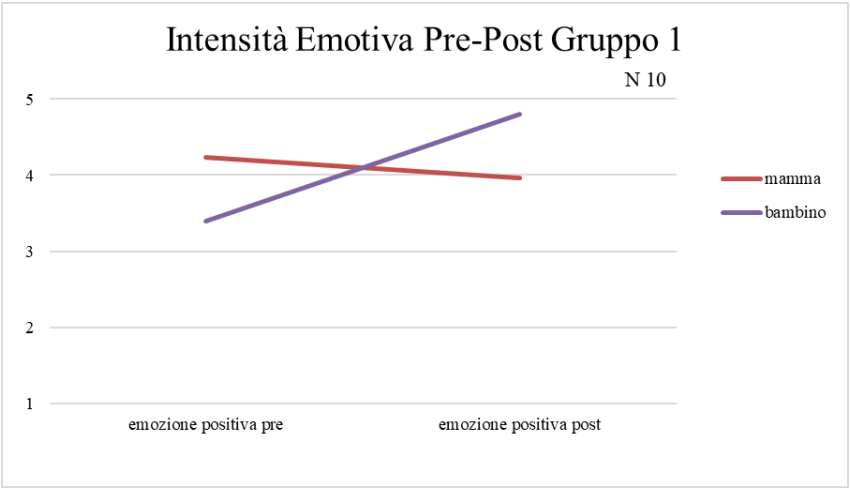

Grafico 5. Andamento emozioni positive pre-post video Gruppo 1

- Nel secondo caso, invece, mostra un aumento dell'intensità per entrambi i componenti della coppia (**Grafico 6**). Per quanto riguarda le madri da 3,9 a 4,08, mentre per i bambini va da 4,2 a 4,6.

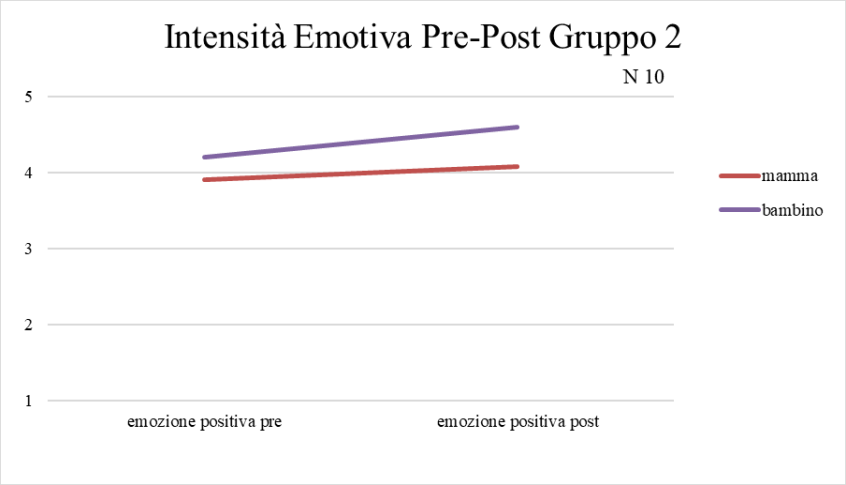

Grafico 6. Andamento emozioni positive pre-post video Gruppo 2.

2. Il cambiamento dell'intensità emotiva positiva, dato dalla visione dei filmati, influenza la scelta di svolgere delle attività con il partner?

Effettuando una analisi qualitativa e non quantitativa e considerando quindi le etichette emotive delle mamme, un dato rilevante riguarda l'assenza di etichette negative nel post. 7 mamme su 10 nel post riportano tre emozioni positive su tre, eliminando le etichette negative del pre. Questo permette di identificare anche per le mamme un cambiamento dello stato emotivo.

A questo punto ha senso esaminare le risposte alla domanda relativa alla volontà d'azione cercando di comprendere la connessione con il cambiamento dell'intensità emotiva. Dalla analisi qualitativa per categorie (Azione con il partner; Azioni con membri del nucleo familiare; Azione con altri) è emerso che:

- per quanto riguarda le risposte nel pre: 80% delle mamme fanno pochi riferimenti ad attività con il figlio mentre prevalgono attività di rilassamento o riposo; il 70% dei figli non cita quasi mai la mamma mentre sono molto presenti attività ludiche con i propri amici (50%) o con membri del nucleo familiare (80%).
- per quanto riguarda il post: sia le mamme che i figli pur mantenendo un buon numero di azioni per sé stessi, almeno 1 azione su 3, allargano alcune attività già citate nel pre ai figli/al genitore o all'intero nucleo familiare (85% dei soggetti).

