



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento di Filosofia, Pedagogia, Sociologia e Psicologia applicata

Corso di laurea in Scienze Psicologiche Sociali e del Lavoro

Elaborato finale

Essere umano e oggetti non vivi: personificazione e relazioni

Humans and non-living objects: personification and relationships

Relatrice

Prof.ssa Giulia Fuochi

Laureanda: Sofia Favaro

Matricola: 2048018

Anno Accademico 2023/2024

INDICE

INTRODUZIONE.....	3
CAPITOLO 1: Personificazione come euristica per spiegare l'imprevedibilità degli oggetti non vivi dotati di movimento.....	5
1.a Percezione di movimento e animazione.....	5
1.b- L'attribuzione di coscienza.....	7
1.c- Interazione e generalizzazione.....	10
CAPITOLO 2- Personificazione come pratica appresa all'interno del contesto culturale e/o sociale di riferimento.....	12
2.a- Uno sguardo antropologico al tema dell'animazione.....	12
2.b- Il ruolo del linguaggio e dello scambio sociale.....	16
2.c- Il ruolo sociale dell'oggetto personificato.....	18
CAPITOLO 3- La personalità immaginata.....	21
3.a- La capacità di agire indipendente della personalità immaginata: personaggi e autori.....	21
3.b- Mantenimento e ripercussioni.....	24
CONCLUSIONI.....	28

INTRODUZIONE

In concomitanza con l'impetuoso progresso che ha sostenuto lo sviluppo dell'Intelligenza Artificiale in questi ultimi tempi temi come la personificazione e l'etica nei confronti di oggetti "non vivi" hanno cominciato a suscitare forte interesse all'interno della comunità accademica a livello interdisciplinare. Lo studio psicologico ha cominciato a indagare in modo più approfondito ora che mai le interazioni che hanno luogo tra l'essere umano e gli oggetti non vivi, ora capaci di comunicare e agire simulando in modo sempre più accurato azioni e comportamenti umani.

Questo fenomeno di interazione ha però origini antecedenti allo sviluppo di capacità comunicative da parte di oggetti non vivi e il qui presente elaborato si pone l'obiettivo di esplorare il rapporto più generale tra umani e oggetti, indagando principalmente il processo di personificazione a cui vengono sottoposti questi ultimi. Si proporrà di spiegarlo prima attraverso un'analisi di taglio cognitivo riguardante gli oggetti non vivi dotati di movimento e successivamente considerando il ruolo dell'influenza e dell'apprendimento sociale e culturale. Si parlerà poi della personalità immaginata, facendo riferimento anche all'ambito letterario e alla pratica della scrittura che porta autori e scrittori a interagire e formare legami affettivi con i propri personaggi. Si illustreranno, infine, alcune ripercussioni e conseguenze del mantenimento della narrazione personificante.

Lessico e terminologia- "Personificazione":

Nella comunità scientifica anglofona l'atto di attribuzione di personalità, caratteristiche psicologiche e capacità di agire proprie dell'essere umano ad enti non umani viene

comunemente indicato col termine “*Anthropomorphism*”. Il termine è qui tradotto “*personificazione*” in quanto la traduzione letterale “*antropomorfismo*”, in lingua italiana, viene principalmente associata all’attribuzione di un aspetto fisico umano (particolarmente coerente con la sua origine etimologica: ἄνθρωπος: “*uomo*”, -μορφος “*che ha forma di*”). Per illustrare, due definizioni da Treccani : “*Antropomorfismo*”: “*Tendenza ad attribuire aspetto, facoltà e destini umani a figure immaginarie, animali e cose.*” “*Antropomorfo*”: “*Che ha sembianze di uomo, o è raffigurato in sembianze umane”.*

Il termine “*personificazione*” fa invece riferimento a un’attribuzione più generica di caratteristiche umane senza lo specifico riferimento alle caratteristiche fisiche che presenta il termine “*antropomorfismo*”; due definizioni di Treccani: “*Personificare: Rappresentare una cosa inanimata o un’idea attribuendole natura e caratteristiche umane”*, “*Personificazione: [...] una forma, spesso inconscia, di personificazione è anche implicita nel linguaggio comune, che in frequenti traslati attribuisce alla cose coscienza e volontà”*

In relazione al tema dell’elaborato, che indaga l’attribuzione di facoltà mentali proprie dell’essere umano ad oggetti non vivi, si è ritenuta “*personificazione*” la terminologia più adatta per esplorare questo fenomeno.

“Oggetti non vivi”:

Treccani definisce il termine “animato” come “*Dotato di anima, di vita, di movimento*”. Oggi oggetti privi di “vita” in senso biologico possono non essere privi di movimento. Per questo motivo, da un punto di vista meramente lessicale, non si è ritenuto

appropriato in questo lavoro definire “oggetti inanimati” quegli oggetti che, pur essendo biologicamente non vivi, sono comunque dotati di movimento. Di conseguenza gli oggetti non saranno indicati con il termine “oggetti inanimati” in quanto possibilmente dotati di movimento, ma con l’espressione “oggetti non vivi”, in quanto privi di vita biologica. Si aggira in questo modo l’ambiguità del termine “animato” e sinonimi.

CAPITOLO 1: Personificazione come euristica per spiegare l'imprevedibilità degli oggetti non vivi dotati di movimento.

1.a- Percezione di movimento e animazione.

La percezione del movimento di un oggetto è un processo cognitivo relativo e complesso. Studi a riguardo riportano che può dipendere da diversi fattori e condizioni quali uniformità dello sfondo su cui si staglia, movimento circostante e tipologia di movimento, ma come funzione generale è volto a tutelare l’incolumità fisica di chi si trova nei paraggi (Atkinson et al., 2017). Nel momento in cui un oggetto si trova in rotta di collisione con un individuo quest’ultimo, ancora prima di valutarne la natura, cerca di comprenderne la velocità e la traiettoria.

A loro volta diversi tipi di movimento richiamano l’attenzione con diversa intensità. Se da un punto di vista evolutivo l’obiettivo primario della percezione del movimento è quello di fornire informazioni sulla traiettoria dell’oggetto per evitare la collisione con il corpo, i “movimenti animati” richiederanno un’ulteriore attenzione per poter essere valutati. È definito nell’articolo di Pratt et al. (2010) “movimento animato” il movimento di un oggetto che si sposta nello spazio in modo apparentemente indipendente da energie esterne e dunque, perlomeno all’apparenza, dispone di una

fonte interna di energia che lo separa dal contesto e lo rende imprevedibile; questo fattore di imprevedibilità porta alla percezione di “animazione” (*animacy*), ossia viene associato alla presenza di vita.

