

Le differenze individuali nei pubblici cinematografici

Luciano Mariani

info@cinemafocus.eu

© 2025 by [Luciano Mariani](#), licensed under [CC BY-NC-SA 4.0](#)

1. Introduzione

"La capacità di valutare la personalità di qualcuno semplicemente esaminando i suoi film preferiti potrebbe essere sconcertante per alcuni, ma ci avvicina di un passo alla risposta all'annosa domanda se siamo davvero ciò che consumiamo." (Nota 1)

È un fatto ovvio che le persone sono diverse, in molti modi. Anche i film sono molto diversi. La differenza, o, in altre parole, la varietà, è una caratteristica essenziale sia della vita naturale che di quella umana, ciò che la rende sia terribilmente complessa che estremamente affascinante. Come parte di questa varietà, è facile ammettere che a persone diverse piacciono diversi tipi di film, il che significa che i film soddisfano una gamma di preferenze individuali.

Il fatto che i film siano "consumati" in modi molto diversi si riflette nelle reazioni individuali e di gruppo degli spettatori, così che lo stesso film può essere considerato non solo genericamente "buono" o "cattivo", ma anche "eccitante" o "deprimente", "girato magnificamente" o "incoerente", e così via. Ad esempio, *Irréversible* (di Gaspar Noé, Francia 2002) ha ottenuto le seguenti recensioni degli utenti su IMDb (International Movie Database):

"Uno dei film più inquietanti e provocatori mai realizzati"

"Non mollare: non è piacevole, ma è ammirevole"

"Genio viscerale, scioccante e rivoluzionario"

"Geniale!"

"Uno dei film più "fottuti" mai realizzati"

"Difficile da guardare, anche se si eliminano le scene più difficili"

Come si può vedere, le recensioni degli spettatori possono fare riferimento a diverse caratteristiche del film (la sua storia e le sue caratteristiche formali o stilistiche), ma anche

agli effetti che il film ha avuto sullo spettatore, offrendo una gamma estremamente ampia di opinioni e testimoniando i "cuori e le menti" molto diversi che compongono un pubblico.

2. Modi di affrontare le differenze individuali

Le differenze individuali possono essere studiate da diverse prospettive, a partire da quella psicologica; e anche i film possono essere differenziati, in particolare assegnandoli a una gamma di *generi cinematografici* (dalla commedia al dramma, dal western al musical). La relazione tra differenze individuali e tipi di film è significativa, ed è stata di conseguenza esplorata per una gamma di possibili interazioni, che possono dare origine a diverse domande interessanti:

a) forse il collegamento più comune, e in effetti il più antico, è puramente commerciale/finanziario: come può il cinema soddisfare una varietà di pubblici? Come può un film attrarre il maggior numero possibile di spettatori, in modo da fornire i maggiori incassi al botteghino? Queste considerazioni commerciali sono state più recentemente rinnovate e potenziate da nuove strategie di marketing, che impiegano tecnologie relativamente recenti (ad esempio, gli algoritmi) per tracciare le abitudini di visione degli individui al fine sia di creare ampi *database* di informazioni per le società di produzione e distribuzione, sia di fornire *feedback* personalizzati agli spettatori: la domanda diventa quindi *come si possono abbinare le preferenze individuali a suggerimenti di visione adeguati?*

b) un filone di ricerca correlato, che si estende oltre il "semplice" interesse di marketing, è il modo in cui le preferenze cinematografiche possono aiutare a esplorare la personalità umana: cosa possono dirci le scelte nei media di intrattenimento (più specificamente, i film) sulle differenze individuali degli spettatori? In questa prospettiva, partiamo dalle scelte cinematografiche e arriviamo alle differenze individuali sottese: *le preferenze cinematografiche possono aiutare a comprendere i profili individuali;*

c. invertendo questa domanda, si possono anche ricercare i modi in cui la personalità influenza le scelte cinematografiche: come possono i fattori della personalità predire le preferenze in fatto di cinema? In questo caso partiamo dalle differenze individuali e arriviamo alle scelte che vengono fatte in termini di tipi di media di intrattenimento (più specificamente, i film): *i profili individuali possono aiutare a comprendere le preferenze cinematografiche;*

d) infine, la relazione tra differenze individuali e cinema è stata a lungo considerata (principalmente, se non esclusivamente) in termini di effetti che certi tipi di film, o meglio, certi tipi di contenuti cinematografici (ad esempio la violenza, il sesso) possono avere su diversi tipi di pubblico: in che modo le persone sono influenzate da ciò che vedono e sentono? I contenuti dei film possono causare o spingere alcune persone (più di altre) a cambiare le proprie convinzioni, atteggiamenti e, in ultima analisi, i loro comportamenti?

Questo articolo si occupa principalmente delle questioni sollevate in b) e c), sebbene la rilevanza di entrambe queste vie di esplorazione per le strategie di marketing (vale a dire il punto a) qui sopra) sia chiaramente molto alta (diventando a volte di interesse predominante, persino esclusivo). Allo stesso modo, l'impatto (positivo o negativo) dei film sugli individui (vale a dire il punto d) qui sopra) rimane ancora un effetto importante dei *media* di intrattenimento, sia di quelli tradizionali che di quelli più recenti.

3. L'"esperienza cinematografica"

3.1. Diversi schemi comportamentali, psicologici e sociali

Per fornire esempi concreti di differenze individuali, possiamo considerare la natura dell'"esperienza cinematografica", ovvero ciò che gli spettatori portano alla visione di un film, come strutturano questa visione e che tipo di risultati si aspettano di ottenere. I risultati di un sondaggio (Nota 2) hanno evidenziato come tale esperienza sia multidimensionale, poiché sono stati identificati diversi fattori, con spunti utili e interessanti sui diversi modi in cui le persone vivono il loro rapporto con un film. Tali fattori possono essere riassunti come segue:

1. *downloader* specializzato: scaricare film da Internet è diventato un comportamento comune tra gli appassionati di cinema. Ciò comporta una disposizione molto attiva, che include la visione di un'ampia gamma di film, compresi quelli stranieri, l'attivazione dei sottotitoli se necessario e anche l'ascolto delle colonne sonore dei film;

2. *perde la trama*: il grado di coinvolgimento nella visione di un film può variare notevolmente, con alcune persone che hanno problemi a seguire la trama del film, il che può portare a evitare film con trame elaborate;

3. *commentatore sui social media*: con sempre più film resi disponibili in diversi formati e attraverso una varietà di dispositivi elettronici, un gran numero di persone scopre che l'esperienza cinematografica non finisce con la fine del film: continuano a discutere del film, soprattutto attraverso i *social network*, i *blog*, le *chat*. Ciò non implica necessariamente una "visione domestica" esclusiva, poiché i veri appassionati di cinema sono spesso desiderosi di vedere i film al cinema non appena escono;

4. *rivisitazione della narrazione*: la vasta disponibilità di film significa anche che possono essere guardati più e più volte, magari cambiando il dispositivo (ad esempio, un computer portatile, un tablet, uno smartphone); ciò può anche implicare una preferenza per i film di finzione piuttosto che per i documentari;

5. *riflessione personale*: in relazione al punto 3 qui sopra, alcune persone sono più pronte di altre ad apprezzare film che possono essere utilizzati per riflettere sui temi del film, collegandoli alla propria esperienza e forse consentendo la scoperta di aspetti nascosti della propria personalità;

6. *stile e dialogo*: alcune persone sono più interessate di altre allo stile e alle tecniche coinvolte nella produzione di un film (ad esempio, messa in scena, movimenti di macchina, montaggio) e/o alle sue strategie narrative, incluso il ruolo dei personaggi e la parte verbale della narrazione (ad esempio, dialoghi, narrazione in prima persona);

7. *valutazione del film rispetto alle pubblicità*: con la crescente quantità di pubblicità presentate non solo prima o dopo un film, ma anche al suo interno, è naturale che le persone possano differire nelle loro reazioni verso tale pratica, il che può anche influire sulla valutazione complessiva dell'esperienza visiva una volta terminata;

8. *star realistiche*: il cast di un film può essere una forte motivazione per scegliere un film, soprattutto se le *star* sono presenti in modo prominente;

9. *spettatore controllante*: questo fattore identifica le persone a cui piace controllare il flusso della visione, ad esempio mettendo in pausa il film, rivedendo parti o interrompendo del tutto la visione (tutte opzioni disponibili nella visione domestica ma ovviamente non nei cinema);

10. *immersione nel proprio umore*: alcuni spettatori sono particolarmente interessati a scegliere film che corrispondano al loro umore. La sensazione di "immersione totale" può essere accentuata nell'esperienza cinematografica di un film, quando trovarsi in un ambiente completamente buio e in un isolamento relativamente completo può fornire una diversa qualità della visione stessa.

I risultati di questa ricerca (Nota 3) sono degni di nota anche perché evidenziano non solo le differenze a livello di pubblico, ma anche i diversi aspetti che gli spettatori prendono in considerazione quando si riferiscono alle loro preferenze cinematografiche. Infatti, quando le persone si riferiscono a "film" possono riferirsi a una o più delle seguenti caratteristiche cinematografiche: inerenti al film (ad esempio trama, personaggi, aspetti della cinematografia come movimenti di macchina, illuminazione, montaggio, ecc.), esterne al film (ad esempio accoglienza del film, premi vinti, valutazione critica) e gli effetti dell'uso del film (sia in termini di risorse richieste/attivate dal pubblico, come la necessità di sforzi cognitivi più profondi per comprendere e apprezzare un film, sia in termini di effetti che il film stesso può avere sui suoi spettatori, come intrattenimento, crescita personale, consapevolezza sociale o impegno). In altre parole, la relazione tra i film e il loro pubblico può essere descritta facendo riferimento alle caratteristiche dei film, alla situazione di visione (ad esempio in un cinema piuttosto che tramite una piattaforma di *streaming* a casa, da soli o con gli amici, il che ha un impatto anche sull'aspetto sociale della visione di un film) e infine alla varietà delle differenze individuali degli spettatori.

