

22 marzo 2018 8:29

Videogiochi e violenza. Legame contestato da studio scientifico

di [Redazione](#)



E' una conclusione che arriva

all'improvviso. Uno studio scientifico pubblicato su "Molecular Psychiatry" il 14 marzo, cioè una settimana dopo la convocazione dei rappresentanti dell'industria dei videogiochi da parte di Donald Trump, contesta l'influenza dei prodotti violenti sul livello di aggressività dei giocatori.

Condotto sotto la supervisione di Simon Kuhn professore associato di psicologia nella società Max-Planck per lo sviluppo delle scienze in Germania (Max-Planck-Gesellschaft zur Förderung der Wissenschaften), l'esperimento è stato condotto su 22 cavie per un periodo di due mesi. Queste sono state divise in tre gruppi, uno esposto quotidianamente ad un videogioco violento (la superproduzione "Grand Theft Auto V", sconsigliato ai minori di 18 anni); il secondo ad un videogioco pacifico (la simulazione di vita "Les Sims 3"); il terzo non è stato sottoposto a nessun gioco.

Gli autori dello studio hanno valutato il livello di aggressività e di empatia dei partecipanti, le loro reazioni interpersonali, la loro impulsività, la loro ansietà, il loro umore, il solo self-control attraverso dei questionari ed una valutazione completamente informatizzata, fa sapere la rivista in un comunicato di spiegazione. "I ricercatori non hanno rilevato nessun cambiamento significativo in nessuna delle variabili osservate, e particolarmente nell'evoluzione del livello di aggressività in nessuno dei tre gruppi". In tutti i 208 test statistici realizzati nell'esperimento, solo tre picchi di comportamento violento sono stati osservati, e questi non si spiegano attraverso i giochi praticati, precisa lo studio.

Per Simon Kuhn, questo esperimento, il primo a tentare di misurare gli effetti del videogioco su un lungo periodo, respinge le accuse recentemente rivolte contro i videogiochi: "L'American Psychological Association ha recentemente messo insieme le precedenti scoperte sui videogiochi violenti ed ha sostenuto che questi ultimi presentano un rischio in termini di relazione con gli altri, essenzialmente di crescita di aggressività e diminuzione di empatia. Questo studio contraddice chiaramente questa conclusione".

Lo studio ricorda che in un esperimento del 2001, è stato osservato un aumento di aggressività presso alcuni soggetti dopo che aveva fatto dei videogiochi violenti, ma precisa che si tratta di fenomeni temporanei che spariscono nel giro di quindici minuti. Ricorda inoltre che nessun metodo di misura di aggressività fa riferimento alla psicologia.

I presupposti effetti dei videogiochi sui giocatori, sono oggetto di recenti dibattiti dalla fine degli anni 1990 nei media, nell'ambito politico e nel mondo universitario. La loro influenza sugli omicidi di massa non è mai stata provata.

(articolo pubblicato sul quotidiano Le Monde del 22/03/2018)