Nello studio condotto da Pratt et al. (2010) sul movimento animato e l'attenzione si dimostra che il movimento animato cattura l'attenzione di chi lo percepisce individuando una riduzione significativa del tempo di reazione impiegato, da parte dei partecipanti, a segnalare un cambiamento nello stimolo che lo aveva messo in atto. È stato anche accertato che la velocità di reazione non dipendesse dall'unicità del movimento dello stimolo (l'unico animato tra diversi movimenti prevedibili) poiché nella condizione opposta (ossia tra molteplici stimoli che attuano movimenti animati uno solo si muove in modo prevedibile) i tempi di reazione non diminuiscono in modo significativo. I risultati indicano che il tempo di reazione inferiore fosse dato proprio dall'attribuzione spontanea di animazione, anche in modo del tutto inconsapevole. I partecipanti hanno infatti riportato di non aver notato a livello consapevole il movimento. Questa attribuzione rimane inoltre indipendente dalla forma dello stimolo, che non deve necessariamente disporre di caratteristiche morfologiche comunemente associate agli esseri viventi per richiamarne l'animazione. Gli stimoli, infatti, consistevano in semplici forme geometriche: quadrati e cerchi.

Un oggetto che presenta imprevedibilità porterà anche più difficilmente ad abituaione: il pendolo di un orologio, con un movimento ripetitivo e cadenza costante, può attirare inizialmente l'attenzione ma dopo un prolungato periodo di tempo la traiettoria viene stabilita e si perde interesse. Il volo di un insetto sarà invece percepito con più puntualità ogni volta che rientrerà nel campo visivo.

Tutto questo rende particolarmente saliente la percezione di oggetti animati nella quotidianità di un individuo e spiega parzialmente la sua tendenza innata a prediligere l'interazione con gli esseri viventi rispetto ad oggetti non vivi. Ma, come abbiamo già accennato, al giorno d'oggi non tutti gli oggetti non vivi risultano propriamente inanimati e questo movimento può catturare l'attenzione e rendere salienti anche altri enti.

1.b- L'attribuzione di coscienza.

Se l'oggetto è mosso da energie interne significa che queste energie sono gestite e tarate proprio all'interno dell'oggetto stesso. Interrogandosi sul modo in cui possono venir gestite si attribuisce all'oggetto un certo livello di percezione di sé stesso rispetto all'ambiente circostante e, proprio come il livello di animazione associato ad esso aumenta proporzionalmente all'imprevedibilità del movimento (Pratt et al., 2010), più complesso risulterà il movimento più facilmente gli si attribuirà un certo livello di facoltà decisionale e coscienza.

Mattiassi et al. (2021) hanno condotto uno studio sui livelli di empatia provati dall'essere umano nei confronti di esseri umani, animali, robot e oggetti per esplorare la dinamica empatica tra questi gruppi e le variabili che agiscono su di essa. Nell'esperimento sono stati presentati ai partecipanti video di maltrattamento da parte di un uomo maschio (spinta, calcio, lancio) nei confronti di un essere umano, un gatto, un robot antropomorfo, un robot zoomorfo, un robot machine-like, uno smartphone e un cubo di Rubik. Dai risultati si evince una chiara tendenza da parte dei partecipanti ad empatizzare e attribuire emozioni negative nei confronti del gatto e dell'essere umano (con un'attribuzione di emozioni più negative al gatto poiché visto come meno in

controllo e dunque come vittima a tutti gli effetti). I robot antropomorfi e zoomorfi si collocano al secondo posto di questa classifica e come ultima categoria vengono collocati i robot machine-like, lo smartphone e il cubo di Rubik. La presenza di una struttura anatomica simile a quella che accomuna gli esseri viventi facilita l'attribuzione di una mente in quanto, citando il testo, "simula la possibilità di avere una mente perché ci si aspetta che le entità dotate di mente abbiano una forma simile a quella delle entità a cui già ne attribuiamo una" (p. 551). Se questo fosse l'unico fattore, però, non si spiegherebbe il fenomeno di personificazione attribuito a oggetti che non presentano né caratteristiche antropomorfe né zoomorfe. Nello studio viene fatto un appunto sulla variabile di familiarità dei partecipanti con alcuni degli oggetti presentati, illustrando una nota di forte interesse per questo elaborato: viene infatti indicato che le persone con familiarità nei confronti di elettrodomestici, come ad esempio proprietari di Roomba, dimostravano una maggiore empatia e coerenza nelle emozioni attribuite e percepite verso il robot machine-like.

Nella prossima sezione, per provare a spiegare il modo in cui la familiarità può influire sul rapporto empatico, si farà riferimento ad uno studio condotto da Sung et al. (2007). Lo studio ha avuto luogo intervistando proprietari di Roomba che attraverso post pubblicati in un forum dedicato al prodotto avevano dimostrato di avere legami affettivi con i propri elettrodomestici, personificandoli. Lo studio riconosce che il campione è selettivo, ma si ritiene pertinente inserirlo in questo elaborato poiché offre la possibilità di osservare i comportamenti e i punti di vista di una comunità di persone che mette in atto proprio ciò che si sta indagando.

Citando l'affermazione di un partecipante, in possesso di due unità differenti: *“Per me sono diversi, hanno comportamenti diversi. E so per certo che hanno firmware uguali o simili quindi non dovrebbero esserci particolare differenze, ma il mio discovery è più pazzo. Va a sbattere e va in posti dove non dovrebbe andare, mentre lo scheduler è più raffinato, sa quello che fa.”* (para. 4).

Un robot, per sua funzione, pur essendo mosso da energie interne, non dovrebbe risultare imprevedibile in quanto le mansioni che svolge vengono impostate dalla persona che ne fa uso; può dunque essere visto come uno strumento che estende l'attività umana piuttosto che come un oggetto che si comporta in modo indipendente. Chi però ha esperienza con gli elettrodomestici ha modo di osservare gli errori che vengono commessi dagli stessi, chiaramente non previsti o impostati dal proprietario. In vista di questi errori e particolarità, che vanno oltre lo svolgimento diretto della mansione, lo strumento smette di venire inteso come una mera estensione del proprietario e diventa un sé indipendente.

Il processo cognitivo sarebbe il seguente: non viene scelto dal proprietario che il robot commetta errori e se il robot fosse effettivamente un'estensione di ciò che vuole il proprietario il compito verrebbe svolto in modo perfetto. Nel momento in cui si apprende che il robot può commettere errori il proprietario ne attribuisce la responsabilità al robot, sviluppando di conseguenza anche l'idea che l'oggetto disponga di una personalità che favorisce alcuni comportamenti rispetto ad altri. Questo processo ripropone schemi comunemente adoperati in ambito sociale quali ad esempio le teorie implicite della personalità, secondo le quali si attribuiscono alle persone con cui si interagisce tratti di personalità congruenti con le azioni che le vediamo compiere anche

se questa attribuzione risulta fundamentalmente infondata. Ad esempio, se si etichetta una persona come generosa per via di una donazione che ha versato potrebbero esserle attribuiti spontaneamente anche altri tratti di personalità simili (come “onesta” o “gentile”) nel tentativo di costruire una immagine più completa di lei pur non avendo prove a supporto degli altri tratti nello specifico (Palmonari et al., 2012).

