

## Bambini diventano aggressivi con videogiochi violenti

Poco a poco,effetti sul comportamento si accumulano e persistono

Una nuova ricerca dimostra che i bambini che giocano con i videogames a contenuto violento diventano aggressivi, più ostili e violenti. Gli effetti si accumulano poco a poco e persistono negli anni perché agiscono sui meccanismi cognitivi. Lo dimostra una ricerca condotta dai ricercatori della Iowa State University, ad Ames negli Stati Uniti con quelli del Nazionale Institute of education di Singapore, pubblicata su Jama Pediatrics. Lo studio è imponente perché ha osservato il comportamento di oltre 3.000 bambini di entrambi i sessi e dagli 8 ai 17 anni di età, controllandoli per 3 anni. Spiega Douglas Gentile del dipartimento di psicologia della Iowa State University, ad Ames, a capo dello studio: "L'aggressività si apprende praticandola col tempo anche attraverso i videogiochi alla pari delle materie scolastiche, come la matematica, e non si dimentica più". "Gli effetti negativi non fanno differenze di genere. Tutti i bambini che ci giocano ne sono esposti in eguale misura anche se sono i maschi a dimostrare problemi maggiori perché sono anche quelli che ci giocano di più" precisa Craig Anderson direttore del centro antiviolenza alla Iowa university e coautore dell'indagine.

Cristiana De Ranieri, psicologia clinica dell'Ospedale Pediatrico Bambino Gesù, commenta: "Le conclusioni dell'indagine sono condivisibili anche nel nostro Paese dove l'uso di videogames dove i piccoli sparano e uccidono accumulando punti per vincere è sempre più comune, così come sono sempre più frequenti i genitori preoccupati. Raccontano che i loro figli, dopo aver giocato, sono agitati, si arrabbiano e perdono le staffe".

Sottolinea De Renieri: "L'aspetto inquietante è che questo studio dimostra che non è solo il comportamento del momento a risentirne, ma la formazione del giudizio che i piccoli si fanno sulla violenza, che diventa perfino divertente ed eccitante, seppure ad alta tensione. Cambia l'idea dell'aggressività, diviene permanente nel tempo e potrebbe restare a fare parte del loro repertorio cognitivo. Questo tipo di giochi sviluppa una attitudine cognitiva verso la violenza e più i bambini sono piccoli e più gli effetti sono dannosi".

Conclude la specialista: "I videogames violenti non dovrebbero essere dati ai bambini almeno fino ai 10 anni di età. I genitori dovrebbero essere più autorevoli. Devono anche aiutare i bambini più grandi che ci giocano a riflettere, facendoli ragionare sul modo di interagire fra le persone reali e a vedere il bene e il male, non lasciandoli soli di fronte agli schermi di tv e computer". (ANSA).

[http://www.ansa.it/salutebenessere/notizie/rubriche/salute\\_bambini/giochi\\_e\\_sicurezza/2014/03/25/Bambini-diventato-aggressivi-con-videogiochi-violenti\\_d82e331e-0c8a-4248-99a6-c419cf5bdabd.html](http://www.ansa.it/salutebenessere/notizie/rubriche/salute_bambini/giochi_e_sicurezza/2014/03/25/Bambini-diventato-aggressivi-con-videogiochi-violenti_d82e331e-0c8a-4248-99a6-c419cf5bdabd.html)



COMUNICAZIONE

DIDATTICA

GENITORI

MOTIVAZIONE

### **Videogiochi violenti e sanguinari quali rischi per i minori.**

Dei ricercatori dell'**Università di Iowa** (USA), sono arrivati alla conclusione che i videogiochi violenti, forse non inducono i giocatori a comportamenti violenti, li rendono comunque meno sensibili a filmati che presentano scene di violenza.

Va ricordato che esistono anche soggetti particolarmente fragili, che potrebbero essere più vulnerabili.

**Amesso che non creino turbe psichiche, molti videogiochi, violenti o non violenti, sono comunque diseducativi. Possono trasmettere una visione del mondo sbagliata o comunque non conforme ai valori che i genitori vogliono trasmettere ai propri figli.**

Il buon senso quindi suggerisce molta cautela nel consentire ai bambini, ed anche agli adolescenti fino ad una certa età, videogiochi a contenuti violenti.

<https://didatticapersuasiva.com/genitori/quali-danni-psicologici-dei-videogiochi-per-i-minori>



## Videogiochi violenti e comportamenti aggressivi: esiste un legame?

È emerso che la fruizione di **videogiochi violenti** comporta un aumento di pensieri aggressivi e di variazioni fisiologiche (come l'aumento del battito cardiaco e della temperatura) successive al gioco.

Alcune ricerche (ad esempio, Polman et al., 2008) hanno evidenziato come il giocatore che abbia la possibilità di agire attivamente all'interno di un **gioco violento**, abbia più possibilità di mettere in atto comportamenti aggressivi successivi alla fruizione, rispetto al giocatore che si è limitato ad osservare il **gioco violento**. Questo è comprensibile se si pensa che quando si gioca non si è semplici spettatori, ma si ha la possibilità di immergersi nella situazione, si possono prendere delle decisioni, possedendo le redini del gioco.

Inoltre, grazie all'introduzione di nuovi modelli basati sul controllo del gioco tramite il movimento del corpo, il grado di immedesimazione aumenta esponenzialmente.

Maggiore è la possibilità di personalizzare l'avatar con cui partecipare al **videogioco** attribuendogli sembianze simili a quelle del giocatore, maggiore sarà la possibilità che il partecipante metta in atto comportamenti aggressivi, rispetto al giocatore con un avatar dalle caratteristiche generiche (Fischer, Kastenmüller & Greitemeyer, 2010).

Spesso il **comportamento violento** o aggressivo viene rinforzato dalla presenza di premi e gratificazioni. Tali gratificazioni vengono rilasciate anche nei casi in cui il giocatore metta in atto nel gioco comportamenti distruttivi, aggressivi o cruenti.

<https://www.stateofmind.it/2016/03/videogiochi-violenti-comportamenti-aggressivi/>