



**UNIVERSITÀ
DI SIENA
1240**

Oggetto: n.1 Borsa di ricerca

Titolo (argomento) della ricerca: Virtual reality experimentation to analyse cognitive modes, social motives and prosocial behavior

Obiettivo del progetto della ricerca: Questo progetto riunisce una varietà di competenze e metodi per affrontare un problema che ha recentemente attirato l'attenzione degli studiosi che lavorano all'intersezione di diverse discipline: economia, psicologia, sociologia, scienze cognitive. La questione in discussione riguarda l'interazione tra modalità cognitive, che sono in genere divise tra intuizione e deliberazione (o "sistema 1" e "sistema 2", secondo le teorie del doppio processo nella psicologia cognitiva; vedi Kahneman, 2011, per una panoramica completa) e il comportamento prosociale, ovvero la misura in cui il comportamento individuale è vantaggioso per la società nel suo insieme. La domanda di base è: quale modalità cognitiva ha maggiori probabilità di favorire il comportamento prosociale? Fino ad ora, un simile dibattito è vivace e lungi dall'essere impostato. In effetti, la letteratura fornisce sia argomenti teorici contrastanti che prove empiriche inconcludenti (vedere lo stato dell'arte in B.1.2). La nostra ipotesi è che le diverse definizioni di intuizione utilizzate in letteratura possano, in una certa misura, spiegare risultati opposti nell'analisi del comportamento intuitivo e della prosocialità. Una grande parte di questa letteratura mette in relazione l'intuizione con processi automatici e inconsci che si verificano in modo estremamente rapido, probabilmente in meno di un secondo (Strack e Deutsch, 2004). Altri contributi definiscono l'intuizione come una modalità di ragionamento che non è completamente inconscia e automatica, ma comporta una riflessione sotto forma di euristica (Rand et al., 2014; Stromland et al., 2016; Cappelen et al., 2016; Belloc et al., 2017); qui, si presume che l'intuizione sia sostanzialmente più lenta rispetto all'approccio precedente. Nello spirito di Glockner e Witteman (2010), miriamo a conciliare risultati apparentemente incoerenti distinguendo due diversi casi di cognizione intuitiva: l'intuizione come processo consapevole e l'intuizione come processo automatico. Riteniamo che i fattori trainanti del comportamento prosociale dipendono strettamente dalle modalità cognitive. Tali driver, che chiamiamo "motivi sociali", sono il prodotto evolutivo delle società in cui gli esseri umani attualmente vivono e vivevano nel passato (vedi, ad esempio, Declerck e Boone, 2015). Tra i motivi sociali, ci concentriamo su "empatia" - vale a dire, consapevolezza dei sentimenti ed emozioni delle altre persone - "sanzione sociale" - ovvero, norme che si sono sviluppate nelle società per punire il comportamento opportunistico e premiare il comportamento prosociale - e "moralità" - vale a dire valori culturalmente fissi e che distinguono tra ciò che è giusto e ciò che è sbagliato. L'ipotesi di base è che il comportamento prosociale è principalmente guidato dall'empatia sotto intuizione automatica, dalla sanzione sociale sotto l'intuizione cosciente e sia dalla sanzione sociale che dalla moralità deliberata. In questo progetto, intendiamo studiare quattro linee di ricerca: (1) dal punto di vista teorico, miriamo a fornire una spiegazione evolutiva del legame tra motivi sociali e comportamento prosociale in ciascuna modalità cognitiva; (2) dal punto di vista metodologico, miriamo a identificare metodi efficaci per manipolare il modo cognitivo dei soggetti in un contesto sperimentale (l'obiettivo è quello di essere in grado di promuovere la dipendenza da intuizione automatica, intuizione consapevole e deliberazione); (3) dal punto di vista comportamentale, miriamo a

capire come le modalità cognitive e le motivazioni sociali interagiscono per determinare l'effettivo comportamento prosociale; (4) di nuovo dal punto di vista comportamentale, miriamo a comprendere in che modo le modalità cognitive influenzano il grado di discriminazione del comportamento prosociale (vale a dire, in che misura il comportamento prosociale è limitato alle interazioni con individui simili al decisore). Appliciamo diversi metodi di analisi per le linee di ricerca di cui sopra. L'indagine teorica si basa principalmente su tecniche evolutive di teoria dei giochi, che modellano la selezione come dinamica monotona di fitness / payoff (sia a livello individuale che di gruppo) in presenza di mutazioni / errori. L'indagine metodologica si basa su esperimenti di laboratorio in cui i decisori affrontano problemi di scelta non strategica altamente controllati in cui i dati neurologici e altri fisiologici (attività cerebrale elettrocorticale, resistenza alla conduttanza della pelle, tracciamento oculare) possono essere fruttuosamente usati per inferire il modo di cognizione. Le indagini comportamentali si basano anche su esperimenti di laboratorio, ma in questo caso i responsabili delle decisioni sono coinvolti in dilemmi sociali, vale a dire buoni giochi pubblici, con trattamenti per influenzare la modalità cognitiva (basandosi sulle intuizioni dell'indagine metodologica) e l'importanza del sociale motivi (sfruttando anche la realtà virtuale). Sviluppando queste linee di ricerca, possiamo ottenere una razionalizzazione di prove apparentemente contrastanti fornite dalla letteratura e, più in generale, possiamo favorire la comprensione della relazione tra modalità cognitive e comportamento prosociale, mediata da motivazioni sociali.

L'attività del borsista riguarderà: In collaborazione con il LabVR UNISI, il borsista svilupperà e consegnerà al gruppo di ricerca del progetto la fase di testing finale reattiva i alla realizzazione delle esperienze sperimentali in realtà virtuale. Collaborerà inoltre all'attività di design e di realizzazione delle esperienze in realtà virtuale.

Responsabile scientifico (tutor): Prof. Alessandro Innocenti

Struttura presso cui svolgerà l'attività: LabVR UNISI che è il laboratorio di realtà virtuale dell'Università di Siena. Lo scopo principale di LabVR UNISI è di investigare il comportamento umano attraverso le tecnologie di realtà virtuale utilizzando simulazioni e ambienti virtuali. È gestito da docenti e personale del Dipartimento di Scienze sociali, politiche e cognitive (DISPOC), che ne ha finanziato la realizzazione come dipartimento di eccellenza designato da un processo di selezione competitivo condotto dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR).

Durata della borsa: 8 mesi

Importo della borsa: 10.500 lordo complessivo (Euro 9677,42 lordo beneficiario)

Titoli richiesti: L-24 classe di laurea triennale in Scienze e Tecniche Psicologiche

Modalità di selezione: Curriculum e titoli (la Commissione – se ritenuto opportuno – potrà decidere in sede di valutazione di titoli e curriculum se effettuare il colloquio. Non essendo prevista da bando la data del colloquio dev'essere comunicata ai candidati almeno 7 giorni prima)