Alla luce di questo si intende la personificazione degli oggetti non vivi dotati di movimento come euristica: pur essendo razionalmente consapevoli delle limitazioni date dalla tecnologia che le compone si coltiva attivamente l’immagine personificata del robot proprio come si coltiva l’immagine dell’altro nelle interazioni interpersonali. Questo permette di risparmiare le energie cognitive che richiederebbe lo sviluppo di un meccanismo differente e meno spontaneo tarato specificamente sull’“essere robot” e “non persona”.

1.c- Interazione e generalizzazione.

Emerge inoltre dallo studio di Sung et al. (2007) che la personificazione è ulteriormente favorita dal contesto in cui avvengono le interazioni quotidiane col robot: gli elettrodomestici per loro funzione operano in luoghi significativi, principalmente in ambito casalingo, e li mantengono ordinati offrendo di riflesso un servizio di cura nei confronti del proprietario. Facendo riferimento all’affermazione di un partecipante allo studio in possesso di due unità con funzioni simili, la visione quotidiana di una delle due unità al lavoro nei punti della casa più frequentati aveva permesso di stringere un legame affettivo più forte rispetto all’altra, in funzione in stanze meno frequentate. Allo stesso tempo, per navigare gli spazi, gli elettrodomestici richiedono talvolta assistenza in quanto i sensori possono non sempre captare mobili o ostacoli, portando l’unità a

incastrarsi. La gravità di questi imprevisti e sensazioni di frustrazione vengono attenuate o addirittura rielaborate in emozioni completamente diverse in presenza di personificazione. Se l'unità personificata si incastra nel tentativo di svolgere il compito assegnato invece di provocare rabbia provocherà una reazione compassionevole; I proprietari riportano infatti di sentirsi responsabili di risolvere la situazione e mettono in atto comportamenti di tutela e cura volti a rimediare e prevenire le difficoltà dell'entità vista come più debole e meno in controllo (cambiando, ad esempio, la disposizione di alcuni elementi di arredo della casa). Si ricorda qui la vittimizzazione del gatto che avviene nello studio di Mattiassi et al. (2021) precedentemente citato: la percezione di mancanza di controllo da parte dell'ente ne favorisce l'attribuzione di emozioni negative. Questa spinta ad aiutare l'unità può anche derivare dalla proiezione di schemi di pensiero propri dell'uomo su di essa secondo i quali è possibile immaginare che, non riuscendo a svolgere il suo compito, il robot provi emozioni negative di impotenza e confusione.

Le conseguenze positive della dinamica di personificazione riportate nello studio di Sung et al. (2007) sono le seguenti: promuove lo sviluppo di un atteggiamento più positivo nei confronti della pulizia, la gestione di stati emotivi negativi in risposta a situazioni potenzialmente frustranti e la volontà di condividere il proprio rapporto con il robot in ambienti sociali esterni al contesto casalingo, consigliandone l'acquisto.

Soffermandosi su quest'ultimo punto si evidenzia un ultimo fattore rilevante per quella che è la tendenza a provare empatia nei confronti di unità altre a quelle con cui si ha un rapporto personale diretto: la generalizzazione. Intendendo la personificazione di questi oggetti dotati di movimento come euristica per spiegare l'imprevedibilità, una volta che

si è osservato il movimento imprevedibile in un unità si può presumere che tutte le altre dello stesso tipo mettano in atto movimenti simili. Dunque, se il movimento è alla base della personificazione di questi oggetti, un certo livello di personificazione potrà essere attribuito a tutti gli oggetti sufficientemente simili in quanto anch'essi dotati intrinsecamente dello stesso tipo di movimento.

CAPITOLO 2: Personificazione in relazione al contesto culturale e sociale di riferimento

2.a- Uno sguardo antropologico al tema dell'animazione

Si evidenzia la correlazione emersa tra i concetti di animazione e personificazione: se la personificazione viene intesa come attribuzione di mente, di coscienza e di tratti di personalità e l'animazione come possibile presenza di essenza vitale (indipendente dal senso biologico di "vita" e talvolta anche sovversiva (Trompenaars et al., 2021)) è evidente che l'attribuzione della prima comporta inevitabilmente l'attribuzione, anche inconsapevole, dell'ultima. Allo stesso tempo la percezione di animazione favorisce la personificazione, in quanto avvicina la natura dell'oggetto a quella dell'essere umano.

Per approfondire ulteriormente il tema dell'animazione si fa riferimento allo studio di Trompenaars et al. (2021). Lo studio distingue tre categorie di animazione: animazione biologica, riferita alla classificazione scientifica e dicotomica di un ente come essere vivente o non vivente, animazione cognitiva, ossia quanto un oggetto viene considerato vivo da un individuo, e animazione linguistica, ovvero il modo in cui l'animazione viene rappresentata a livello grammaticale e lessicale. Dai risultati si evince che la percezione di animazione degli oggetti rilevata attraverso l'uso del linguaggio non

riflette la dicotomia biologica bensì si manifesta in un gradiente, indicatore della concezione cognitiva di animazione. Questo gradiente non individua categorie nette di distinzione tra animato e inanimato corrispondenti alla definizione biologica di vita ma piuttosto una tendenza a posizionare gli esseri umani all'estremo più animato del continuum, gli oggetti dotati di movimento verso il centro e gli oggetti che non presentano possibilità di muoversi verso l'estremo opposto. Questo risulta in linea con le argomentazioni avanzate nel capitolo precedente, in cui si è evidenziato il ruolo che il movimento ha nella percezione dell'oggetto come affine all'uomo, portando alla personificazione via euristica.

Questa associazione può però non avere solo basi percettive. Se la cultura di riferimento mette a disposizione chiari regole circa il livello di animazione di oggetti specifici tali oggetti saranno considerati animati anche sulla base di queste regole (ibidem).