Inoltre, dobbiamo tenere conto del fatto che la valutazione del film può aver luogo

a. prima della visione, quando la scelta di un film può essere influenzata, ad esempio, dal plauso della critica, dal successo al botteghino, dalle *nomination* e dai premi vinti o semplicemente dalle raccomandazioni del "passaparola";

b. durante la visione, quando il coinvolgimento positivo o negativo può essere influenzato dalle aspettative precedenti: se guardiamo scene violente in un film che non ci aspettavamo mostrasse violenza, potremmo diminuire il nostro livello di coinvolgimento o addirittura smettere di guardarlo, soprattutto se non ci piacciono i film violenti in generale e/o li consideriamo moralmente inaccettabili; o, per fare un altro esempio, potremmo iniziare a guardare un film principalmente con l'intento di raccogliere informazioni su un argomento, ma ritrovarci commossi o eccitati da ciò che vediamo, cambiando così la qualità del nostro coinvolgimento e della nostra valutazione;

c. dopo la visione, quando la valutazione complessiva di un film dipende da una serie di fattori, che hanno a che fare con le caratteristiche del film stesso ma anche, e soprattutto, con i nostri atteggiamenti verso specifici generi cinematografici e specifiche caratteristiche del film. Ad esempio, se un film è coerente con i nostri atteggiamenti e aspettative precedenti, è probabile che lo valuteremo in termini più positivi che se non soddisfasse quelle che consideriamo importanti caratteristiche del film (come i modi di recitazione, di ripresa, di montaggio, ecc.). A questo proposito, i generi cinematografici sono fattori importanti da considerare, poiché forniscono agli spettatori aspettative piuttosto specifiche (ad esempio, su cosa ci si può aspettare da un western o da una commedia), che forniscono il punto di

riferimento per la valutazione successiva: "Questo non è ciò che mi aspettavo da un film horror" o "Questo non è ciò che mi aspettavo da un film di Jim Carrey" sono giudizi comuni che tradiscono uno scontro tra ciò che i film possono offrire agli spettatori e ciò che gli spettatori stessi apportano alla situazione di visione. In particolare, la competenza cinematografica, o la conoscenza e l'esperienza del singolo spettatore in materia di film e produzione cinematografica, possono avere un impatto notevole sulla comprensione e l'apprezzamento dei film, soprattutto se un film è impegnativo perché, ad esempio, richiede l'elaborazione di informazioni complesse o maggiori capacità estetiche per l'apprezzamento artistico.

3.2. Vari aspetti di un film condizionano le diverse reazioni degli spettatori

Fin dall'inizio, la nostra discussione sulle differenze individuali nelle preferenze cinematografiche deve tenere conto dei vari aspetti di un film che gli spettatori possono trovare più o meno importanti quando valutano il film stesso. Un sondaggio (Nota 4) ha isolato otto fattori principali che gli spettatori possono trovare utili quando forniscono una valutazione di un film. Si noterà che alcuni di questi fattori riguardano il contenuto di un film (ad esempio trama, personaggi) mentre altri riguardano la sua forma o stile (ad esempio l'uso del linguaggio cinematografico come riprese e montaggio) così come aspetti esterni (come le informazioni riguardanti un film particolare e gli effetti che i film possono avere sul pubblico:

1. *Verosimiglianza della storia* o grado di realismo, ovvero il fatto che il film rifletta la realtà (contemporanea);
2. *Innovazione della storia*, ovvero il grado in cui la storia può essere considerata nuova o originale;
3. *Cinematografia*, ovvero le tecniche cinematografiche utilizzate per produrre un film (come inquadratura, movimenti della macchina da presa, montaggio);
4. *Effetti speciali*, che sono in realtà parte della cinematografia ma, con l'avvento delle tecnologie digitali, stanno avendo un impatto sempre maggiore o pervasivo sulla produzione cinematografica;
5. *Raccomandazioni* o, più in generale, risorse esterne, come la critica cinematografica, utilizzate per valutare un film;
6. *Innocuità*, o l'assenza di caratteristiche spiacevoli (ad esempio rispetto al sesso o alla violenza);
7. *"Leggerezza"* dei contenuti, o il grado in cui un film può fornire intrattenimento e anche fungere da modo per sfuggire alla noia o alla monotonia;
8. *Stimolazione cognitiva*, o il grado in cui un film può fornire "cibo per la mente", ovvero opportunità di apprendimento e riflessione.

3.3. I generi cinematografici e la loro attrattiva cognitiva ed emozionale

Un altro importante insieme di considerazioni riguardanti l'"esperienza cinematografica" è relativa al fatto che un genere cinematografico può essere uno dei fattori più forti che influenzano la scelta (o il rifiuto) di un particolare film da parte di determinate persone. Le persone apprezzano o non apprezzano determinati generi e possono quindi basare la loro decisione di guardare un film sulle loro preferenze rispetto al genere. Affronteremo la relazione tra generi cinematografici e preferenze personali in una sezione successiva, ma, a titolo di osservazioni preliminari, è interessante riportare i risultati di uno studio (Nota 5) che ha tentato di scoprire se alcuni fattori generali potessero spiegare l'attrattiva specifica di diversi generi di *media* (non solo film ma anche musica, libri e televisione). I risultati

indicano alcuni aspetti affascinanti dei generi che riprenderemo in seguito. Sono stati identificati cinque fattori principali che erano comuni a diversi generi musicali, letterari, televisivi e cinematografici, che elenchiamo di seguito con il loro riferimento, tra parentesi, ad alcuni generi cinematografici:

- a. *Comunitario* (romantico, familiare): spensierato, semplice, popolare, incentrato su persone e relazioni;
- b. *Estetico* (straniero, classico): creativo, astratto, culturale, stimolante;
- c. *Dark* (horror, culto): intensità, nervosismo, edonismo;
- d. *Thrilling* (azione, fantascienza): avventura, suspense, fantasy;
- e. *Cerebrale* (documentario): informazioni fattuali su persone, luoghi e altri aspetti del mondo reale.

Questi fattori sono stati correlati a varie variabili demografiche: il genere è stato il più fortemente correlato ai cinque fattori, seguito da intelligenza, istruzione, età ed etnia. Alcuni dei risultati più interessanti possono essere riassunti come segue: le donne e le persone con bassi livelli di istruzione hanno ottenuto punteggi elevati nel fattore *comunitario*; le persone con alti livelli di istruzione, capacità di ragionamento astratto e le donne hanno ottenuto punteggi elevati in *Estetico*; i giovani, gli uomini e gli ispanici hanno ottenuto punteggi elevati in *Dark*; gli uomini più delle donne e le persone meno istruite hanno ottenuto punteggi elevati in *Thrilling*; le persone anziane e gli uomini hanno ottenuto punteggi elevati in *Cerebrale*.

Quando correlati con variabili di personalità (esaminate più in dettaglio di seguito), i risultati più intriganti possono essere riassunti come segue: *Comunitario* è stato trovato correlato a caratteristiche psicologiche come piacevole, spensierato, poco avventuroso, semplice e orientato alle relazioni; *Estetico* a creativo, calmo, introspettivo e in contatto con le emozioni; *Dark* a provocatorio, spericolato; *Cerebrale* a intraprendente, innovativo, intellettuale, sicuro di sé e orientato ai dettagli.

Questi risultati sono menzionati qui solo come esempio preliminare di come caratteristiche specifiche dei generi cinematografici possano soddisfare e attrarre alcuni gruppi specifici di persone sulla base di differenze individuali.

3.4. Altri aspetti dell'"esperienza cinematografica"

Le differenze individuali, tuttavia, non possono essere ridotte solo a variabili demografiche e di personalità, sebbene questi fattori siano della massima importanza. Vale la pena prendere in considerazione altre variabili. Le variabili *situazionali* possono influenzare notevolmente le preferenze di intrattenimento: ad esempio, essere di un certo umore, come essere stanchi o stressati piuttosto che rilassati, può favorire la scelta di un intrattenimento spensierato che non richiede alti livelli di attenzione o sforzo cognitivo; la noia o l'irrequietezza possono favorire la scelta di *media* emozionanti ed entusiasmanti; la necessità di informazioni su un argomento specifico può favorire la scelta di documentari o *media* fattuali; e, in generale, alcuni *media* possono essere scelti perché offrono stimoli emotivi quando necessario. Ciò significa che, insieme ai *tratti* della personalità, che sono relativamente stabili nel tempo e per un certo individuo, dobbiamo considerare gli *stati* mentali, ovvero gli stati d'animo temporanei che possono cambiare nel tempo e indicare differenze non solo tra gli individui ma anche, cosa importante, all'interno di un singolo individuo.

Nello stesso filone, le richieste dei *contesti sociali* possono influenzare le preferenze dei *media*. Ad esempio, alcuni gruppi sociali sono definiti principalmente in base ai loro *media* preferiti (musica, film, ecc.) e si è scoperto che le persone che condividono tali preferenze condividono anche caratteristiche psicologiche, per non parlare del fatto che la preferenza per i *media* può essere utilizzata per definire la propria personalità e comunicarla agli altri (i *social media* offrono potenti opportunità per farlo), con l'ulteriore osservazione che la condivisione delle preferenze per i *media* può influenzare la qualità delle relazioni interpersonali (ad esempio all'interno di una famiglia o tra amici o partner).

3.5. Gli spettatori come agenti attivi, non destinatari passivi

I concetti espressi finora indicano una caratteristica importante del pubblico cinematografico, ovvero il fatto che gli spettatori non ricevono semplicemente ciò che vedono e sentono come entità passive, ma sono invece agenti attivi nella scelta (o nel rifiuto), nella comprensione, nell'apprezzamento e nella valutazione del contenuto e della forma delle immagini e dei suoni sullo schermo. Come approfondiremo nella prossima sezione, è importante andare oltre la semplice considerazione di come i *media* influenzano le persone (ad esempio in termini di comportamento violento) per esplorare quali tipi di differenze individuali influenzano la scelta (o il rifiuto) dei *media*, o in termini più semplici, *studiare cosa fanno le persone con i media invece di cosa i media fanno alle persone*.

4. Differenze nell'elaborazione di un film

4.1. Il processo di visione

Prima di considerare i vari modi in cui le differenze individuali nelle preferenze cinematografiche possono essere identificate e discusse, è utile descrivere brevemente il processo coinvolto nella visione di un film (Fig. 1) (Nota 6).