È quindi possibile affermare che nel post non c'è una comparsa di azioni con il partner se non per pochissimi casi (15%), ma che le azioni dopo la visione di scene umoristiche, che hanno comportato un cambiamento emotivo positivo, vogliono coinvolgere tutto il nucleo familiare. Nello specifico le mamme passano da azioni per sé stesse alla condivisione di tale azione con il figlio o la famiglia, mentre per i bambini l'elemento più significativo è la comparsa della parola genitori, che sostituisce un parente unico o gli amici.

In conclusione, è importante sottolineare che tali dati, sebbene ci mostrino un quadro interessare, sono derivati esclusivamente da analisi di tipo qualitativo.

3. È presente una relazione tra i tratti di personalità umoristici dei componenti della diade e la classificazione delle scene?

Sono stati analizzati i tratti di ogni singola diade così da comprendere l'influenza dello stile umoristico sulla capacità di connettersi e comprendere l'altro. Sulla base delle risposte date le diadi si possono raggruppare in quattro categorie (**Tabella 3**).

Tab. 3 Categorie in base ai profili HSQ, alle classificazioni e alle risposte sulle motivazioni.

	Profili HSQ	***Classificazione***	***Comprensione motivazioni***
Mamma comprende la scena più divertente per il figlio	Entrambi hanno punteggi alti per il profilo *Affiliative* (M mamme 4,3; M bambini 4,1), ma hanno punteggi alti anche per altri profili che però non coincidono (M mamma 3,5 *Self-Enhancing*, M figlio 3,5 *Self- Defeating*).	Simile	Assente
Figlio comprende la scena più divertente per la mamma	Entrambi i componenti hanno punteggi alti solo per il profilo *Affiliative* (M mamme 3,4; M bambini 3,0).	Simile	Presente
Mamma e figlio comprendono la scena più divertente per l'altro	Entrambi i componenti hanno punteggi alti per i profili: *Affiliative* (M mamme 4,1; M bambini 4,1) e *Self-Enhancing* (M mamme 3,1; M bambini 3,8).	Simile	Presente
Mamma e figlio non si comprendono	Entrambi i componenti hanno punteggi alti solo per il profilo *Affiliative* (M mamme 3,6; M bambini 3,9).	Opposta	Assente

Ciò che è evidente è che non sempre profili simili corrispondono a delle classificazioni simili e che essi non sono l'unico criterio che sostiene la presenza di una risata condivisa. Analizzando i dati emerge, infatti, un secondo criterio che è presente solo nel momento in cui i profili hanno alti livelli nelle stesse categorie: la comprensione del partner. Si può concludere, quindi, che il tratto di personalità umoristica ha un'influenza maggiore per quanto riguarda la comprensione dell'altro piuttosto che sulla scelta di ciò che è più o meno divertente.

4. *Il giudizio sulla scena ha un effetto che ne modifica la fruizione condivisa?*

Dall'analisi delle videoregistrazioni filmati (durata media 120") emerge che (**Tabella 4**):

Tabella 4. Analisi videoregistrazioni.

	Scene più divertenti	***Scene meno divertenti***
AU12	**Frequenza**: 3 volte a video **Durata**: 12"	**Frequenza**: 1-2 volte a video **Durata**: 6"
AU6	**Frequenza**: 1 volta a video **Durata**: 7"	-
Risata Sonora	**Frequenza**: 2 volte a video **Durata**: 2"	**Frequenza**: 1 volta a video **Durata**: 1"
Risata Sorda	**Frequenza**: 3 volte a video **Durata**: 3"	**Frequenza**: 1 volta a video **Durata**: 1"
Risata Antifonale	**Frequenza**: 2 volte a video **Durata**: 2"	-
Sguardo verso il partner	**Frequenza**: 1 volta a video **Durata**: 2"	-
«Dialogo»	**Frequenza**: 1 volta a video **Durata**: 6"	**Frequenza**: 3-4 volte a video **Durata**: 12"

In particolare, interessanti sono i dati relativi alla risata antifonale e al dialogo. Dall'analisi, infatti, emerge che la risata antifonale nelle scene ritenute meno divertenti scompare del tutto. Essendo essa la risalta che co-accade o accade 1s dopo quella del partner e si connette all'interazione nella diade; la sua scomparsa rappresenta la mancanza, nelle scene ritenute meno divertenti, di connessione ed influenza, caratteristiche centrali della risata. A sostegno di ciò c'è anche la scomparsa dello sguardo rivolto verso il partner, altro elemento che caratterizza l'interazione.