Con il contributo antropologico e archeologico di Zedeño (2009) si accede ad un contesto culturale che dispone di regole sull'animazione ben definite. Le popolazioni Nativo Americane a cui fa riferimento il testo, nello specifico, dispongono di una ricca eredità culturale sul tema dell'animazione del mondo materiale e questo contesto modella non solo la percezione del mondo ma anche le possibilità di interazione con esso e l'esperienza individuale. Nell'articolo di Zedeño (2009) emerge infatti il modo in cui, una volta stabilita la possibilità da parte di un oggetto di presentare personalità (tradotto dall'inglese "personhood", inteso in questo contesto specifico come "essere persona" e non come "tratti caratteriali"), gli oggetti diventano non solo capaci di interazioni interpersonali significative con l'essere umano come compagni piuttosto che come strumenti, ma anche di interazione tra loro: citando il testo, "quando due o più

oggetti vengono posti insieme, generano un oggetto nuovo e complesso che corrisponde a più della somma delle sue parti” (p. 410) poiché darà origine ad un oggetto nuovo non solo in funzione, forma e utilità, ma anche nelle sue specifiche proprietà di animazione. Questa possibilità di essere animato rimane inoltre fluida e dipendente dal contesto e dall’associazione con altri oggetti. Vi sono solo alcune categorie di oggetti specifici ritenuti comunque intrinsecamente carichi di energia vitale e in grado di trasmetterla ad altri oggetti per prossimità e associazione. Vengono battezzati nell’articolo come “oggetti indice”.

Si delinea dunque chiaramente in ruolo sociale concreto che occupano gli oggetti in queste culture, tanto rilevante infatti da poter interagire tra di loro come interagiscono tra loro più individui umani. Come affermato infatti da Lewin, la dinamica che si instaura nell’interazione tra molteplici individui equivale a più della somma delle sue parti e stando alle teorie di stampo psicosociale sullo studio dei gruppi l’insieme che ne risulta risponderà a norme e regole diverse da quelle a cui risponderebbero i singoli in quanto insieme (Palmonari et al., 2012). Interpretando ulteriormente gli aggregati di oggetti presentati nel testo di Zedeño (2009) in chiave psicosociale, gli oggetti indice che trasmettono forza vitale nell’interazione con gli elementi circostanti potrebbero corrispondere in ruolo agli individui che nei gruppi umani hanno alto status e rappresentano le norme centrali rimanendo comunque parte di dinamiche complesse e mutevoli dipendenti dall’insieme come ente (Palmonari et al., 2012).

L’animazione del mondo materiale da parte di queste culture trascende l’ambito della pratica religiosa e spirituale e sfocia nell’uso del linguaggio (Zedeño, 2009). Stando alla testimonianza di Kimmerer (2017) e alla sua esperienza nell’apprendimento della lingua

Potawatomi, come molte lingue dividono il mondo in genere femminile, maschile e talvolta neutro, con una grammatica dell'animazione avviene la distinzione in animato o inanimato. Inoltre molti enti che in lingua inglese sono indicati con nomi in lingua Potawatomi vengono indicati sotto forma di verbo. Si riporta dal testo il seguente esempio: "Baia diventa Essere Baia". Questo aggiunge un ulteriore livello di azione intrinseca proprio dell'oggetto indicato.

Oltre a riportare molteplici aspetti lessicali e grammaticali della lingua, Kimmerer (2017) condivide nel suo articolo anche gli effetti che l'apprendimento di essa hanno nella sua visione del mondo, percepito come generalmente più animato e "vivo".

Purtroppo, con la stima più alta del numero di madrelingua ad oggi in vita di circa 50 individui sul sito dell'Endangered Languages Project, la lingua Potawatomi è a tutti gli effetti una lingua in pericolo critico di estinzione. Si ipotizza che sia questo il motivo per cui è risultato difficile reperire studi standardizzati circa gli effetti dell'apprendimento di essa. Ciò nonostante, l'esperienza riportata da Kimmerer (2017) nel suo articolo richiama i risultati di altri studi sugli effetti della personificazione trasmessa attraverso il mezzo del linguaggio. Il tema è approfondito nel paragrafo seguente.

2.b- Il ruolo del linguaggio e dello scambio sociale.

Nel momento in cui un oggetto viene personificato il linguaggio adoperato per parlare di esso sarà sottoposto a modifiche. Parlare di un oggetto personificato significa parlare della sua persona, dei suoi pensieri, del suo carattere e dei suoi tratti di personalità, e tutto questo non può venire comunicato limitandosi alla descrizione della sua forma, del

suo colore, della sua funzione, dell'utilità e delle modalità d'uso, nozioni che invece risultano generalmente esaustive qualora l'oggetto descritto non fosse sottoposto a personificazione alcuna. Raccontando di un oggetto personificato, di conseguenza, si prediligerà la modalità narrativa usata per descrivere gli esseri umani. La personificazione degli oggetti diventa dunque un fenomeno percepibile a livello sociale, sentito nei discorsi, assimilabile e replicabile.

Per fornire un esempio del modo in cui il linguaggio adoperato dal contesto può influenzare i pensieri e gli atteggiamenti personificanti si riportano due studi volti alla promozione del benessere animale (Butterfield et al., 2012) da cui emerge che il pensiero volto alla personificazione di un ente non umano (nel caso specifico degli studi, cani) può essere indotto attraverso l'uso del linguaggio utilizzato per descriverlo. L'individuo, una volta indotto a pensare all'oggetto in termini di personificazione, metterà inoltre in atto comportamenti rappresentativi di questa. Nel primo studio viene chiesto ai partecipanti di leggere diversi testi riguardanti cani personificati, umani personificati, cani non personificati e umani non personificati. Nel secondo studio i partecipanti vengono indotti a pensare ai cani in termini di personificazione, valutando quanto accuratamente le frasi presentate descrivessero gli animali in fotografia. Nella condizione di personificazione gli item descrivono tratti di personalità umani, nella condizione senza personificazione gli item descrivono caratteristiche canine. In entrambi gli studi i partecipanti indotti alla personificazione dei cani dimostravano un atteggiamento più propositivo volto al soccorso e alla tutela dell'animale, esito che risulta in linea con ciò che era emerso dallo studio di Sung et al. (2007) circa e gli atteggiamenti di soccorso nei confronti dei Roomba e degli elettrodomestici personificati.

Qui si vuole riconoscere che il ruolo del linguaggio nell'influenzare la personificazione di un animale come il cane può risultare facilitato rispetto ad altri enti non umani in quanto si tratta di un ente biologicamente vivo, dotato di movimento e di struttura anatomica simile a quella dell'essere umano (occhi, bocca, arti e altro) con particolare rilevanza, inoltre, in ambito di animazione cognitiva in quanto spesso definito culturalmente come "migliore amico dell'uomo". D'altra parte, alla luce degli studi fino ad ora riportati, vita biologica e morfologia, per quanto influenti, non risultano essere fattori strettamente necessari per permettere la personificazione dell'oggetto, mentre la percezione di animazione cognitiva può essere influenzata dal contesto (la rilevanza stessa del cane come vicino all'essere umano in quanto migliore amico è socialmente stabilita) (Trompenaars et al., 2021). Di conseguenza, in presenza di un contesto e circostanze favorevoli, qualsiasi oggetto sembra poter essere soggetto a personificazione (questo punto viene ulteriormente elaborato nel paragrafo successivo), dunque il linguaggio personificante può arrivare a influenzare la percezione personificata di qualsiasi oggetto in base al contesto.