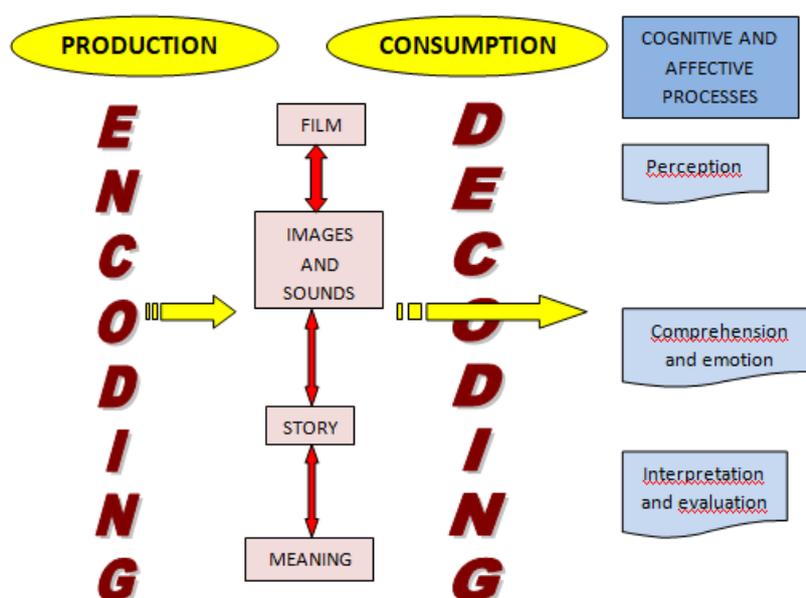


Fig. 1

Questo processo inizia con la produzione (*production*) di un film da parte, ad esempio, di uno studio, quando le persone responsabili della creazione del film codificano (*encoding*), cioè trasmettono, il significato del film attraverso un uso particolare del linguaggio cinematografico. Il prodotto è il film stesso, che deve poi essere decodificato (*decoding*) dagli spettatori: gli spettatori devono recuperare il significato che era stato originariamente codificato. Questa non è un'attività meccanica o automatica, poiché gli spettatori non producono semplicemente un'immagine speculare del significato originale: portano con sé convinzioni, atteggiamenti, esperienze passate, motivazioni e altri attributi personali che non corrispondono necessariamente a quelli dei "creatori" originali del film. In altre parole, il significato del film come decodificato dai suoi spettatori può essere (e nella maggior parte dei casi in realtà è) diverso in vari modi dal "significato originale, previsto". Il film è costituito da immagini e suoni (*images and sounds*), che danno forma e struttura a una *storia*, che è intrisa di significato (*meaning*). Gli spettatori non sono destinatari passivi di tutto questo, anzi, sono attivamente coinvolti (anche se a diversi livelli di consapevolezza) in un processo che inizia con la loro *percezione* delle immagini e del suono. Guardare un film significa usare ed elaborare l'*input* dallo schermo e, così facendo, gli spettatori mettono in moto sia meccanismi *cognitivi* (per capire cosa vedono e sentono: la storia, i personaggi, ecc.) sia meccanismi *emotivi* (che innescano le loro reazioni affettive). Attraverso la *comprensione* e l'*emozione*, gli spettatori sono in grado di *interpretare* ciò che ora percepiscono come il significato del film e alla fine *valutare* l'esperienza visiva (ad esempio come piacevole e/o significativa). Inutile dire che il risultato di questo processo potrebbe non essere quello che i creatori originali avevano previsto, perché le persone che producono il film (*codificatori*) sono diverse dalle persone che lo guardano (*decodificatori*): gli spettatori hanno le loro visioni del mondo e quindi produrranno significati diversi in base a tali visioni. Ciò che è più interessante ai fini della nostra discussione è che gli spettatori stessi sono diversi sotto molti aspetti, per cui ci saranno *tante interpretazioni e valutazioni finali di un film quanti sono gli spettatori*.

4.2. Studio di caso: Thelma e Louise - e un accenno alle differenze culturali

Per illustrare come diversi spettatori interpretano e valutano i significati di un film come risultato del processo descritto nella Fig. 1, possiamo considerare le reazioni del pubblico a un film che ha scatenato un notevole dibattito, *Thelma e Louise* (di Ridley Scott, USA 1991).

Le reazioni, basate principalmente sui temi del genere e della violenza verso le donne, sono state ampiamente divise in tre gruppi (Nota 7). Un gruppo, che ha valutato positivamente il film, ha apprezzato i personaggi femminili (interpretati da Geena Davis e Susan Sarandon) che sono stati percepiti come divertenti e inquietanti e, pur non citando direttamente questioni femministe, erano solidali con la difficile situazione presentata dal film. Un altro gruppo, che ha valutato negativamente il film, ha sostenuto che, di fronte a uomini irresponsabili e stupidi, le due donne sono state indotte ad atti criminali. Tuttavia, contrariamente alla legittima aspettativa che alle donne sarebbe piaciuto il film mentre agli uomini no, molti critici di genere maschile hanno apprezzato il film e diverse "critiche" no. La reazione più negativa è stata quella dei critici maschili, che hanno trovato l'immagine dei personaggi maschili imperfetta e tendenziosa oltre ogni ragionevole limite. Un terzo gruppo ha giudicato negativamente il film, ma per motivi diversi. Hanno visto il film come un cattivo esempio di falso femminismo, in cui le donne, mentre reagivano alla violenza degli uomini, assumevano in realtà ruoli tipicamente maschili per portare a termine la loro vendetta. In altre parole, i personaggi femminili sono stati accusati di usare armi maschili tradizionali (come l'uso di

pistole) invece di affidarsi a mezzi femminili (di nuovo tradizionali ma anche stereotipati), come riflettere e discutere le questioni rilevanti.

Sono state rilevate anche diverse interpretazioni degli spettatori anche negli anni successivi all'uscita iniziale del film. Un anno dopo, ad esempio, non c'era molta differenza tra donne e uomini a cui piaceva il film: gli uomini in particolare pensavano che il film trasmettesse immagini negative dei personaggi maschili, ma apprezzavano comunque altre caratteristiche del film, come il dramma dietro gli eventi, le sequenze d'azione e le splendide ambientazioni. Un paio di decenni dopo, alla fine degli anni 2000, non c'era alcuna differenza evidente tra l'apprezzamento del film da parte di donne e uomini, con questi ultimi che ora cessavano di trovare i personaggi maschili ritratti negativamente: questa era anche una risposta ai cambiamenti nel tempo verso i ruoli delle donne nei film d'azione, con le eroine che ora appaiono quasi con la stessa frequenza degli uomini come personaggi determinati, persino spietati.

Tutto sommato, le donne sembrano ancora apprezzare il film leggermente più degli uomini, ma la differenza più interessante riguarda il *processo di identificazione* dello spettatore con i personaggi. Mentre le donne di solito si identificano fortemente con i personaggi femminili, gli uomini, pur non sentendosi minacciati dalla violenza femminile ritratta nel film, non si identificano facilmente con Thelma e Louise, ma possono sicuramente identificarsi con i personaggi maschili "positivi" (principalmente quelli simpatici come il detective interpretato da Harvey Keitel o il fidanzato di Louise interpretato da Michael Madsen). Le donne che si identificano con i personaggi femminili citano spesso due sequenze drammatiche del film, quella in cui Thelma spara all'uomo che cerca di violentare Louise in un parcheggio verso l'inizio del film (si veda Video 1 qui sotto) e il finale straziante, con le due donne che rifiutano consapevolmente di arrendersi alla polizia e lanciano l'auto verso il *canyon* (Video 2). Qui abbiamo un esempio interessante dell'interazione tra comprensione (cognitiva) e reazione emotiva (affettiva) nel determinare l'interpretazione e la valutazione complessive dei significati di un film (Fig. 1 qui sopra): sebbene alcuni spettatori percepiscano un chiaro collegamento tra queste due scene (il finale come risultato dell'aggressione sessuale), molte spettatrici riferiscono di sentirsi arrabbiate durante la prima sequenza ma di sentirsi "libere" durante il finale, che non è percepito come una decisione suicida ma come un modo per "liberarsi" da una società (maschile) oppressiva e un rifiuto di "cedere" riaffermando il valore dell'amicizia.



Video 1

Video 2

Un'ultima osservazione può servire a ricordare che le differenze individuali non sono solo costrutti psicologici, ma sono anche influenzate da una dimensione *culturale*. La *soap opera* televisiva *Dallas* (creata da David Jacobs - si veda il *trailer* della Stagione 1 nel Video 3 qui sotto) è andata in onda per anni ed è stata un enorme successo mondiale, il che suggerisce che i "valori" e i "messaggi" trasmessi dalla serie avevano una sorta di fascino "universale". Tuttavia, non è stato proprio così. Alcuni sondaggi (Nota 7) hanno mostrato che arabi ed ebrei marocchini hanno apprezzato gli eventi della storia, e in particolare la forte enfasi sulle relazioni familiari, da un punto di vista morale. Agli americani e agli israeliani sono piaciute le motivazioni psicologiche e i forti sentimenti che guidano le azioni dei singoli personaggi. I

russi, d'altro canto, sono stati particolarmente critici nei confronti dei messaggi consumistici trasmessi dalla storia, dai personaggi e dalla produzione complessiva della serie.



Video 3

5. Le differenze individuali, le differenze tra i film e i problemi nell'identificarle e descriverle

"Dato il numero apparentemente infinito di fattori che influenzano le risposte degli spettatori, è chiaramente un compito molto difficile spiegare perché uno spettatore urla di terrore durante un film horror mentre l'altro scrolla le spalle indifferente o perché uno spettatore singhiozza in modo incontrollabile durante un film strappalacrime mentre un altro sbadiglia per la noia". (Nota 8)

Le persone possono essere diverse in un'ampia varietà di modi (Fig. 2 qui sotto) e uno dei principali problemi nello studio delle differenze individuali è come affrontare tale varietà e su quali fattori concentrarsi. Alcuni fattori hanno a che fare con aspetti *biologici* (ad esempio età, sesso), altri con aspetti sociali e culturali (ad esempio background socioculturale, origine etnica). In generale, il concetto di base utilizzato per iniziare a identificare le differenze è spesso *psicologico*: la personalità, che nella maggior parte dei casi può essere considerata un termine "ombrello", ovvero una struttura complessa di fattori che sono definiti in termini diversi in base a diverse teorie della personalità. In effetti, diversi fattori evidenziati nella Fig. 2 potrebbero essere considerati parte di un quadro generale della personalità: tuttavia, molti di questi fattori (ad esempio intelligenze, motivazioni, convinzioni e atteggiamenti, attitudini) sono stati esplorati anche come concetti indipendenti, un fatto che si rifletterà nella seguente discussione sulle preferenze cinematografiche. Questa "mappa" preliminare delle differenze individuali, tuttavia, corre il rischio di sottovalutare il fatto fondamentale che il profilo di un individuo come persona è una somma di tutte le interazioni che si verificano costantemente tra tutti i fattori individuati; o, in altre parole, che i fattori biologici, psicologici, sociali e culturali possono e devono essere considerati separatamente solo temporaneamente e per scopi di studio, tenendo sempre presente l'unità strutturale di ogni singolo essere umano.



