

Videogame Nuove ricerche sull'identificazione dei ragazzi con i personaggi aggressivi

# Avvelenati dai giochi violenti

*Chi li usa fa «un pieno» di cattiveria, che perdura nel tempo*

**Gli scenari virtuali di lotta, sparatorie, uccisioni favoriscono l'imitazione e quindi l'assimilazione di comportamenti violenti**

I videogiochi violenti disturbano la personalità dei ragazzi, favorendo l'aggressività fisica. Ma non solo: l'aggressività dura per parecchio tempo dopo l'uso dei videogiochi. Ciò che si sospettava oggi è confermato da una ricerca, pubblicata su *Pediatrics*, che riunisce i risultati di tre studi, uno statunitense e due giapponesi: si sono esaminati il contenuto dei giochi, i tempi di esposizione al gioco e i comportamenti aggressivi manifestati successivamente dai giovani fruitori durante l'intero anno scolastico. Il coordinatore della ricerca americana, Craig A. Anderson, professore di psicologia dell'università dello Iowa e direttore del Centro ricerche sulla violenza, spiega: «L'indagine è stata fatta in collaborazione con ricercatori giapponesi perché anche in Giappone i videogiochi sono molto popolari, mentre il crimine

e l'aggressività sono meno frequenti che in Usa. Eppure, abbiamo riscontrato risultati simili nei due Paesi e questo dimostra che il fenomeno è molto forte e incisivo».

Lo studio americano è stato condotto su 364 bambini tra i 9 e 12 anni, mentre quelli giapponesi hanno coinvolto 181 studenti tra i 12 e i 15 anni e 1050 studenti tra i 13 e i 18 anni. Sono stati considerati violenti tutti i giochi in cui si uccide o si danneggia fisicamente l'avversario. Per tutti i ragazzi l'aggressività è stata valutata alla distanza di tre e di sei mesi.

La ricerca ha dimostrato che chi è esposto per molto tempo a questo genere di videogiochi ha un'alta probabilità di avere un comportamento aggressivo a scuola, con i coetanei o con l'insegnante. Coloro che hanno giocato con molti videogiochi violenti sono diventati fisicamente più violenti. E questa vocazione alla violenza fisica si protrae per parecchi mesi dall'esposizione al gioco. L'indagine americana ha anche messo in luce inoltre che, mentre negli anni 80 i giovani trascorrevano al massimo

13 ore alla settimana con i videogiochi, oggi li utilizzano mediamente dalle 16 alle 18 ore.

Questi risultati hanno convinto l'Associazione dei pediatri americani a pianificare una campagna di raccomandazioni per i genitori. Il consiglio è limitare l'uso di videogiochi a una, massimo due ore al giorno.

«Un bambino o un adolescente in buona salute, che non ha tratti di violenza e non vive in un contesto familiare ad alto rischio di violenza fisica e gioca cinque ore alla settimana ha una aggressività accettabile — puntualizza Anderson —. Diverse sono le reazioni di chi è esposto ad alti rischi di violenza nel contesto familiare, di chi fa uso di droghe, manifesta una predisposizione a condotte antisociali o vive in condizione di povertà».

Alle stesse conclusioni sono arrivate le psicologhe Alesia Cantarella e Gloria Fasano, ricercatrici dell'Istituto Alfred Adler di Torino, che hanno presentato al congresso della Società Italiana di Crimi-

nologia Clinica uno studio dal titolo: "Dalla realtà virtuale alla violenza reale". «Il ruolo dei vecchi schemi narrativi — osservano le due psicologhe torinesi — era quello di conferire un significato ed una direzione alle emozioni quali la rabbia, la paura, la gioia e il dolore. Il gioco simbolico permetteva il riconoscimento delle emozioni profonde e l'individuazione di strategie per gestirle; il consolidamento di queste strategie era la base per stabilire relazioni sociali significative. Oggi, con i videogiochi, l'immersione in queste emozioni non consente di distanziarsene e di gestirle». Dice Gloria Fasano: «Il rischio è di creare generazioni di adulti incapaci di collocare, distanziare e padroneggiare le emozioni».

La conclusione delle psicologhe torinesi non lascia margini ai dubbi: «Si deve ridurre l'esposizione di bambini e adolescenti ai videogiochi violenti e favorire le discussioni e il confronto tra figli e genitori sugli effetti dannosi della violenza mediatica. Solo così è possibile ridurre l'effetto negativo che provocano sulla personalità».

**Angelo de' Micheli**



**Cause ed effetti**

**Ecco i principali fattori che incrementano, attraverso i videogiochi, l'acquisizione di comportamenti aggressivi e gli effetti studiati, nella sintesi dalle psicologhe Gloria Fasano e Alessia Cantarella.**

**1 - Protagonista** Il giocatore all'interno del videogioco violento, combatte, uccide, viene ucciso.

**2 - Immedesimazione** Più il gioco è violento, più è facile l'identificazione, che consiste in quel processo con cui un soggetto assimila e fa propri uno o più tratti dell'altro, rimodellando se stesso con le caratteristiche dell'altro.

**3 - Il tempo** Le ore di esposizione alla violenza sono correlato ad un aumento della probabilità di comportamenti aggressivi, fisici o verbali.

**4 - Primo effetto** Bambini e ragazzi, dopo l'esposizione ad un filmato violento, presentano un incremento significativo di aggressività rispetto al bambino/ragazzo che ha guardato un film non violento.

**5 - Secondo effetto** I rischi dell'esposizione ai videogiochi violenti sono correlati alla diminuzione o al difetto di modelli di comportamento positivo di solidarietà, di aggregazione e di collaborazione

**Internet-dipendenti**

**Emozioni autentiche contro il mondo virtuale**

Aggressività fuori misura, disturbi d'identità, incapacità di distinguere il virtuale dal reale. Siamo di fronte a una patologia presente in Internet o da Internet? Luca Vallaro, psicologo e psicoterapeuta (autore di «Naufraghi nella rete — Adolescenti e abusi mediatici», ed. F. Angeli), traccia un percorso terapeutico per l'adolescente: riconoscere ciò che si sta perdendo, trovare un sostegno nel mondo reale, affrontare la propria solitudine, riconoscere a fare propri i messaggi positivi, valutare il tempo trascorso online. E per i genitori: stare attenti ai segnali d'allarme, insegnare ai figli cosa fare e non fare, proporre ai ragazzi internet-dipendenti alternative altrettanto gratificanti.



FASSLER / Foto: Marka

- \*\*\* Simulazione di vita criminale, massima aggressività e violenza
- \*\* Contenuti di aggressività e violenza
- \* Aggressività

**ATTENTI A QUESTI**

Alcuni videogiochi valutati dalle psicologhe A. Cantarella e G. Fasano

	<b>GRAND THEFT AUTO</b> ****		<b>TEKKEN</b> ***

	<b>MIDNIGHT CLUB 2</b> ***		<b>DEVIL MAY CRY</b> *		<b>SMACK DOWN</b> *