Fanno leva su questo anche strategie di marketing volte a stimolare l'attivazione di personificazione nei confronti del prodotto e della marca, aggiungendo un livello di familiarità che può portare gli acquirenti a riporre più fiducia in essa (Waytz et al., 2010).

In conclusione se in un dato contesto sociale vi è circolazione di un linguaggio personificante nei confronti di enti non umani l'attivazione di pensieri e atteggiamenti coerenti con essa nei loro confronti sarà favorita attraverso la condivisione e la comunicazione tra interlocutori.

2.c- Il ruolo sociale dell'oggetto personificato.

Come già accennato, la personificazione di un oggetto può avere conseguenze funzionali alla promozione del benessere dell'individuo. È possibile infatti che si instaurino rapporti affettivi con le personalità attribuite agli oggetti volti a soddisfare gli stessi bisogni di sicurezza, affermazione dell'identità del sé e auto-efficacia che vengono solitamente soddisfatti dai rapporti interpersonali, portando alla formazione di legami di attaccamento (Wan e Chen, 2021).

Influiscono sulla personificazione e lo sviluppo di una relazione intima con un oggetto nello specifico gli elementi di circostanza che definiscono il suo ruolo in relazione ai bisogni dell'individuo e ciò che ritiene rilevante nella sua vita. Si fa riferimento al tempo passato con esso, l'intensità delle emozioni vissute insieme e il suo ruolo funzionale in attività impegnative ed esperienze ritenute importanti per la propria crescita.

A dimostrazione di questo si riporta lo studio rivolto all'indagine del rapporto tra adolescenti e il loro strumento musicale condotto da Bozzato (2019). Lo studio esamina testi volti alla descrizione di questo rapporto prodotti da un campione di 58 studenti di musica classica in età adolescenziale. Anche se da un punto di vista funzionale lo strumento musicale serve a trasmettere le proprie capacità musicali, non è emersa una tendenza a vederlo come un'estensione di sé o come strumento per esprimere sé stessi ma piuttosto come un ente personificato altro da sé che accompagna non solo nella pratica della musica ma anche nella crescita personale. Il 44% dei partecipanti arriva ad attribuire allo strumento non solo tratti caratteriali ma anche ruoli sociali ben definiti comunemente associati a persone significative (amico, compagno, confidente e altri). In

un caso una partecipante descrive anche l'aspetto della forma umana dello strumento da lei immaginato, in un'istanza in cui la personificazione sfocia in vero e proprio antropomorfismo. Diversi studenti in questo studio raccontano inoltre di aver dato un nome al loro strumento, pratica che era stata riportata anche da diversi partecipanti dello studio con i proprietari dei Roomba illustrato nel capitolo precedente (Sung et al., 2007). L'attribuzione di un nome è significativa per la definizione e il riconoscimento di un sé valido al di fuori del proprio in quanto ne riconosce l'identità indipendente. Questo avviene anche nello scambio interpersonale tra esseri umani: la deumanizzazione viene considerata da alcuni studiosi un processo inverso a quello di personificazione degli enti non umani (Waytz, et al., 2010) e dove l'attribuzione di un nome ad un ente non umano rafforza la sua presenza in quanto ente dotato di coscienza, l'eliminazione del nome di una persona o la sua sostituzione con, ad esempio, un numero, la priva della sua individualità sia a livello sociale sia nella definizione di identità personale. Questo è uno degli elementi che favorisce l'avvio di un processo di deumanizzazione nei suoi confronti (Zimbardo et al, 1971).

Immaginare di aver vissuto esperienze personali importanti in compagnia di un altro significativo aumenterà il valore di tali esperienze rispondendo al bisogno di significato (Heine et al., 2006). L'oggetto e la personalità ad esso attribuita diventano in questo caso elementi di valorizzazione delle esperienze significative che vanno a loro volta a rafforzare il rapporto con l'oggetto, instaurando una dinamica virtuosa di rafforzamento del rapporto individuo-oggetto personificato.

Questo processo di personificazione, in quanto strettamente legato all'esperienza personale condivisa con l'oggetto, non risulta dipendere da caratteristiche intrinseche

all'oggetto (a differenza della personificazione via euristica per spiegare l'imprevedibilità del movimento). In questo caso, di conseguenza, la generalizzazione della personificazione ad oggetti simili risulterà, per quanto possibile, più improbabile. Si ipotizza che sia questo il motivo per cui nello studio sull'empatia precedentemente illustrato (Mattiassi et al. 2021) viene riportato che mentre la familiarità con gli elettrodomestici aveva anticipato un aumento della percezione/attribuzione di emozioni nei confronti dei robot machine-like, avere esperienza pregressa nel tentativo di risolvere un cubo di Rubik non sembrava comportare lo stesso effetto. Secondo questa interpretazione del processo di personificazione nei confronti di oggetti significativi, infatti, qualora un individuo dovesse personificare un cubo di Rubik cercando di risolverlo, lo farebbe alla luce delle esperienze vissute ed emozioni provate durante i tentativi di risolvere quel cubo nello specifico perché con quel cubo nello specifico si stanno vivendo tali esperienze significative. L'effetto di queste esperienze personali, per quanto possa aumentare la salienza di quella tipologia di oggetto nella propria vita, non può essere trasferito su nessun altro oggetto, per quanto simile.

CAPITOLO 3: La personalità immaginata.

3.a- La capacità di agire indipendente della personalità immaginata: personaggi e autori.

La personificazione di un oggetto emerge dunque da un processo creativo in cui interagiscono e vengono integrati i fattori precedentemente illustrati, fino alla definizione di una personalità percepita come altra da sé. Il processo creativo che la genera non sembra però, di per sé, dipendere strettamente da nessuno di questi fattori. In effetti, perché mentalmente prenda forma una personalità percepita come altra da sé,

non sembra strettamente necessaria nessuna influenza diretta da enti appartenenti al mondo esterno a cui attribuirle, in generale. Si ipotizza, piuttosto, che il ruolo ricoperto dai diversi fattori non determini, di per sé, la generale possibilità di generare una personalità percepita come esterna al sé, ma orienti piuttosto l'individuo ad attribuirle a certi enti rispetto ad altri, tenendo conto delle particolarità che li rendono più salienti in confronto ai tanti con cui interagisce quotidianamente. In altre parole, gli elementi propri del mondo esterno che influenzano il processo di personificazione ne possono determinare diversi aspetti, ma una personalità percepita come altra da sé può essere costruita anche in assenza di enti esterni volti ad ospitarla.