Fig. 2

Un'altra osservazione preliminare che deve essere menzionata è il fatto che le differenze possono essere rilevate non solo tra gli individui, ma anche all'interno di ogni persona in base a tempi e circostanze diversi: ad esempio, gli studi sulla personalità spesso stabiliscono una differenza tra *tratti* (caratteristiche stabili di un individuo) e *stati* (umori mutevoli o condizioni temporanee). Questo è un fatto importante da tenere a mente, poiché indica il carattere relativo, e non assoluto, delle scelte che le persone fanno quando decidono di guardare un film, decisioni che sono il risultato sia di tratti di personalità stabili sia di circostanze contingenti e mutevoli.

Una domanda simile sorge quando si cerca di identificare come differenziare i film, sebbene in questo caso possiamo fare affidamento sulla consolidata tradizione di classificare i film in *generi*. In effetti, la maggior parte degli studi che trattano le preferenze individuali per i film presuppone i generi cinematografici come variabile di riferimento: l'ipotesi è che le persone possano scegliere un film d'azione piuttosto che un film di fantascienza o musicale per ragioni che hanno a che fare con i loro tratti di personalità e, viceversa, che un tratto di personalità possa predire le preferenze nei generi cinematografici. I generi sono quindi etichette comode e relativamente facili da usare per identificare le differenze tra i film, ma anche in questo caso è d'obbligo una parola di avvertimento, per almeno tre motivi. In primo luogo, sebbene si possano facilmente rilevare e descrivere i modi in cui, ad esempio, un thriller è diverso da una commedia, un singolo film può presentare caratteristiche di generi diversi: le scene "d'azione" non sono solo dominio esclusivo dei film d'azione e i toni romantici non sono confinati ai film "sentimentali" o ai melodrammi. In secondo luogo, i generi non sono mai stati compartimenti chiusi: se da un lato tendono ad assicurare stabilità e coerenza, ad esempio nei loro temi e nelle scelte stilistiche, dall'altro subiscono cambiamenti per soddisfare le mutevoli aspettative del pubblico: questo è accaduto, ad esempio, con i western nella "Nuova Hollywood" degli anni '60 e '70 e con i musical lungo tutta la loro storia. In terzo luogo, le distinzioni tradizionali tra i film, che in passato hanno contribuito notevolmente a collegare un film particolare a un pubblico piuttosto specifico (come i "film per un pubblico femminile" nella tradizione di Hollywood), in tempi più recenti sono diventate confuse, poiché i film tendono a incorporare aspetti di generi diversi: quindi oggi possiamo parlare di *dramedies* per riferirci alla fusione di commedia e dramma. Ciò pone una domanda importante quando si cerca di decidere quali caratteristiche di un film particolare possono motivare la scelta di una persona. Se i generi sono ancora il concetto di base da prendere in considerazione quando si discutono le preferenze cinematografiche, la scelta di film particolari può dipendere da fattori che vanno oltre il "genere", complicando così la questione.

Tutto sommato, sia le descrizioni della personalità che l'identificazione dei generi cinematografici non sono esenti da aspetti critici, il che suggerisce attenzione nell'interpretazione e nella valutazione dei risultati della ricerca sulle differenze individuali e sulle preferenze cinematografiche.

6. La personalità

6.1. Il modello "Big Five"

"Nella tradizionale ricerca sulla personalità, la personalità è ampiamente concettualizzata in termini di differenze individuali ampiamente stabili e biologicamente influenzate che caratterizzano i tipici modelli di comportamento di un individuo in diverse situazioni." (Nota 9)

Il valore della personalità come concetto espresso in questi termini è il suo valore *predittivo*, ovvero la possibilità di prevedere come una persona probabilmente si comporterà in determinate circostanze, nel nostro caso, quali saranno le sue preferenze cinematografiche. Tra i vari modelli che tentano di descrivere la struttura della personalità, il più ampiamente utilizzato allo scopo di indagare le differenze individuali nella scelta dei film è il cosiddetto modello "Big Five" (Nota 10), che postula cinque tratti principali: *nevroticismo*, *estroversione*, *apertura*, *gradevolezza* e *coscienziosità*. Questi termini necessitano di alcuni chiarimenti, poiché si riferiscono a significati che potrebbero non coincidere sempre con i loro abituali usi quotidiani; inoltre, questi termini si riferiscono a *tendenze* piuttosto che a valori assoluti. Il *nevroticismo*, ad esempio, non si riferisce a una condizione patologica ma a una propensione a una bassa stabilità emotiva, che porta all'esperienza di emozioni negative come ansia, stress, pessimismo (al contrario, le persone con un basso valore di nevroticismo sono più stabili emotivamente). L'*estroversione* si riferisce alla tendenza a godere della compagnia degli altri e ad essere sicuri di sé ed estroversi, mentre gli introversi sono timidi, passivi, riservati e probabilmente amano stare da soli o con pochi amici selezionati. L'*apertura* denota persone che sono intellettualmente curiose, aperte a nuove esperienze e creative, mentre le persone con un basso valore di questo tratto preferiscono rimanere entro i confini della loro conoscenza ed esperienza e sono meno inclini a provare novità. La *gradevolezza* identifica le persone che sono aperte agli altri, sensibili ai sentimenti altrui e pronte ad aprirsi, mentre il contrario è vero per le persone "sgradevoli", che possono essere arroganti e non così pronte a considerare i bisogni e le emozioni degli altri. Infine, le persone con un alto valore di *coscienziosità* sono responsabili, affidabili, capaci di autogestione e persino ambiziose; al contrario, le persone con un basso livello di questo tratto sono meno concentrate su piani e iniziative, possono essere disorganizzate e con meno ambizioni e autocontrollo.

Questi cinque tratti possono essere indagati tramite questionari di autovalutazione, che sono composti da una serie di affermazioni a cui si chiede agli intervistati di reagire scegliendo il grado in cui sono d'accordo o in disaccordo (ciò ovviamente presuppone che le persone siano coerenti, che ci si possa fidare che forniscano informazioni accurate, e che i comportamenti segnalati possano predire quelli futuri). Un esempio per il tratto *Estroversione* (e il suo inverso, *Introversione*) potrebbe essere:

Fortemente in disaccordo	Moderatamente in disaccordo	Un po' in disaccordo	Nè d'accordo nè in disaccordo	Un po' d'accordo	Moderatamente d'accordo	Fortemente d'accordo
1	2	3	4	5	6	7

1. Mi piace partecipare a feste.
2. Mi piace stare da solo nel mio tempo libero.

A volte le affermazioni sono sostituite da aggettivi che descrivono il tratto (o il suo contrario), ad es. (Nota 11):

Vedo me stesso come ...

1. estroverso, entusiasta
2. riservato, tranquillo

o da un *continuum* tra due opposti, in cui un profilo individuale può essere stabilito scegliendo una posizione lungo questo *continuum*, ad es. (Nota 12):

(Nevroticismo) sicuro/calmo <-----> insicuro/nervoso

(Estroversione) solitario/riservato <----->estroverso/energico

(Apertura) cauto/coerente <-----> curioso/inventivo

(Gradevolezza) freddo/scortese <-----> cordiale/compassionevole

(Coscienziosità) incurante/accomodante <-----> organizzato/efficiente

6.2. Tratti di personalità e generi cinematografici

Diversi studi riportano risultati che indicano un collegamento tra i tratti della personalità, come descritto dal modello "Big Five", e i generi cinematografici. Ad esempio (Nota 13), l'*estroversione* sembra essere correlata alla preferenza per la commedia e il romanticismo, e questo è comprensibile, poiché agli estroversi piace ciò di cui questi due generi solitamente abbondano, vale a dire connessioni significative con altre persone, con le commedie che forniscono il "lato più leggero" di queste connessioni attraverso dialoghi, battute, scambi spiritosi, ecc.; anche la *gradevolezza* può indicare una preferenza per il romanticismo, con la sua attenzione predominante alle relazioni, all'empatia e alla compassione (tenendo presente che le donne di solito ottengono punteggi più alti sia in *gradevolezza* che in *coscienziosità*, un fatto che verrà ripreso nella sezione su sesso e genere più avanti); si è anche scoperto che le persone *gradevoli* o amabili, con il loro approccio caloroso e gentile, non amano i film horror. Il collegamento tra *apertura* e documentari e film di fantascienza non sorprende, poiché questi sono due generi che soddisfano la curiosità intellettuale, la ricerca e l'elaborazione di informazioni, l'avventura e le nuove esperienze. Si è anche scoperto che l'*apertura* è correlata a una preferenza per le commedie, che possono contenere trame non prevedibili e non convenzionali e personaggi stimolanti, una caratteristica che è almeno in parte condivisa dai film fantasy. Si è anche scoperto che i film d'azione vengono scelti da persone con un alto livello di *coscienziosità*, probabilmente perché tali film si basano su trame piuttosto prevedibili e quindi attraggono persone che preferiscono la familiarità alla novità; questo vale anche per i film romantici, che, trasmettendo solitamente sentimenti positivi e ottimistici, possono anche attrarre persone con un alto livello di *nevroticismo*. Un altro esempio di risultati di ricerca ha fornito queste correlazioni (Nota 14):

	<i>Livello alto</i>	<i>Livello basso</i>
<i>Apertura</i>	tragedia, neo-noir, indipendenti, "di culto"	guerra, romantici, azione, commedia
<i>Coscienziosità</i>	indipendenti, avventura, fantascienza	"di culto", animazione
<i>Estroversione</i>	dramma, romantici, commedia, azione	animazione, tragedia, neo-noir, fantascienza
<i>Gradevolezza</i>	avventura, romantici, commedia, dramma	parodia, animazione, neo-noir, "di culto", horror
<i>Nevroticismo</i>	"di culto", tragedia, animazione	avventura, indipendenti, guerra

Si noti che mentre alcune di queste correlazioni sono intuitive, confermando ciò che ci si aspetterebbe da persone che condividono gli stessi tratti della personalità, altre sono meno ovvie e di solito meritano ulteriori ricerche. Si noti inoltre che non esiste un collegamento "uno a uno" tra tratti e generi cinematografici, poiché questi ultimi possono attrarre più di un tratto.

Questo tipo di ricerca utilizza questionari progettati per esplorare le preferenze nei generi cinematografici (in cui alle persone viene chiesto di dichiarare le proprie preferenze su una scala, ad esempio tra i due estremi di *Non mi piace affatto* a *Mi piace molto*), anche invitandoli a citare uno o più film che hanno apprezzato e chiedendo loro di assegnare questi film a un particolare genere cinematografico da un elenco. Si può ottenere una visione più approfondita chiedendo alle persone di selezionare quelli che considerano gli aspetti più importanti di un film, scegliendo da un elenco (ad esempio, fotografia, colonna sonora, recitazione, attori preferiti, storia/trama, umorismo, amore, sangue/violenza, mistero/suspense, personaggi, impatto emotivo positivo e negativo, azione, informazioni/benefici di apprendimento), andando così oltre le semplici (e talvolta ambigue) etichette di "generi" (Nota 15).