Per quanto riguarda il dialogo è interessante sottolineare che a differenza di tutti gli altri fattori ha un andamento opposto. È stato, quindi, deciso di effettuare un analisi del contenuto dalla quale è emerso che se nelle scene divertenti le domande o le affermazioni dei soggetti sono riferite ai protagonisti della scena e alle azioni che essi stano facendo ("ma dai […] però adesso riesce ad entrare", "che faccia grande che ha", "sembrano quelli degli uffici postali"), nelle scene meno divertenti il focus si sposta sull'intero film d'animazione ("hai mai visto questo cartone?", "questo so che cos'è devono catturare un cattivo", "non l'ho mai visto") o su altri argomenti.

4. Conclusione

L'ipotesi che ha guidato lo studio sosteneva che la risata suscitata da scene umoristiche potesse contribuire allo stato emotivo positivo, promotore di comportamenti di avvicinamento e connessione (Martin, 2010), promuovendo quindi il benessere della diade madre-figlio. Dal confronto tra adulti e bambini, emerge una differenza tra i due gruppi soprattutto per quanto riguarda la comprensione delle scene e l'intensità della risata. La prima è giustificabile dai differenti livelli di sviluppo delle abilità cognitive (McGhee, 1979).

Invece, per la seconda l'attuale studio non ha rintracciato fattori significativi, sarebbe perciò interessante indagare quali siano gli elementi coinvolti.Tuttavia, sebbene nella prima parte sia emersa una differenza nella fruizione, dalle analisi della seconda si evince come questa si attenui nel momento in cui si considera la diade. Le analisi dei comportamenti facciali, infatti, sottolineano la presenza di risate antifonali nel momento in cui le scene risultano divertenti per entrambi e la classificazione delle scene ha evidenziato come ci siano delle similitudini nella scelta delle scene più divertenti. Inoltre, connettendo sia le analisi quantitative, che sottolineano un cambiamento emotivo in positivo nei bambini, che una analisi qualitativa, per le etichette emotive delle mamme, emerge un incremento delle emozioni positive dopo la visione dei filmati, evidenziando l'aumento del benessere nella diade.

Per quanto riguarda la volontà di azione in generale, invece, sia mamme che bambini presentano, nel post, la volontà di estendere le azioni all'intero nucleo familiare. In particolare, emerge il desiderio di continuare a vedere un film con l'intera famiglia. Durante il protocollo sono risultati essere significativi due elementi. Il primo riguarda i profili dello HSQ, per cui la somiglianza tra madre e figlio sembra garantire che i componenti della coppia comprendano le motivazioni della risata del partner. Il secondo riguarda invece il dialogo: quando la scena è percepita poco divertente aumenta il dialogo tra la coppia, ma non su temi inerenti a quanto stanno fruendo spostando l'attenzione su altro. Valutando, quindi, quanto detto fin ora lo studio conferma che la risata durante la visione di scene divertenti porta ad un aumento di emozioni positive che ha un effetto sul benessere dei soggetti. Inoltre, viene confermato anche il cambiamento nella volontà d'azione che, nello specifico, sottolinea la volontà di estendere questo stato all'intero nucleo famigliare.