Questo fenomeno è facilmente osservabile nell'ambito della scrittura. Scrittori e autori che scrivono per passatempo o per mestiere talvolta descrivono i propri personaggi come se fossero persone a sé stanti, pur rimanendo consapevoli di esserne creatori.

Per illustrare più approfonditamente questo fenomeno si fa riferimento alla definizione di Taylor et al., (2003) dell'"illusione di capacità di agire indipendente" ("illusion of independent agency"). Con questo termine viene indicata la percezione che la personalità immaginata da un individuo disponga di facoltà decisionali, pensieri e opinioni indipendenti da quelli della persona che la immagina. Conducendo uno studio che ha visto la partecipazione di 50 autori con diversi livelli di esperienza in ambito di scrittura è emerso che 92% dei partecipanti aveva familiarità con questo fenomeno. Citando il testo, "Tutti i partecipanti sembravano aver capito cosa si stava chiedendo e nessuno di loro si è dimostrato confuso quando l'intervistatore ha posto la domanda di come interagissero con persone che non erano reali" (p. 376).

Il livello di autonomia percepito che può essere raggiunto nell'interazione con queste personalità si ritiene degno di nota. Anche se non tutti gli autori che riportano di individuare una capacità di agire a sé stante interpretano il proprio personaggio come altro da sé (Foxwell et al., 2020) nel momento in cui viene percepita una separazione tra autore e personaggio questa non consiste nella semplice conoscenza delle particolarità dell'ultimo e la conseguente intuizione, frutto di ragionamento attivo, di come agirebbe o parlerebbe. Si manifesta piuttosto come una sensazione di star ascoltando e osservando passivamente la personalità concepita, proprio come se fosse lei stessa a muoversi e parlare senza che l'autore debba controllarla. Proponendo una metafora, in questi casi il personaggio non viene percepito come una marionetta da muovere attivamente con il fine di trasmetterne al lettore la personalità assegnata, bensì come un ente coerente con sé stesso che dispone della possibilità di muoversi e mantenere la propria coerenza autonomamente.

Foxwell et al. (2020) esplorano il rapporto tra autori e personaggi in collaborazione con l'Edinburgh International Book Festival. In un campione di 181 partecipanti (77% autori di narrativa, ma anche altri generi come poesia e non-fiction erano presenti) il 63% ha risposto in modo affermativo alla domanda riguardante la capacità di sentire le voci dei loro personaggi. Il testo riporta inoltre che i partecipanti che hanno dato risposta negativa l'hanno argomentata in uno dei seguenti modi:

erano troppo consapevoli di rappresentare le voci dei personaggi per poterle attribuire a loro, concepivano i propri personaggi più come strumenti che come enti personificati o avevano interpretato la domanda in modo letterale non consideravano il termine "sentire" come il più adatto per descrivere ciò che veniva percepito (p. 5).

Come era emerso anche dallo studio di Taylor et al. (2003), diversi autori descrivono inoltre il processo di scrittura come un'attività osservativa. Le personalità immaginate interagiscono e ciò che accade viene trascritto per comporre la scena.

Questo fenomeno risulta dunque funzionale per l'attività di scrittura per molti autori. Oltre ad essere parte integrante dell'attività stessa i personaggi possono assumere un ruolo di accompagnatori e consulenti per lo scrittore, come riportato da diverse testimonianze che descrivono il modo in cui il punto di vista dell'ente immaginato, oltre a fornire opinioni che possono risultare in diretto contrasto con la volontà e i piani dell'autore, può alterare completamente lo svolgimento della storia (Taylor et al., 2003). Come gli strumenti musicali personificati dello studio di Bozzato (2019) e gli elettrodomestici dello studio di Sung et al. (2007), i personaggi personificati come enti altri da sé o percepiti come portatori di un certo livello di autonomia supportano lo svolgimento di un'attività ritenuta significativa dall'individuo.

Si vuole sottolineare che le personalità descritte fino ad ora (attribuite ad oggetti materiali o concepite come enti a sé stanti) non sono mai state definite come reali in quanto tali. Vi è piena consapevolezza da parte di coloro che le immaginano del fatto che si tratta di personalità immaginate e non di presenze effettive. Eccezioni a questa regola sono caratterizzate da un'importante substrato culturale di cui molte culture occidentali non dispongono. Per fare un esempio, una pratica meditativa tibetana è volta a dare origine a enti mentali chiamati Tulpa, non sempre considerati fittizi in questo contesto. Assumono il ruolo di interlocutori richiamando l'illusione di capacità ad agire indipendente precedentemente riportata (Davies, 2023). Una porzione del campione dello studio di Foxwell et al. (2020) et al. che ha riportato di avere avuto esperienza con

allucinazioni ha anche affermato che il rapporto e il dialogo con i personaggi risultava qualitativamente diverso da tali esperienze. Davies (2023) propone la teoria secondo cui i dialoghi vividi e animati con i personaggi che vengono riportati dagli scrittori possano essere frutto dell'automatizzazione del ragionamento sottostante che determina cosa direbbe e farebbe il personaggio in date situazioni. Secondo questa visione, man mano che lo si scrive e lo si inquadra nel suo ruolo e nei suoi modi di fare, la sua personalità viene conosciuta così bene dall'autore che la formulazione di una risposta che lo rappresenti può diventare un processo inconscio, creando l'illusione che il botta e risposta risulti autonomo.

3.b- Mantenimento e ripercussioni.

Dagli individui che personificano enti non vivi vengono dunque presentate due realtà apparentemente in contrasto: la realtà dettata da una conoscenza più razionale della situazione, ossia la consapevolezza che l'ente in cui si percepisce una personalità a sé stante non è effettivamente portatore di quella personalità (in quanto non dotato di mente propria), e la realtà sostenente la narrazione che afferma che quell'ente possieda effettivamente una mente in grado di giustificare la personificazione. Prendendo in esame lo studio di Holland (2008), questa contraddizione potrebbe rivelarsi essere esattamente ciò che permette di percepire la personalità immaginata come presente, nonostante la consapevolezza della sua effettiva improbabilità. Definisce per la prima volta “sospensione dell'incredulità” (“Suspension of disbelief”) Samuel Taylor Coleridge (1817) il modo in cui, dinnanzi a una narrazione coinvolgente, il lettore o l'osservatore mette attivamente in pausa il dubbio riguardo agli eventi improbabili che stanno accadendo nella storia per poterne godere appieno. Nel testo di Holland (2008)