7. Dalla personalità ai bisogni e ai motivi di uso di un film

Si presume che i tratti della personalità influenzino i comportamenti (nel nostro caso, la scelta del film) attraverso complessi meccanismi psicologici. Quando le persone sperimentano un particolare *stato d'animo* o *umore* (che, per definizione, è transitorio e mutevole), questo dà origine a determinati *bisogni*, che a loro volta attivano *obiettivi* corrispondenti, ovvero *motivazioni* per le scelte successive. Questo processo è influenzato dai *tratti* della personalità (che, contrariamente agli stati d'animo, sono stabili e persistenti), che attivano la valutazione delle scelte disponibili (ad esempio "Mi piace/non mi piace questo film" o "Questo film mi va bene/non mi va bene") e creano le *aspettative* che la scelta finale fornirà la *gratificazione*, ovvero la soddisfazione del bisogno percepito. Ad esempio, potrei annoiarmi e sentire il bisogno di una sorta di novità ed eccitazione guardando un film: il mio obiettivo diventa quindi quello di trovarne uno adatto. Se tendo ad avere un alto livello di Estroversione, probabilmente cercherò un film che so che potrebbe piacermi (o che valuto come buono per me) perché mi fornirà sensazioni positive di eccitazione e divertimento e che quindi mi aspetto soddisferà il mio bisogno. Fondamentalmente, ora ho un *motivo* per scegliere un particolare uso del film, ad esempio "per cercare sensazioni", che a sua volta mi orienterà nella selezione di un genere cinematografico corrispondente (forse un film d'azione, un thriller o un film horror). Possiamo riassumere questo complesso processo dicendo che *i tratti della personalità predispongono gli individui a scegliere media (generi cinematografici) che sono congruenti con i loro stati d'animo transitori*.

In altre parole, le persone usano i film per soddisfare un *bisogno* e raggiungere un *obiettivo*, il che dà origine a un *motivo* per guardare, ovvero uno (o più) *usi* dei film, attivando la scelta di un *genere* cinematografico. L'intero processo è influenzato dai loro *tratti di personalità*.

Gli usi dei film soddisfano un'ampia gamma di motivi, che possono essere classificati in tre aree principali dell'attività umana: *emotivo* (soddisfare la necessità di provare e gestire le emozioni); *cognitivo* (soddisfare la necessità di scoprire ed elaborare informazioni); e *sociale* (soddisfare la necessità di relazionarsi con gli altri). La Fig. 3 qui sotto riassume le relazioni tra tratti della personalità, usi dei film e generi cinematografici.

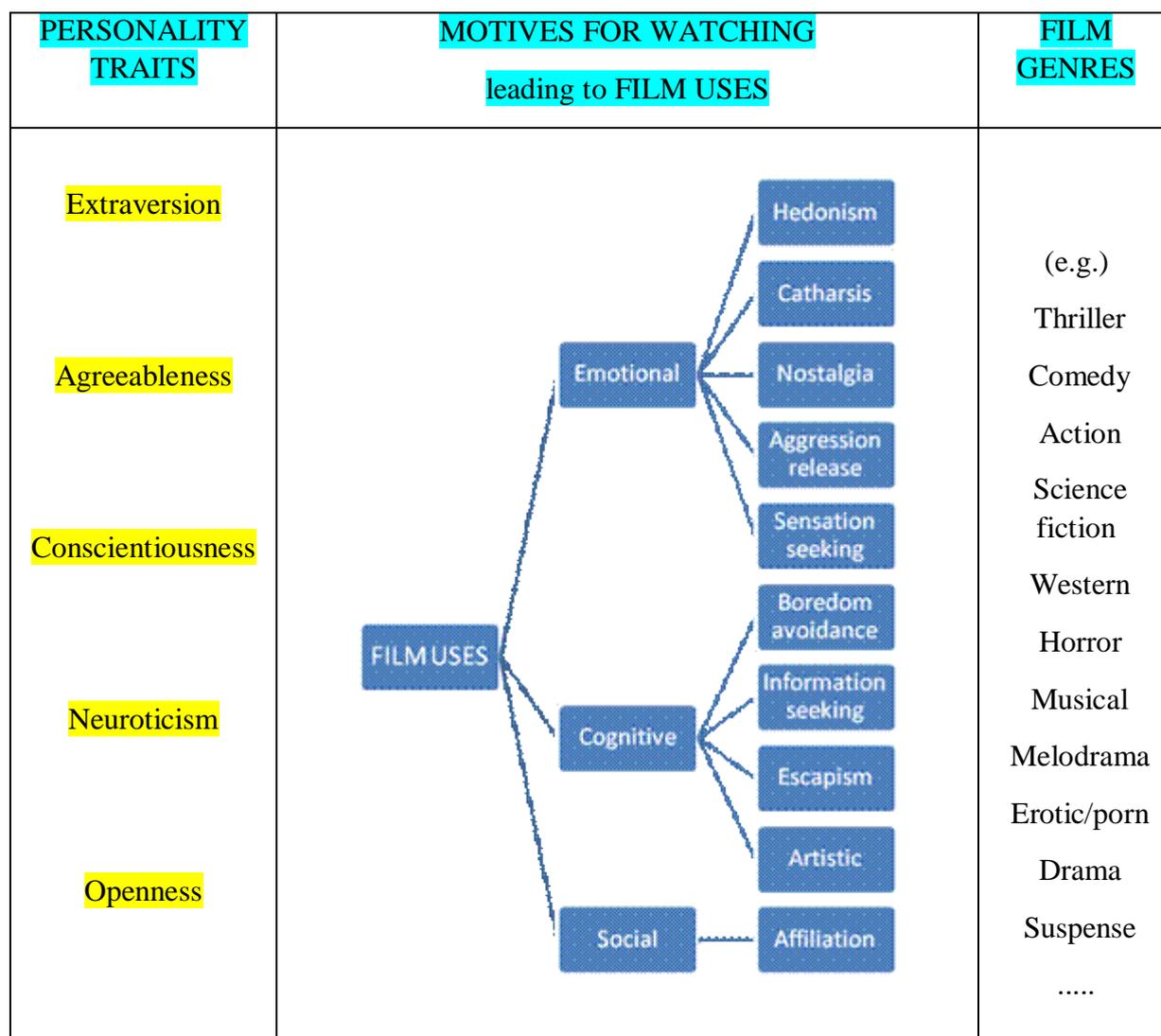


Fig. 3

Forniamo alcuni esempi di come i tratti della personalità (*personality traits*) possano influenzare gli usi dei film (*film uses*) e, in ultima analisi, la scelta di un genere cinematografico (*film genres*). Numerosi progetti di ricerca forniscono prove (anche se a volte contraddittorie) di queste relazioni, che in altri casi possono piuttosto essere oggetto di speculazioni informate, vale a dire l'aspettativa che un certo tipo di personalità sarà attratto da uno o più motivi/usi dei film (Nota 16). Mentre esaminiamo i seguenti esempi, si noti che un individuo può sperimentare diversi tipi di motivi, appartenenti anche ad aree diverse, allo stesso tempo: ad esempio, si può percepire un bisogno di evitare la noia (un uso *emotivo*) mentre si sperimenta un bisogno di cercare informazioni (un uso *cognitivo*); e un genere cinematografico può soddisfare una varietà di usi: un genere versatile come il documentario può soddisfare usi come, ad esempio, la ricerca di sensazioni e/o la ricerca di informazioni e/o l'esperienza artistica. Occuparsi delle differenze individuali non può portare a incasellare le persone in camicie di forza, ma dovrebbe piuttosto metterci in guardia sulla complessa rete di tratti della personalità, bisogni e motivazioni che costituiscono il profilo personale e unico di ogni singolo individuo.

Dal punto di vista *emotivo*, un chiaro utilizzo dei film è quello di fornire esperienze piacevoli (*edonismo*), ad esempio in attività ricreative, portando a scelte di intrattenimento "leggero"

come le commedie e forse al rifiuto di un genere più "impegnativo" come i documentari. Allo stesso modo, e più specificamente, le persone con alti livelli di estroversione e gradevolezza possono scegliere di guardare film che offrono divertimento e sensazioni positive (il contrario sarebbe vero per le persone con alti livelli di nevroticismo).

La *catarsi*, o l'esperienza di sensazioni negative, può essere considerata l'opposto dell'edonismo, ma questa affermazione è in un certo senso problematica, poiché provare dolore e sofferenza attraverso la mediazione di personaggi ed eventi cinematografici, ad esempio nel dramma e nel melodramma, può anche fornire sensazioni di sollievo mettendo lo spettatore in una posizione per affrontare i propri problemi e le proprie difficoltà. Le persone con un alto livello di nevroticismo, più propense a percepire sentimenti negativi, possono scegliere generi cinematografici che soddisfano i loro stati d'animo "infelici". Queste stesse persone possono anche essere attratte da generi che forniscono la piacevole sensazione di ricordare persone ed eventi passati (*nostalgia*).

La liberazione dall'aggressività (*aggression release*) può essere soddisfatta guardando film violenti, e questo è ovviamente collegato agli effetti che i *media* possono avere su individui specifici: ad esempio, i livelli di aggressività possono essere aumentati guardando la violenza sullo schermo da parte di persone che sono già più aggressive. Al contrario, ci si può aspettare che le persone i cui tratti di personalità tendono a escludere o limitare notevolmente l'aggressività (come le persone con un alto livello di estroversione e gradevolezza) evitino i film violenti.

La ricerca di sensazioni (*sensation seeking*) è un altro uso ambiguo dei film, poiché implica la ricerca di eccitazione (ad esempio attraverso film violenti o erotici o horror), che, tuttavia, possono essere vissuti in modi diversi e a livelli diversi dalla stessa persona nel tempo: questo significa che ogni individuo cerca di raggiungere il proprio livello ottimale di eccitazione. Le persone con un basso livello di estroversione e un alto livello di nevroticismo potrebbero scoprire che la stimolazione, piuttosto che il rilassamento, è più adatta a loro (ma si noti che anche l'apertura può portare le persone a cercare alti livelli di sensazione). Per complicare ulteriormente la questione, sappiamo che i sentimenti negativi generati, ad esempio, da un film horror o di suspense, possono alla fine portare a emozioni positive una volta che gli eventi spaventosi lasciano il posto a un lieto fine (Nota 17).

