

► GIOCHI PERICOLOSI

Cresciuti con i videogame violenti i bimbi non hanno paura delle armi

La rivista scientifica «Jama» ha pubblicato lo studio sugli effetti dei videogiochi cruenti nei preadolescenti Risultato: in questi soggetti aumenta il rischio che possano puntare una pistola contro sé stessi o contro altri

di **UMBERTO TIRELLI**



■ Tra i paesi ricchi, gli Stati Uniti hanno il più alto tasso di mortalità infantile per uso accidentale di armi da fuoco. Ogni giorno negli Stati Uniti, quasi 50 bambini e adolescenti vengono colpiti con un'arma da fuoco, sovente vittime di un altro bambino che ha trovato un'arma carica e non messa in sicurezza. Tra le famiglie di proprietari di armi da fuoco con bambini, circa il 20% conserva almeno un'arma carica e non protetta. I bambini negli Stati Uniti hanno almeno 10 volte più probabilità di essere uccisi da una scarica involontaria di armi da fuoco rispetto ai bambini di altri Paesi ricchi.

Se i bambini trovano un'arma non sicura a casa, sono molti i fattori che possono influenzare la decisione di giocare con essa. Uno studio di *Jama* si è concentrato sull'esposizione alla violenza della pistola nei media, in questo caso un videogioco, monitorando molti altri potenziali fattori. Sulla base della teoria dell'apprendimento sociale, è stato ipotizzato che i bambini esposti alla violenza armata nei media violenti

avrebbero imitato quel comportamento. Secondo questa teoria, le persone imparano strategie per comportamenti di successo attraverso l'esperienza diretta e osservando gli altri. Cioè le persone osservano e copiano o imitano il comportamento degli altri, un comportamento chiamato modellizzazione. Il modello può essere una persona reale o un personaggio immaginario.

Obiettivo dello studio pubblicato dalla rivista *Jama* - che più volte si è occupata della dipendenza digitale nei preadolescenti - era verificare se l'esposizione dei bambini ai videogiochi violenti aumenta il comportamento pericoloso intorno alle armi da fuoco. Quest'indagine clinica randomizzata è stata condotta in un laboratorio universitario e ha incluso coppie di bambini di età compresa tra 8 e 12 anni che si conoscevano. I dati sono stati raccolti dal 1° luglio 2017 al 31 luglio 2018. In un progetto randomizzato a 3 gruppi, coppie di bambini hanno giocato o guardato 1 delle 3 versioni del gioco *Minecraft* per 20 mi-

nuti:

- ① violento con le pistole
- ② violento con le spade
- ③ non violento.

Dei 242 partecipanti, 220 bambini (età media 9,9 anni, 129 ragazzi, il 58,6% del campione) hanno successivamente maneggiato una pistola e sono stati inclusi nell'analisi. Tra i 76 bambini che hanno giocato al videogioco che includeva la violenza armata, 47 bambini (61,8%) hanno maneggiato successivamente una pistola. Tra i 74 bambini che hanno giocato al videogioco che includeva la violenza con la spada, 42 (56,8%) hanno toccato successivamente una pistola. Tra i 70 bambini che hanno giocato al videogioco non violento, soltanto 31 (44,3%) hanno successivamente toccato una pistola. I partecipanti che hanno giocato con una versione violenta del videogioco hanno più probabilità di sparare a sé stessi o ai loro partner rispetto a quelli che hanno giocato a un gioco non violento.

Gli studiosi hanno concluso che l'esposizione a videogiochi violenti aumenta il comportamento pericoloso dei bambini intorno alle armi da fuoco e giocare a un videogioco violento aumenta la probabilità che i bambini tocchino una vera pistola, aumenta il tempo tra-

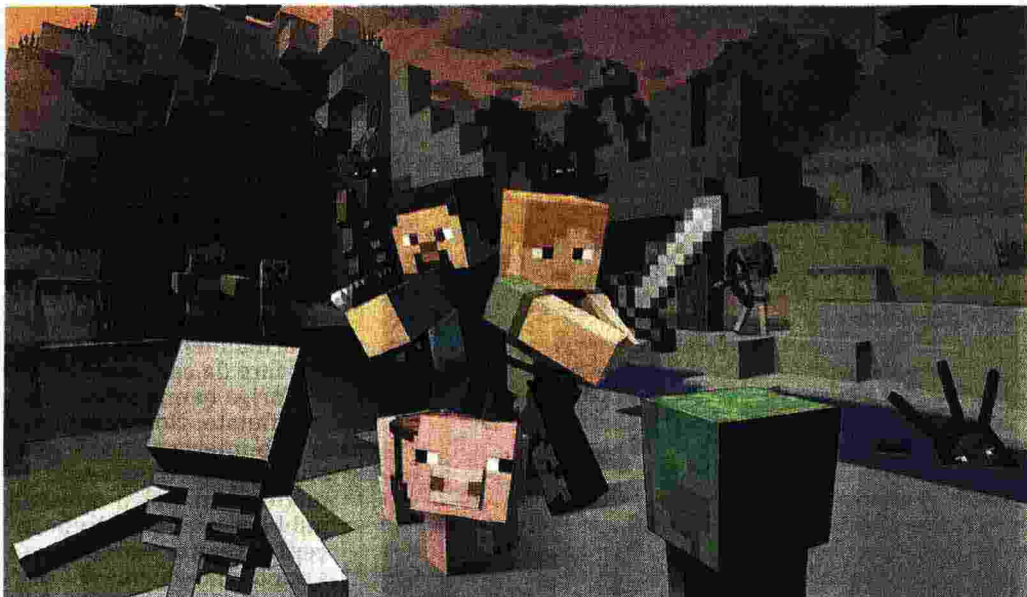
scorso con una pistola e aumenta il rischio di puntare il grilletto a sé stessi e agli altri.

È noto che il consumo di media violenti aumenta l'aggressività nei bambini sia a breve che a lungo termine. Il rischio di esposizione violenta ai media è stato confrontato con il pericolo di esposizione alla violenza del mondo reale e alcuni studi hanno rilevato effetti di dimensioni tali da considerare la violenza dei media una minaccia per la salute pubblica. Il nostro studio evidenzia un altro pericolo di esposizione violenta ai media: aumenta il comportamento pericoloso intorno alle armi da fuoco. In particolare, l'esposizione a videogiochi violenti può aumentare l'interesse di un bambino per le armi da fuoco, tra cui sparare con una pistola a sé stessi o ad altri. Inoltre, l'esposizione abituale ai media violenti era un fattore di rischio per un comportamento pericoloso attorno alle pistole reali.

Pertanto, i genitori e i tutori dovrebbero essere consapevoli del rischio associato all'esposizione a mezzi di comunicazione violenti. Ancora più importante, i proprietari di armi dovrebbero proteggere le loro armi da fuoco.

www.umbertotirelli.it

© RIPRODUZIONE RISERVATA



INDAGINE Sopra e a sinistra due immagini del videogioco Minecraft utilizzato dalla rivista *Jama* in tre versioni: 1) violento con le pistole; 2) violento con le spade; 3) non violento. I risultati sulla dimestichezza con le armi dei bimbi sono stati differenti