L'atto di non mettere in dubbio una narrazione nonostante la sua improbabilità fattuale non viene spiegato come una volontà attiva di mettere in pausa un processo di incredulità (altrimenti automatico), ma piuttosto come la non-interruzione di una naturale tendenza dell'individuo a interpretare, a primo impatto, una qualsiasi narrazione che viene presentata come vera. In altre parole, l'individuo non compie uno sforzo aggiuntivo per seguire la narrazione che viene stabilita, bensì lo compierebbe nel momento in cui si dovesse trovare nelle condizioni di doverla interrompere. Secondo Holland (2008) l'interruzione avverrebbe qualora vi fosse possibilità di agire sulla narrazione. Questa interpretazione si applica bene nei casi di immersione in narrazioni fittizie riportati dall'articolo, come lettura di libri e visione di film, ma non ne spiega altre, come ad esempio il modo in cui chi gioca a videogiochi incentrati sulla narrativa, pur potendo e dovendo agire su di essa, ne rimane coinvolto senza che l'improbabilità degli eventi influisca sulla sua capacità di immergersi in essi. Si ipotizza dunque in questo elaborato che l'interruzione della percezione della narrazione come reale non avvenga in base alla possibilità dell'individuo di agire su di essa, ma piuttosto in base alla capacità di essa di agire sull'individuo. Chi gioca ai videogiochi può permettersi di credere, per il tempo in cui gioca, alla realtà del videogioco perché tale realtà non può agire direttamente su di lui/lei. Non vi sarebbe dunque la necessità di riconoscere attivamente tale realtà come fittizia, pur essendone consapevoli, perché immergersi nella narrazione che presenta non comporta nessun rischio per l'incolumità dell'individuo. Per certi versi, secondo questa interpretazione, la consapevolezza della non-realtà di qualcosa che si ritiene improbabile è esattamente ciò che permette di percepirla come vera: proprio perché, da un punto di vista razionale, si è consapevoli del fatto che non fa parte del mondo reale, non si attiva il processo di analisi critica che

rende saliente l'improbabilità di ciò che si percepisce; di conseguenza la narrazione viene seguita nella sua coerenza. Sapere che un Roomba, un violino o un personaggio immaginato non dispongono realmente di una mente propria (e che dunque, che ci si creda o meno, non rappresentano alcuna minaccia), potrebbe essere di conseguenza proprio ciò che dà la libertà di immergersi appieno nella narrazione che invece afferma che dispongono di personalità a sé stanti, per godere delle conseguenze positive del rapporto.

Ciò nonostante, solo perché la personificazione non rappresenta una minaccia in grado di apportare danno diretto sull'individuo questo non significa che, una volta definita, la narrazione non possa portare a criticità e difficoltà come conseguenza del suo mantenimento.

Nonostante i diversi effetti positivi della personificazione ad ora emersi, la pratica di attribuzione di un sé percepito come indipendente ad oggetti non vivi può avere anche ripercussioni negative. La frequenza con cui vengono stretti questi rapporti, il modo in cui vengono ricercati e la loro intensità, oltre ad essere influenzati dal contesto e dalle caratteristiche dell'oggetto, possono dipendere anche da tendenze generali individuali, come viene rilevato dal questionario IDAQ sulle differenze individuali nella personificazione (Wayz et al., 2010). Lo studio di Epley et al. (2008) sulla personificazione e la solitudine inoltre rivela che l'isolamento sociale può portare a ricercare maggiormente vicinanza con enti personificati non umani, in situazioni in cui la personificazione di oggetti non vivi sembra avere luogo sotto forma di compensazione. In questi termini, per sostenere la compensazione, risulta difficile rinunciare alla narrazione personificante anche se dovesse arrecare danno. In più studi è

stato rilevato un nesso tra la personificazione degli oggetti e la tendenza all'accumulo (Timpano e Shaw, 2013; Burgess et al., 2018) e una sensazione di disagio in caso di separazione dall'oggetto personificato era stata riportata sia dai partecipanti allo studio di Sung et al. (2007) sia dai partecipanti dello studio di Bozzato (2019). In ogni caso, le emozioni negative legate all'oggetto vanno contestualizzate perché fanno parte del più ampio rapporto con esso, che può comunque essere ritenuto complessivamente positivo e gratificante. Sentire la mancanza di qualcuno o qualcosa ne rafforza il valore una volta che ci si ritrova in sua presenza, dunque un certo livello di nostalgia può risultare funzionale per mantenere significativo il rapporto. La presenza di sensazioni negative associate all'oggetto in sua mancanza conferma inoltre il fatto che, una volta avviata, la narrazione di questi enti come personificati non risulta facile da modulare: se la narrazione afferma che un oggetto "si sente triste" o "è in difficoltà", mettere in pausa la personificazione riconoscendo che è immaginata, secondo la narrazione stessa, significherebbe decidere attivamente di ignorarlo. Metterla in pausa risulta difficile perché direttamente in contrasto con la sensazione di responsabilità, di cura e di tutela che si attiva nei confronti della personalità attribuita.

CONCLUSIONI

Nel presente elaborato si è preso in esame il tema della personificazione di oggetti non vivi e se ne sono discussi diversi aspetti. In primo luogo, considerando la percezione di animazione in presenza di movimenti imprevedibili (Pratt et al, 2010), è stata analizzata la personificazione degli oggetti non vivi dotati di movimento e si è intesa l'attribuzione di tratti di personalità come euristica per comprenderne i movimenti, gli errori commessi e l'imprevedibilità. Dal momento che, in questi casi, la personificazione

risulta frutto di un processo cognitivo derivante da una caratteristica intrinseca alla tipologia di oggetto, è possibile una generalizzazione dei pensieri personificanti ad altri oggetti facenti parte della stessa tipologia: facendo riferimento allo studio di Sung et al., (2007) sugli elettrodomestici, infatti, una volta che la possibilità di movimento imprevedibile viene osservata in un'unità si può presumere che anche altre unità della stessa tipologia dispongano della stessa caratteristica.

Successivamente è stato evidenziato il ruolo che possono avere la cultura di riferimento e le sue regole nell'influenzare la percezione di animazione. Si è dunque ritenuto rilevante approfondire anche questo aspetto. Fornendo un esempio in chiave antropologica di culture Nativo-Americane che dispongono di regole definite sul tema (Zedeño, 2009), è emersa la salienza del contesto e dell'uso del linguaggio nel facilitare lo sviluppo di pensieri personificanti. La personificazione di un ente è inoltre un processo che viene attuato anche in vista dei benefici che offre: l'ente personificato, una volta percepito come tale, può diventare un fattore di valorizzazione delle esperienze significative vissute, assumendo un ruolo sociale concreto come compagno e amico (Bozzato, 2019) e facendo fronte a diversi bisogni sociali dell'individuo.