Passando agli usi *cognitivi* dei film, l'evitamento della noia (*boredom avoidance*) è certamente un bisogno comune e può essere sperimentato insieme alla ricerca di sensazioni, a dimostrazione del fatto che un'esperienza umana è sempre complessa, coinvolgendo sia aspetti emotivi (ad es. ricerca di sensazioni) che cognitivi (ad es. evitamento della noia) allo stesso tempo (per non parlare del fatto che anche l'evasione (*escapism*) può essere coinvolta). Più specificamente, ci si può aspettare che le persone con un alto livello di apertura abbiano bisogno di questo uso dei film.

Anche la ricerca di informazioni (*information seeking*), o la necessità di reperire informazioni ed elaborarle, attivando così pensiero, riflessione e discussione, può essere correlata sia ad un uso *emotivo* (come la ricerca di sensazioni) sia ad un uso *cognitivo* (come l'evitamento della noia), e può portare a scegliere generi cinematografici come documentari, ma anche film biografici (*biopics*) e film che mescolano realtà e finzione (*docufiction*). Le persone con un alto livello di apertura, pronte ad accettare la sfida di nuove informazioni, ma anche aperte a scoprire i pensieri e i sentimenti degli altri, potrebbero quindi aver bisogno di questo uso dei film (sebbene si sia scoperto che anche le persone con un alto livello di nevroticismo usano

media come il cinema, ma anche la TV e Internet, per soddisfare un bisogno simile).

L'evasione (*escapism*) consente alle persone di dimenticare le loro preoccupazioni quotidiane ricorrendo a *media* facilmente disponibili come la TV (e, sempre più, l'uso di Internet), e persino, oltre a questo, di evitare sentimenti negativi su se stessi accedendo a contenuti mediatici che consentono esperienze personali più positive.

L'uso *artistico* dei film, che offre opportunità di apprezzamento estetico, si correla facilmente con altri usi, come la ricerca di sensazioni/informazioni, così come l'evasione o l'evitamento della noia, e ci si può aspettare che faccia appello alle persone con un alto livello di apertura.

L'uso *sociale* dei film promuove il senso di *affiliazione*, che soddisfa la necessità di relazionarsi con gli altri, condividere esperienze e, in generale, offre opportunità di esperienze interpersonali, come guardare film con gli amici, discuterne e far parte dei *social network*. Si noti che il motivo dell'affiliazione non si riferisce solo ai contatti con altre persone, ma anche con i personaggi di un film, sollevando così questioni importanti come l'identificazione con i personaggi (e le attrici/attori che li interpretano). Le persone con un alto livello di apertura ed estroversione sono gli ovvi gruppi di riferimento per questo uso del film, ma anche le persone con un alto livello di nevroticismo e un basso livello di estroversione possono trovare "conforto" nella compagnia degli altri, sfuggendo così ai sentimenti negativi di solitudine e isolamento.

Un'ultima osservazione per questa sezione sottolinea la relativa difficoltà di usare un'etichetta come "generi cinematografici" per questa discussione. Come già accennato, un film può presentare una varietà di contenuti, che portano a diversi usi: alcuni generi, in particolare, come le commedie o i drammi, possono attivare varie attività mentali (un aspetto *cognitivo*) e sentimenti (un aspetto *emotivo*), che possono attrarre individui diversi. Pertanto, sarebbe interessante esplorare più in profondità l'attrattiva psicologica di un genere, ovvero le ragioni per cui un film particolare può essere attraente per alcune persone attraverso le *aspettative* che promuove ("guarda questo film e ti sentirai felice/triste").

6. Altre dimensioni: l'empatia, le convinzioni e gli atteggiamenti

6.1. L'empatia

Le dimensioni che possono essere prese in considerazione per identificare e descrivere le differenze individuali sono innumerevoli, e ciascuna può fornire informazioni utili per l'integrazione del profilo personale di un individuo. Stiamo ancora affrontando le questioni sollevate nella Sezione 4 (*Differenze nell'elaborazione di un film*), ovvero *ciò che il pubblico riporta alla situazione di visione e ciò che porta con sé dopo la visione*.

Ad esempio, quando si considerano le reazioni emotive degli spettatori a un film, l'*empatia*, ovvero la preoccupazione per i sentimenti e il benessere altrui e la predisposizione a "rispecchiare" le situazioni di altri, può essere utilizzata per prevedere tali reazioni. Ci si può quindi aspettare che le persone altamente empatiche provino un elevato livello di emozioni di fronte a film che trasmettono sofferenza e difficoltà, inducendo sentimenti di tristezza. Sebbene si possa supporre che questo sia correlato ad un minore godimento di un film, non sempre si è dimostrato così: in altre parole, sentimenti tristi o negativi non possono impedire a una persona di apprezzare un film. Questa contraddizione rimanda al significato solitamente associato al termine "piacere" e alla natura complessa delle reazioni emotive nelle diverse

esperienze cinematografiche: una sensazione di disagio può essere associata a un maggiore piacere di fronte a un film strappalacrime, ma a un minore piacere di fronte a un film horror (Nota 18; si veda anche la Nota 17).

6.2. La natura ambigua del concetto di "divertimento"

Osservando le reazioni degli spettatori ai film e il loro impatto emotivo, non si può fare a meno di rendersi conto che il "divertimento" o godimento non è sempre sinonimo di "piacere": in altre parole, possiamo provare sentimenti di tristezza o angoscia e allo stesso tempo "goderci" il film che stiamo guardando. Se scegliamo un film che dovrebbe farci sentire felici o rilassati (ad esempio, una commedia, un musical o un film d'azione), perché scegliamo film, come horror o film molto drammatici, che probabilmente ci faranno sentire tristi o depressi? E in quest'ultimo caso, perché possiamo comunque provare gratificazione per il film e alla fine giudicarlo "piacevole"? Chiaramente, il termine "divertimento" comprende una serie di significati diversi, ben oltre la mera esperienza di "piacere": una sensazione negativa può coesistere con una sensazione di coinvolgimento emotivo e persino di eccitazione, e questo indica un'altra dimensione del "divertimento", che potrebbe essere identificata con la *significatività*: possiamo quindi ipotizzare che le persone siano motivate a guardare un film non solo per provare sensazioni positive di divertimento, ma anche per soddisfare altri bisogni, ad esempio il bisogno di acquisire maggiore conoscenza, di approfondire questioni complesse, persino di riflettere sul significato della vita e della condizione umana. Questa motivazione alternativa potrebbe anche spiegare perché potremmo scegliere di guardare un film che suscita sentimenti tristi quando noi stessi ci sentiamo "tristi e depressi" – come se vedessimo le nostre difficoltà "specchiate" sullo schermo e quindi, in un certo senso, condivise con la storia del film (e forse con le persone sedute accanto a noi in una sala cinematografica buia). Per non parlare del fatto che anche quando, come in un film horror, ci sentiamo minacciati nel nostro benessere fisico e psicologico, possiamo comunque affrontare le nostre paure nella sicurezza e nel comfort di un cinema (o di casa nostra) (Nota 19).

Il concetto di "catarsi" torna utile qui, nel senso che un intrattenimento di natura tragica può aiutare a "purificare" le nostre emozioni negative, e il solo fatto di guardare personaggi di fantasia vivere situazioni simili alle nostre (o anche peggiori) può farci sentire "meglio" e può persino aiutarci mostrandoci come tali problemi possono essere affrontati e forse risolti. L'empatia è chiaramente al centro di queste esperienze di intrattenimento superficialmente paradossali, poiché condividiamo i nostri sentimenti con altri che presumibilmente si trovano ad affrontare situazioni uguali o simili alle nostre, "riparando", per così dire, il nostro umore negativo e offrendoci un ulteriore beneficio.

In sintesi, il "divertimento" o godimento di un film non implica necessariamente una gratificazione solo in termini di "piacere", ma anche in termini di "significatività", consentendo agli spettatori di accedere a sentimenti di consapevolezza di sé, autorealizzazione e opportunità di miglioramento personale attraverso l'introspezione e l'acquisizione di intuizioni (non solo su noi stessi, ma anche sui nostri simili). Anche in questo caso, le differenze individuali giocano un ruolo importante, poiché è stato riscontrato che l'intrattenimento come "significatività" è associato a tratti caratteriali come la riflessività, il bisogno di affetto e la ricerca di significato, mentre l'intrattenimento come "piacere" sembra essere associato a livelli più elevati di ottimismo, umorismo e giocosità (Nota 20).

6.3. L'identificazione con i personaggi

In termini analoghi, l'empatia viene direttamente messa in discussione anche per spiegare l'identificazione che gli spettatori possono provare, a vari livelli, con i personaggi di un film e con il destino che li attende nella storia: ad esempio, quando personaggi percepiti come "buoni" finiscono con un esito positivo, o, al contrario, quando personaggi percepiti come "cattivi" finiscono con una sorta di "punizione", il godimento del film aumenta. La parola chiave qui è *percepito*: non tutti percepiscono un certo personaggio come "buono" o "cattivo", sono possibili variazioni e questa è un'altra interessante misura delle differenze individuali. Inoltre, un film può rappresentare un personaggio moralmente "cattivo" in modi che suscitano empatia negli spettatori, così che se, da un lato, accettano la sua "punizione" finale, dall'altro non possono fare a meno di provare "dispiacere" e persino ammirarlo, dimostrando, ancora una volta, che un film consente molteplici interpretazioni e reazioni emotive. Infine, una caratteristica piuttosto frequente di molti film (soprattutto "moderni") è che non ritraggono alcuni personaggi come decisamente buoni o cattivi, il che può far sì che gli spettatori reagiscano in modi più sfumati e meno estremi, per non parlare degli stereotipi associati alle differenze culturali ed etniche, per cui le reazioni positive o negative degli spettatori possono essere diverse se, ad esempio in un contesto americano, il personaggio è di origine afroamericana piuttosto che caucasica.