4.1 Limiti e studi futuri

Il primo limite evidente dello studio riguarda la numerosità del campione. Sia nella prima che nella seconda fase il numero è ridotto e questo ha comportato dei limiti nell'analisi e per la significatività di alcuni risultati, soprattutto quelli relativi all'analisi quantitativa. Tuttavia, si è deciso di attuare e analizzare il protocollo con l'obiettivo di trovare risposte ad uno studio preliminare, che sicuramente necessita di ulteriori approfondimenti, ma può già fornire delle linee e degli spunti interessanti. Il secondo limite riguarda la differenza tra comicità e humor. Questa distinzione è stata inserita nel protocollo per due motivi: il primo la presenza di studi che definiscono delle differenze importanti tra le due, il secondo l'ipotesi per cui fruire di scene umoristiche o di scene comiche possa avere effetti diversi dovuti al diverso impegno cognitivo che viene richiesto. Sebbene fosse ritenuto un criterio importante e distintivo, successivamente nell'attuazione del protocollo questa differenza non è stata considerata e si è preferito analizzare i dati con una visione più ampia senza concentrasti se dettagli specifici come sulla tipologia di stimolo che può generare la risata. Infine, il terzo limite è relativo allo HSQ per bambini. Sebbene sia possibile somministrare lo strumento a partire dai 6 anni, come già evidenziava l'articolo di Fox (2013) e considerando le difficoltà di comprensione emerse durante il protocollo, potrebbe essere più efficace utilizzare un altro strumento o validarne uno. Va infatti considerato che la fascia d'età presa in considerazione sta ancora sviluppando i tratti di personalità relativi allo *humor* ed è quindi probabile che in qualsiasi caso i dati raccolti possano essere limitanti.

Sulla base di quanto emerge considerando la prima parte di questo protocollo sarebbe interessante, in futuro, effettuare una analisi più approfondita riguardo la differenza per l'intensità della risata tra adulti e bambini. Mentre, per quanto riguarda la seconda parte considerando i risultati e i limiti esposti, sarebbe interessante prima di tutto riproporre lo studio ad un gruppo più ampio e successivamente estendere nel tempo il progetto qui proposto così da comprendere gli effetti sulla relazione tra mamma e figlio. Inoltre, nel caso in cui venga confermata la volontà di agire con l'intero nucleo familiare, sarebbe interessante impostare lo stesso protocollo con tutti i membri della famiglia.

Allegati

Allegato 1.

- *Zootropolis* (Walt Disney Classic, 2016)
- *Il viaggio di Arlo* (Disney Pixar, 2015)
- *Inside Out* (Disney Pixar, 2015)
- *Big Hero 6* (Walt Disney Classic, 2014)
- *Frozen – Il regno di ghiaccio* (Walt Disney Classic, 2013)
- *Monster University* (Disney Pixar, 2013)
- *Ribelle – The Brave* (Disney Pixar, 2012)
- *Rapunzel* (Walt Disney Classic, 2010)
- *La principessa e il Ranocchio* (Walt Disney Classic, 2009)
- *Gli incredibili* (Disney Pixar, 2004)

Allegato 2.

Classificazione scene

Numero scena	Codice
1	1cf
2	2cf
3	2hf
4	2mf
5	3hf
6	3mf
7	4cf
8	4mf
9	5hf

Numero scena	Codice
10	1cg
11	1hg
12	2cg
13	2mg
14	3hg
15	3mg
16	4cg
17	4mg
18	5hg

Bibliografia

Bachorowski, J. A., & Owren, M. J. (2001). Not all laughs are alike: Voiced but not unvoiced laughter readily elicits positive affect. *Psychological Science*, 12(3), 252-257.

Bianchi, F. (2009). *Shark Tale. Un cartone animato per insegnare la creatività nella sottotitolazione*. Accademia-Edu.

Freud, S. (1905). *Il motto di spirito*, Boringhieri, Torino

Ekman, P. (1999). Facial Expressions. In Dalgleish, T. & Power, M. J. (Eds.), *The Handbook of Cognition and Emotion* (pp. 301-320). New York, NY: John Wiley & Sons Ltd

Ekman P. & Friesen WV (1978). Universals and Cultural Differences in the Judgments of Facial Expressions of Emotion. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 53, No.4,712-717

Everts, E. (2003). Identifying a particular family humor style: A sociolinguistic discourse analysis. *Humor*, 16, 369-412.

Fox, C.L., Dean S.& Lyford K. (2013). Development of a Humor Styles Questionnaire for children. *Humor: International Journal of Humor Research* 26(2). 295–319.

Fredrickson, B. L. (1998). What good are positive emotions? *Rev. Gen. Psychol.* 2, 300–319.

Fredrickson, B. L. (2001). The role of positive emotions in positive psychology: the broaden-and-build theory of positive emotions *Am. Psychol.* 56, 218–226.

Gervais, M., & Wilson, D. S. (2005). The evolution and functions of laughter and humor: a synthetic approach. *The Quarterly Review of Biology*, 80(4), 395-430.

Hodes, R., Cook, E. W. III, & Lang, P. J. (1985). Individual differences in autonomic response: conditioned association or conditioned fear? *Psychophysiology*, 22,545-560

Husserl, E. (1971). *Philosophie première*, II. Paris: PUF.