A tal proposito è stata riportata e indagata anche la dinamica autori-personaggi, con il fine di illustrare il modo in cui anche personalità immaginate che non dispongono di alcun ancoraggio al mondo materiale possono venire percepite come altre da sé, indipendenti e significative. Non è emersa nei casi presi in esame in questo lavoro una vera convinzione da parte degli individui che personificano della realtà della personalità immaginata. Prendendo spunto dallo studio di Holland et al. (2008) è stato ipotizzato che la consapevolezza della non-realtà della personalità immaginata, apparentemente in

contrasto con il mantenimento della narrazione personificante, possa essere proprio ciò che permette di percepire la personalità immaginata come presente. In quanto non reale, infatti, che sia creduta come presente o meno, non rappresenta alcuna minaccia all'incolumità dell'individuo e dunque non vi è nessuna necessità di interrompere la narrazione personificante una volta che viene definita.

Le dinamiche e le emozioni provate vivendo tale narrazione, coinvolgente e dura da interrompere, possono essere complesse, variegate e non sempre positive, con conseguenze non sempre controllate e gestibili. Per comprendere il rapporto tra persone e gli oggetti personificati che fanno parte della loro vita è necessario prendere in considerazione il quadro generale che prende forma una volta attribuiti tratti di personalità all'ente non vivo, tenendo conto del ruolo che queste personalità, pur non reali, possono assumere nella vita dell'individuo tramite la vivida percezione della loro presenza.

BIBLIOGRAFIA

- Atkinson, R. L., Hilgard, E. R., & Nolen-Hoeksema, S. (s.d.). *Atkinson & Hilgard's introduzione alla psicologia* (16. ed.). Piccin.
- Pratt, J., Radulescu, P. V., Guo, R. M., & Abrams, R. A. (2010). It's alive! : Animate motion captures visual attention. *Psychological Science*, *21*(11), 1724–1730. <https://doi.org/10.1177/0956797610387440>
- Sung, J. Y., Guo, L., Grinter, R. E., & Christensen, H. I. (2007). “My Roomba is Rambo”: intimate home appliances. In *UbiComp 2007: Ubiquitous Computing: 9th International Conference, UbiComp 2007, Innsbruck, Austria, September 16-19, 2007. Proceedings 9* (pp. 145-162). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-540-74853-3_9
- Mattiassi, A. D. A., Sarrica, M., Cavallo, F., & Fortunati, L. (2021). What do humans feel with mistreated humans, animals, robots, and objects? Exploring the role of cognitive empathy. *Motivation and Emotion*, *45*(4), 543–555. <https://doi.org/10.1007/s11031-021-09886-2>
- Palmonari, A., Cavazza, N., & Rubini, M. (2012). *Psicologia sociale* (2. ed.). Il mulino.
- Trompenaars, T., Kaluge, T. A., Sarabi, R., & De Swart, P. (2021). Cognitive animacy and its relation to linguistic animacy: Evidence from Japanese and Persian. *Language Sciences*, *86*, 101399. <https://doi.org/10.1016/j.langsci.2021.101399>

- Zedeño, M. N. (2009). Animating by association: Index objects and relational taxonomies. *Cambridge Archaeological Journal*, 19(3), 407–417.
<https://doi.org/10.1017/S0959774309000596>
- Kimmerer, R. W. (2017). Learning the Grammar of Animacy ¹. *Anthropology of Consciousness*, 28(2), 128–134. <https://doi.org/10.1111/anoc.12081>
- Endangered Languages Project: <https://endangeredlanguages.com/>
- Butterfield, M. E., Hill, S. E., & Lord, C. G. (2012). Mangy mutt or furry friend? Anthropomorphism promotes animal welfare. *Journal of Experimental Social Psychology*, 48(4), 957–960. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2012.02.010>
- Bozzato, P. (2019). Il legame emotivo con lo strumento musicale. Una ricerca con adolescenti allievi di scuole di musica. *De Musica*.
<https://riviste.unimi.it/index.php/demusica/article/view/12082>
- Zimbardo, P. G., Haney, C., Banks, W. C., & Jaffe, D. (1971). The Stanford prison experiment.
- Wan, E. W., & Chen, R. P. (2021). Anthropomorphism and object attachment. *Current Opinion in Psychology*, 39, 88–93.
<https://doi.org/10.1016/j.copsy.2020.08.009>
- Heine, S. J., Proulx, T., & Vohs, K. D. (2006). The meaning maintenance model: On the coherence of social motivations. *Personality and Social Psychology Review*, 10(2), 88–110. https://doi.org/10.1207/s15327957pspr1002_1

- Taylor, M., Hodges, S. D., & Kohányi, A. (2003). The illusion of independent agency: Do adult fiction writers experience their characters as having minds of their own? *Imagination, Cognition and Personality*, 22(4), 361–380.
<https://doi.org/10.2190/FTG3-Q9T0-7U26-5Q5X>
- Foxwell, J., Alderson-Day, B., Fernyhough, C., & Woods, A. (2020). ‘I’ve learned I need to treat my characters like people’: Varieties of agency and interaction in Writers’ experiences of their Characters’ Voices. *Consciousness and Cognition*, 79, 102901. <https://doi.org/10.1016/j.concog.2020.102901>
- Davies, J. (2023). Explaining the illusion of independent agency in imagined persons with a theory of practice. *Philosophical Psychology*, 36(2), 337–355.
<https://doi.org/10.1080/09515089.2022.2043265>
- Coleridge, S. T. (1847). *Biographia Literaria Or Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions by Tayl. Sam. Coleridge* (Vol. 2). W. Pickering.
- Holland, N. N. (2008). Spider-Man? Sure! The neuroscience of suspending disbelief. *Interdisciplinary Science Reviews*, 33(4), 312–320.
<https://doi.org/10.1179/174327908X392870>
- Epley, N., Akalis, S., Waytz, A., & Cacioppo, J. T. (2008). Creating social connection through inferential reproduction: Loneliness and perceived agency in gadgets, gods, and greyhounds. *Psychological Science*, 19(2), 114–120.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2008.02056.x>

- Waytz, A., Cacioppo, J., & Epley, N. (2010). Who sees human? : The stability and importance of individual differences in anthropomorphism. *Perspectives on Psychological Science*, 5(3), 219–232.
<https://doi.org/10.1177/1745691610369336>
- Timpano, K. R., & Shaw, A. M. (2013). Conferring humanness: The role of anthropomorphism in hoarding. *Personality and Individual Differences*, 54(3), 383–388. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2012.10.007>
- Burgess, A. M., Graves, L. M., & Frost, R. O. (2018). My possessions need me: Anthropomorphism and hoarding. *Scandinavian Journal of Psychology*, 59(3), 340–348. <https://doi.org/10.1111/sjop.12441>
- Treccani. <https://www.treccani.it/vocabolario/>