6.4. Studio di casi: La donna del bandito e Scarface

La donna del bandito (They live by night, di Nicholas Ray, USA 1948) è la tragica storia di un ventitreenne, Bowie (Farley Granger), che, durante i difficili anni della Grande Depressione americana degli anni '30, viene condannato per un omicidio commesso all'età di 16 anni. Evade di prigione con due criminali più grandi di lui, che lo coinvolgono in una rapina in banca. Innamorato di una ragazza, Bowie cerca disperatamente di fuggire sia dai suoi ex compagni di prigionia che dalla polizia, ma alla fine viene rintracciato e ucciso a colpi d'arma da fuoco davanti alla sua ragazza (si veda il Video 4 qui sotto). Bowie è un personaggio intrinsecamente "cattivo"? Non proprio: il film lo descrive come vittima di un'ingiustizia, come un uomo che sarebbe pronto a condurre una vita "normale" ma che in realtà è condannato a un destino violento e ineluttabile, e anche come un giovane innamorato che sviluppa una relazione tenera, commovente, ma, ancora una volta, destinata al fallimento, con una ragazza che ama appassionatamente. Certo, si trova dalla parte sbagliata della legge e alla fine dovrà pagare per le sue scelte, ma tutta la sua storia trova eco nel pubblico, che non può fare a meno di provare pietà per lui e di simpatizzare per la sua situazione. La maggior parte degli spettatori, quindi, "apprezzerà" il film e il suo finale infelice, ovviamente non nello stesso modo in cui apprezzerrebbe una commedia leggera, innescando un'identificazione fortemente emotiva con la tragedia di questi due sfortunati amanti.



Video 4

Un altro esempio di come un film possa offrire un ritratto potente di un personaggio ambivalente è *Scarface* (di Brian De Palma, USA 1983). Ancora una volta, il protagonista è un criminale, un rifugiato cubano, Tony Montana (Al Pacino), che arriva a Miami con l'ambizione di inseguire il sogno americano attraverso il denaro e il successo personale. Diventa così un potente e famigerato signore della droga, ma la sua ossessiva gelosia per la

sorella minore e la sua dipendenza dalla cocaina si riveleranno fatali: la scena finale (si veda il Video 5 qui sotto) è infatti un'esplosione di violenza estrema, e ci mostra Tony braccato da una banda di spacciatori rivali. Quando viene finalmente abbattuto, il suo corpo cade da un balcone e finisce in una piscina vicino alla base di una statua che reca il motto "Il mondo ti appartiene". Non c'è dubbio che Tony sia, per molti versi, un personaggio "negativo" che alla fine merita di essere "punito"; tuttavia, il film costruisce gradualmente l'immagine impressionante di un uomo potente e condannato che raggiunge una sorta di "statura tragica" e può essere visto come vittima delle proprie ossessioni. Ancora una volta, la maggior parte degli spettatori può essere commossa dal destino che attende Tony: si può dire che "apprezzino" il film (e persino il suo finale violento e triste) non in termini di "piacere" che la storia offre, ma, forse in modo più ambiguo, in termini di coinvolgimento emotivo derivante dall'identificazione con un personaggio fondamentalmente tragico – con il motto finale che contribuisce all'impressione di un personaggio "più grande della vita".



Video 5

6.4. Le convinzioni e gli atteggiamenti

Le persone si avvicinano all'esperienza cinematografica con un bagaglio di convinzioni personali, atteggiamenti, motivazioni, conoscenze ed esperienze pregresse – un bagaglio che può essere condiviso da gruppi di persone ma che, tuttavia, descrive ancora in modo molto dettagliato il profilo di ciascun individuo. Le *convinzioni*, in particolare, sono aggregati cognitivi di informazioni riguardanti persone e cose (ad esempio, "i film polizieschi incoraggiano la violenza") che, se utilizzati come mezzo di valutazione, danno origine ad *atteggiamenti* o reazioni emotive ("i film polizieschi sono brutti e pericolosi") che agiscono come predisposizioni a determinate *scelte* comportamentali ("non voglio vedere film polizieschi"). Le persone tendono quindi a scegliere contenuti mediatici coerenti con le proprie convinzioni e atteggiamenti e a rifiutare contenuti che, non essendo in linea con le proprie opinioni, potrebbero far provare loro una sensazione di *dissonanza cognitiva* – una sensazione negativa che le porta a "colmare il divario" evitando i contenuti percepiti come incoerenti o incongruenti. Tuttavia, questo processo non è così meccanico e automatico come potrebbe sembrare a prima vista: ancora una volta, le persone differiscono nel loro grado di accettazione o tolleranza di contenuti non coerenti con le proprie convinzioni e atteggiamenti, e potrebbero persino scegliere contenuti incoerenti (ad esempio, un film che non si adatta alla propria visione del mondo) per metterne in discussione il messaggio, soprattutto se quest'ultimo è facile da confutare.

Convinzioni e atteggiamenti possono quindi predisporre gli spettatori a giudicare positivamente o negativamente un personaggio di un film, e a considerare più o meno credibili le fonti di informazioni, inclusi i film. Allo stesso modo, la *memoria* di personaggi ed eventi è influenzata dallo stesso tipo di processo. Le persone sono notoriamente inaffidabili quando raccontano eventi passati, come hanno spesso dimostrato i film giudiziari nel descrivere le prove fornite dai testimoni durante un processo. Ancora una volta, possono essere all'opera *pregiudizi* di ogni tipo, inclusi quelli culturali ed etnici, così che le persone possono variare, ad esempio, nell'identificazione di un sospetto in un contesto americano, finendo per confermarlo se la persona è afroamericana ma negarlo se è caucasica.

Infine, ancora una volta, un avvertimento è d'obbligo quando si tratta delle reazioni delle persone ai contenuti mediatici:

"È importante ricordare che gli spettatori non hanno sempre il controllo sulla propria esposizione mediatica e che i contenuti mediatici non sono sempre sufficientemente ambigui da consentire interpretazioni multiple o una memoria selettiva. Inoltre, le differenze individuali possono ben giocare un ruolo di rinforzo in alcune circostanze, ma in altri casi possono contribuire a consentire o intensificare l'influenza dei media." (Nota 21)

Gli algoritmi e l'Intelligenza Artificiale nella profilazione degli spettatori

Gran parte della ricerca sui legami tra personalità e fruizione cinematografica è stata di origine commerciale, piuttosto che accademica. Ciò non sorprende, poiché le informazioni raccolte da tali ricerche sono di grande utilità per gli studi cinematografici e le piattaforme di *streaming*, nei loro sforzi per produrre e distribuire film rivolti a un pubblico specifico, scoprendo i modelli di visione del pubblico e personalizzando i prodotti offerti. Una volta individuate le correlazioni tra determinati usi/scelte cinematografiche e tratti della personalità, queste informazioni possono essere utilizzate per prevedere la somiglianza nelle preferenze cinematografiche, migliorando notevolmente la precisione dei "suggerimenti" offerti agli spettatori per ulteriori esperienze visive. Questa profilazione del pubblico, basata su "motori di raccomandazione", è in uso da tempo e le aziende *high-tech* sono ben consapevoli delle problematiche in gioco, come disse Steve Job qualche anno fa:

"Quello che gli studi cinematografici devono fare è iniziare ad abbracciare il front-end del business ... iniziare a conoscere i propri clienti e a costruire meccanismi per comunicare con loro e avvisarli quando uscirà il loro nuovo prodotto ... [vendere film] diventerà molto più interessante, più preciso, più economico [e] più efficiente". (Nota 22)

Gli algoritmi sono ampiamente utilizzati per assistere i ricercatori in questa impresa e l'Intelligenza Artificiale sta già rendendo tali sforzi sempre più produttivi.

6. Sesso, genere ed età

"È importante che i ricercatori considerino anche il ruolo delle risposte degli spettatori e del loro gradimento per i contenuti [di rappresentazioni di genere stereotipate] perché (1) i contenuti di intrattenimento sono spesso rivolti specificamente a un pubblico maschile rispetto a uno femminile; e (2) la visione differenziata dell'intrattenimento mediatico può contribuire ad esacerbare gli stereotipi sui ruoli sessuali e le differenze comportamentali." (Nota 23)

La ricerca ha costantemente dimostrato che esistono differenze nelle preferenze cinematografiche tra donne e uomini (Nota 24). Tuttavia, le questioni in gioco qui sono complesse, a partire dal fatto fondamentale che il *sesso* biologico (con l'opposizione tra maschile e femminile) interagisce con il *genere* (un costrutto socio-culturale, che lascia più spazio a descrizioni non binarie).

Alcuni studi hanno dimostrato che gli uomini preferiscono decisamente i film d'azione, polizieschi e a sfondo sessuale rispetto alle donne, e il contrario vale per i film romantici, drammatici e storici, con commedie, horror e fantasy leggermente preferiti dagli uomini rispetto alle donne: questa differenza ridotta per commedie e fantasy può essere in parte

spiegata dalla natura "ibrida" di tali film, che spesso mostrano tratti comuni che non si concentrano così chiaramente su violenza e relazioni (Nota 25). Ciò evidenzia, ancora una volta, la natura ambigua di diversi generi cinematografici: i film d'azione, polizieschi e horror possono differire ampiamente per quanto riguarda la quantità di violenza mostrata, proprio come i film drammatici possono differire per quanto riguarda la quantità di *pathos*, portando a variazioni *all'interno dello stesso genere*, e non solo *tra generi diversi*.

Sono state fornite anche alcune risposte alla domanda se donne e uomini che apprezzano gli stessi generi cinematografici abbiano anche tratti di personalità simili. Questo sembra essere il caso (Nota 25), con l'eccezione dell'apertura (*openness*): le donne (che generalmente non prediligono i film d'azione), erano più aperte degli uomini quando si è scoperto che apprezzavano questo genere cinematografico, e il contrario era vero per i film romantici (i *fan* uomini erano più aperti delle donne). Questo indica un'interessante relazione tra genere e personalità.