Iori V. (a cura di) (2011). *Guardiamoci in un film,* Milano, Franco Angeli.

Malavasi P.et al. (a cura di) (2005). *Cinema, pratiche formative, educazione*, Milano, Vita e Pensiero.

Martin, R. A. (2003). Sense of humor. In S. J. Lopez & C. R. Snyder (Eds.), *Positive psychological assessment: A handbook of models and measures* (pp. 313-326). Washington, DC: American Psychological Association.

Martin, R. A. (2010). *The psychology of humor: An integrative approach*. Burlington, MA: Elsevier Academic Press.

McGhee, P. E. (1979). *Humor: Its origin and development*. San Francisco, CA: W. H. Freeman.

Mobbs, D., Greicius, M. D., Abdel-Azim, E., Menon, V, & Reiss, A. L. (2003). Humor modulates the mesolimbic reward centres. *Neuron*, 40, 1041-1048.

Musatti C. (1969). *Trattato di psicoanalisi*. Torino, Boringhieri.

Owren, M. J., & Bachorowski, J.-A. (2003). Reconsidering the evolution of non-linguistic communication: The case of laughter. *Journal of Nonverbal Behavior*, 27(3), 183-200.

Paci E. (1960). Bilancio della fenomenologia. In Garin E., Paci E. e Prini P. *Bilancio della fenomenologia e dell'esistenzialismo*. Liviana, Padova.

Provine, R. R. (2000). *Laughter: A scientific investigation*. New York: Penguin.

Robinson, D. T., & Smith-Lovin, L. (2001). Getting a laugh: Gender, status, and humor in task discussions. *Social Forces*, 80, 123-158.

Ruch, W. (1993). Exhilaration and humor. In M. Lewis & J. M. Haviland (Eds.), *Handbook of emotions* (pp. 605-616). New York, NY: Guilford.

Russell, J. (2003). *Core affect and the psychological construction of emotion*. Psychological review, 110(1):145–172

Schneyer, B. B. (1981). *Mothering is a ticklish situation, or the contributions of a sense of humor to mothering*. (Doctoral dissertation). Retrieved from ProQuest Dissertations and Theses. (Accession Order No. AAT 8213573)

Schrodt, P., Braithwaite, D. O., Soliz, J., Tye-Williams, S., Miller, A., Normand, E. L., & Harrigan, M. M. (2007). An examination of everyday talk in stepfamily systems. *Western Journal of Communication*, 71, 216-234.

Shiota, M. N., Campos, B., Keltner, D., & Hertenstein, M. J. (2004). Positive emotion and the regulation of interpersonal relationships. In P. Philippot & R. S. Feldman (Eds.), *The regulation of emotion* (pp. 127-155). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Simpson, J. A., & Weiner, E. S. C. (1989). *The Oxford English dictionary* (2nd ed., Vol. 7). Oxford: Clarendon Press.

Sirigatti, S., Penzo, I., Giannetti, E. & Stefanile, C. (2011). *Stili umoristici e possibili relazioni con il benessere psicologico secondo una versione italiana dello Humor Styles Questionnaire (HSQ).* Psicologia della Salute, 2, 49-68.

Szabo, A. (2003). The acute effects of humor and exercise on mood and anxiety. *Journal of Leisure Research*, 35(2), 152-162.

Zink, T. C. (1988). *A psychological process by which parents incorporate humor into their relationships with their children, aged birth to six*. (Doctoral dissertation). Retrieved from ProQuest Dissertations and Theses. (Accession Order No. AAT 8822687)

Ringraziamenti

Ringrazio la prof.ssa Maria Rita Ciceri e la prof.ssa Stefania Balzarotti per l'aiuto e il sostegno datomi durante il percorso di tesi.

Biografia

Ginevra Osimani

Ginevra Osimani ha studiato presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, conseguendo la laurea in Psicologia per il Benessere: Empowerment, Riabilitazione e Tecnologia Positiva con una tesi sugli effetti della risata sull'interazione madre-bambino. Attualmente sta svolgendo il tirocinio post lauream: il primo semestre presso la stessa università nel Dipartimento di Psicologia dell'Arte, coniugando il suo interesse per le discipline artistiche e il benessere; il secondo semestre presso la Fondazione ANT Italia Onlus presso la sede di Brescia, esplorando la psicologia clinica nell'ambito della sanità e salute.