Tuttavia, è ancora più interessante esaminare le ragioni per cui gli spettatori hanno espresso tali preferenze. Ad esempio, una prima ricerca ha rilevato che

"In generale, gli uomini rispondevano che era molto "naturale" per loro preferire i film ricchi d'azione rispetto a quelli romantici, semplicemente perché appartenevano al genere "maschile". Al contrario, le donne rispondevano che preferivano le storie d'amore perché tali film toccavano e commuovevano i loro cuori, facendo emergere così i loro tratti "femminili". Analogamente, altri studi hanno riportato che le donne provano maggiore paura e meno piacere per i film "di paura" rispetto agli uomini ... D'altra parte, gli uomini riportano meno coinvolgimento, interesse, reattività emotiva e piacere per i film tristi o strappalacrime rispetto alle donne." (Nota 26)

Questo è di fondamentale importanza perché indica che le persone hanno visioni stereotipate sulle personalità maschili e femminili (ad esempio, "le donne sono più emotive, empatiche e premurose degli uomini") e riportano anche reazioni diverse (tristezza, paura e talvolta gioia per le donne, che indicano "affiliazione" e "contatto sociale"; rabbia per gli uomini, che indicano "competizione" e "autoaffermazione"). Questi stereotipi dovrebbero anche renderci consapevoli del fatto che esistono differenze, non solo tra persone di sesso opposto, ma anche *all'interno di ciascun sesso*: in altre parole, all'interno di un gruppo, alcune donne possono essere considerate, ad esempio, meno "comprehensive" di alcuni uomini e, al contrario, alcuni uomini possono essere considerati meno "competitivi" di alcune donne. Queste variazioni *tra i sessi e all'interno dei sessi* evidenziano il ruolo delle convinzioni e degli atteggiamenti nel plasmare le *aspettative* riguardo al comportamento sociale appropriato che donne e uomini dovrebbero mostrare; queste aspettative sono interiorizzate e coerenti con i *ruoli di genere* che ci si aspetta che donne e uomini svolgano - con la conseguenza cruciale che in alcune circostanze, il *genere* (e i suoi stereotipi) può influenzare le preferenze cinematografiche più o meglio del semplice *sex* biologico. Ciò significa che alcuni individui saranno particolarmente sensibili (in modo positivo e negativo), ad esempio ai film horror o ai film strappalacrime, indipendentemente dal sesso. L'autopercezione dei ruoli di genere è quindi un fattore fondamentale per spiegare le reazioni emotive delle persone ai film e, di conseguenza, le loro preferenze cinematografiche. Queste considerazioni aggiungono un elemento molto significativo e aiutano a comprendere meglio le differenze già segnalate nelle preferenze cinematografiche (con la notevole scoperta che "i ruoli di genere non hanno sostanzialmente alcuna influenza sulle donne, ma hanno un'influenza molto forte sugli uomini" - Nota 27).

Come regola generale, quando si considerano i risultati della ricerca, si deve anche considerare il possibile impatto di altre variabili, ad esempio l'età e l'origine culturale/etnica, che possono avere un effetto di mediazione considerevole sulla relazione tra personalità e preferenze cinematografiche. Ad esempio (Nota 28), considerando tre fasce d'età (giovani - 25 anni e meno; fascia media - 26-49 anni; anziani - 50 anni e oltre), sono state osservate interessanti differenze riguardo a diversi generi cinematografici: i film drammatici sono stati scelti in modo molto più significativo dai giovani rispetto agli altri gruppi, mentre i film horror sono stati meno apprezzati dal gruppo più anziano; i film d'azione e d'avventura erano decisamente più un genere "giovane", ma i film romantici sono stati scelti più dalle giovani donne che dai giovani uomini. Inoltre, il gruppo dei giovani ha preferito i film di recente uscita rispetto agli altri gruppi. Ciò è stato (provvisoriamente) spiegato in diversi modi: i film più recenti presentano più violenza ed effetti speciali, il che li renderebbe più popolari tra i giovani; e i giovani spettatori non sono stati esposti a diversi stili cinematografici e cambiamenti nel corso degli anni (come invece è accaduto ai gruppi più anziani). Tuttavia, non si tratta semplicemente del fatto che gli spettatori più anziani possano essere "nostalgici":

"Un fattore determinante potrebbe essere la continua riattivazione del filtro estetico in vigore al momento della prima visione di un film. Questa flessibilità nei cambiamenti stilistici, che porta ad apprezzare film di epoche precedenti, sarebbe semplicemente inaccessibile alla maggior parte degli spettatori più giovani." (Nota 29)

Sono stati inoltre rilevati dei cambiamenti nel tempo: con l'avanzare dell'età, gli spettatori maschi citano i film romantici (preferiti a tutte le età dalle spettatrici) come genere preferito e, più in generale, i gruppi di età media e avanzata mostrano gradualmente una diminuzione della differenza tra uomini e donne.

7. Conclusione

Come si è visto nei paragrafi precedenti, le differenze individuali possono essere identificate e descritte in diversi modi, facendo ricorso a una varietà di teorie psicologiche e a innumerevoli variabili. Ciò potrebbe dare l'impressione che la ricerca segua approcci così diversificati da rendere quasi impossibile il confronto e, in definitiva, la sintesi. Tuttavia, ciò evidenzia anche la natura stessa delle differenze individuali: i profili personali sono costituiti da una rete di relazioni molto complessa e ogni profilo è unico per un singolo individuo. Ciò non significa che non si possano realizzare generalizzazioni, ovvero tendenze descrittive, ma ci avverte del fatto che, nel caso delle preferenze cinematografiche, così come nella maggior parte degli altri casi, dobbiamo fare affidamento su una varietà di modi diversi, e in alcuni casi alternativi, per descrivere il modo in cui gli individui rispondono al loro bisogno (e apprezzamento) per i film. In altre parole, l'ampia gamma di risultati di ricerca delineati in questo articolo non deve essere considerata un segno di confusione, ma piuttosto come prova che il comportamento umano sfugge a spiegazioni semplici e richiede un approccio aperto, critico e inclusivo.

Appendice

Due modi alternativi di descrivere le differenze individuali, non presi in considerazione dalla letteratura esaminata in questo articolo, si basano sugli *stili di pensiero* (ovvero sui modi di elaborare le informazioni) e sulle *intelligenze multiple* (in contrapposizione al concetto di

un'unica misura generale dell'intelligenza). Questi due approcci alternativi possono essere utilizzati nell'esplorazione delle preferenze cinematografiche, aggiungendo una prospettiva affascinante, seppur complessa, a quelle delineate in precedenza. Le preferenze cinematografiche possono quindi aiutare a comprendere altri aspetti della personalità. L'articolo [Preferenze riguardo al cinema e differenze individuali: Stili di pensiero e intelligenze multiple](#) fornisce un esame preliminare dell'argomento e offre spunti per la ricerca futura.

Note

1. Romans A. *We Are What We Watch: Film Preferences and Personality Correlates*, Oklahoma State University, p. 3. Anche in [The American Journal of Humanities and Social Sciences Research](#), Volume 05, Issue 03, pp. 08-12.
2. Kaufman J.C. & Simonton D.K. 2014. *The social science of cinema*, Oxford University Press, Oxford, pp. 147-148.
3. Schneider F.M. 2017. ["Measuring Subjective Movie Evaluation Criteria: Conceptual Foundation, Construction, and Validation of the SMEC Scales"](#), *Communication Methods and Measures*, p. 4.
4. *ibid.*, p. 15.
5. Rentfrow P.J., Goldberg R.N. & Zilca R. 2011. ["Listening, Watching, and Reading: The Structure and Correlates of Entertainment Preferences"](#), *Journal of personality*, 79(2), p. 231.
6. Adattato da Young S.D. 2012. *Psychology at the movies*, Wiley-Blackwell, Malden, MA, USA, p. 115.
7. *ibid.*, pp. 121-125.
8. Chausson O. *Assessing The Impact Of Gender And Personality On Film Preferences*, University of Cambridge, p. 46.
9. Kaufman & Simonton, *cit.*, p. 90.
10. *ibid.*, p. 90.
11. Una versione breve di un questionario che misura i cinque grandi fattori della personalità ("Big Five") utilizzando solo 10 coppie di aggettivi è il *Ten-Item Personality Inventory* (TIPI) in Gosling S. D., Rentfrow P. J. & Swann, W. B., Jr. 2003. ["A Very Brief Measure of the Big Five Personality Domains"](#), *Journal of Research in Personality*, 37, pp. 504-528. Una [traduzione italiana](#) è disponibile, la cui validazione è descritta in Chiorri C., Bracco F., Piccinno T., Modafferi C. & Battini V. 2014. ["Psychometric properties of a revised version of the Ten Item Personality Inventory"](#). *European Journal of Psychological Assessment*, DOI: 10.1027/1015-5759/a000215.

12. Riferimenti dettagliati alle ricerche in questo ambito si trovano, ad es. in Kaufman & Simonton, cit.; Treasa M.J. 2023. ["Do We Watch What Matches our Personality? Movie Preferences and Personality"](#), *The International Journal of Indian Psychology*, Volume 11, Issue 3, pp. 3801-3806; Kallias A. 2012. ["Individual differences and the psychology of film preferences"](#), Department of Psychology, Goldsmiths College, University of London. Quest'ultima pubblicazione comprende includes un *Uses of Film Inventory* (sviluppato in origine da Chamorro-Premuzic), un questionario di 50 *item* che segue il formato "self-report" qui esemplificato. Si veda Chamorro-Premuzic T. & Furnham A. 2009. "Mainly Openness: The relationship between the Big Five personality traits and learning approaches", *Learning and Individual Differences*, 19 (4), 524-529. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2009.06.004>. Si veda anche la pagina web del Dr. Chamorro-Premuzic: [What type of movie person are you?](#) sul sito *Psychology Today*.
13. Cf. Romans. cit., and Chausson, cit.
14. Cantador I. Fernández-Tobías I, Bellogín A, Kosinski M., Stillwell D. 2013. ["Relating Personality Types with User Preferences in Multiple Entertainment Domains"](#), *Conference: Proceedings of the 1st Workshop on Emotions and Personality in Personalized Services (EMPIRE)*, p. 3.
15. Si vedano esempi di tali questionari in Romans, cit., pp. 16-18.
16. Cf. Nota 12.
17. Cf. Mariani L. 2022. ["Why do we pay to get scared?" The paradoxical lure of horror films"](#), *cinemafocus.eu*
18. Beth Oliver M. ["Individual differences in media effects"](#), in Zillmann D., Bryant J. & Beth Oliver M. *Media effects: Advances in theory and research*, Taylor & Francis, Hoboken, p. 509.
19. Cf. Mariani, cit.
20. Beth Oliver M. & Raney A.A. 2011. "Entertainment as Pleasurable and Meaningful: Identifying Hedonic and Eudaimonic Motivations for Entertainment Consumption", *Journal of Communication*, 61, pp. 994.
21. Beth Oliver, cit., p. 517.
22. Citato in Palomba A. 2020. "Consumer personality and lifestyles at the box office and beyond: How demographics, lifestyles and personalities predict movie consumption", *Journal of Retailing and Consumer Service*, 55, p. 2. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2020.102083>
23. Cf. Chausson, cit., p. 46.
24. Infortuna C., Battaglia, F. Freedberg, D. Mento, C. Zoccali, R. A. Muscatello, M. R. A. & Bruno, A. 2021. "The inner muses: How affective temperament traits, gender and age predict film genre preference". *Personality and Individual Differences*, 178, Article 110877. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.110877>

25. Cf. Chausson, cit.

26. *ibid.*, p. 47.

27. *ibid.*, p. 59.

28. Fischhoff S., Antonio J. & Lewis D. 1998. "Favorite films and film genres as a function of race, age and gender", *Journal of media psychology*, Vol. 3, No. 1.

29. *ibid.*, p. 21.



info@cinemafocus.eu