

## **Aggressività infantile: tutta colpa dei videogiochi**

di Alessandra Muschella  
TECNICA DELLA SCUOLA

*Secondo alcuni studiosi americani, un bambino alle prese con giochi violenti per oltre cinque ore alla settimana fa fatica a controllare la sua impetuosità.*

Pare che esista una stretta correlazione fra comportamenti antisociali e giochi cruenti. Lo affermano alcuni scienziati dell'Università del Michigan con un nuovo studio empirico che ne ha dimostrato il legame. I risultati della ricerca sono, d'altronde, perfettamente in linea con le scoperte di un'équipe di psicologi tedeschi, altrettanto convinti che sangue virtuale e violenza reale vadano a braccetto. È infatti stato scoperto un nesso causale ben preciso tra il tempo trascorso di fronte a un videogioco d'azione e la manifestazione di comportamenti aggressivi.

L'indagine condotta dall'équipe americana, è stata effettuata su un gruppo di tredici giocatori, impegnati ad uccidere nemici virtuali. I soggetti sono stati analizzati con strumenti a risonanza magnetica. Dai risultati è stato possibile affermare che l'esposizione a videogiochi di questo tipo sia in grado di scatenare una tempesta neurologica nella parte frontale del cervello, quella deputata al controllo dell'aggressività.

Un elemento decisivo è quello temporale, che sta alla base dei possibili cambiamenti nell'apparato cognitivo e psicologico. Il tempo occorrente affinché si presentino effetti neurologici rilevanti e negativi nella mente dei videogiocatori equivale ad almeno cinque ore alla settimana.

Secondo gli studiosi infatti, superato questo limite, l'aggressività aumenta e le sensazioni si fanno più chiare, esattamente come in una situazione pericolosa reale. Favoriti dai videogiochi, i circuiti neurali che scatenano l'aggressività potrebbero avere seri effetti antisociali nel comportamento degli individui, specialmente dei bambini.

## **Svolgimento del testo argomentativo**

Personalmente i videogiochi non mi entusiasmano. Non ho tempo né voglia di dilettarmi davanti a un PC o a una PLAY con dei giochi elettronici che hanno perlopiù l'effetto di rimbambire chi vi si applica per molte ore al giorno.

### **Rimbambire, sottolineo, non rendere violenti.**

D'altronde l'aggressività degli adolescenti, specialmente nelle aree cosiddette a rischio, è un problema serio che non può essere risolto con l'indifferenza, ma neppure con questo genere di "ricette", estemporanee e parziali. Non è un caso che gli autori di questi studi sull'aggressività infantile siano degli americani,

che peraltro non sono indicati nell'articolo se non, in modo generico, come "scienziati dell'Università del Michigan". E chi sono i membri di questa fantomatica équipe di studiosi tedeschi che vanno a braccetto con i titolati colleghi americani?

È tipico degli americani, infatti, introdurre nel dibattito sull'educazione tesi suggestive, ma dotate di una scarsa validità scientifica. Peraltro, come informa l'articolo, la ricerca è stata condotta in modo meccanico, con strumenti a risonanza magnetica che possono sì misurare le reazioni di un giocatore "a caldo", ma poco o nulla possono dire sul modo in cui tali reazioni possano confluire in un comportamento consequenzialmente antisociale. Chi

---

*premessa: in modo lapidario metto in chiaro che ho una posizione neutrale rispetto al problema*

*la premessa enuncia la tesi che intendo dimostrare*

*Comincia la prima argomentazione, preceduta da una proposizione che misura il contenuto indice polemico del testo*

*è un'eccezione non da poco: si insinua che la fonte può non essere autorevole. L'ironia è essenziale in questo tipo di testo.*

può stabilire, inoltre, che cinque ore di lotta contro nemici virtuali sia una quota limite valida per soggetti diversi sotto il profilo psicologico, sociale e, perché no, culturale? Come è possibile dimostrare che, superata tale quota, l'individuo possa diventare, *automaticamente*, un violento?

In secondo luogo, proprio in quanto americani, i nostri scienziati del Michigan riflettono su una realtà sociale, quella degli Usa, che per quanto riguarda l'aggressività dei giovani, anche a scuola, si presenta molto più problematica della nostra.

La cronaca ci riferisce spesso di eventi delittuosi, in cui minorenni armati sparano sui loro coetanei o sugli insegnanti bla bla bla. Questi giovani, spesso giovanissimi, appaiono animati da una ferocia impressionante. Di fronte a questi ed altri episodi viene da chiedersi chi ha permesso a dei ragazzi di portare delle armi, piuttosto che pensare agli effetti negativi dei videogiochi. **Non sarà che invece a essere incapaci di tenere a lungo sotto controllo il proprio impeto siano invece proprio quei ragazzini che i genitori, per disinteresse, per incapacità, per mancanza di tempo, lasciano con noncuranza molte ore davanti a un monitor, televisione o piattaforma che sia. E che questi ragazzini, appena appena un po' cresciuti, cerchino altrove le risposdenze che non hanno trovato in famiglia, o investano nella realtà virtuale energie mentali destinate normalmente ad attività più sane?**

Non credo che i videogiochi siano particolarmente educativi. Personalmente non li trovo né stimolanti né divertenti rispetto ad altre attività intellettuali o fisiche come per esempio bla bla. Nondimeno credo,

come ha scritto Tal dei Tali,

che i videogames possano avere una funzione igienica..  
Costituiscono uno sfogo virtuale, permettono di scaricare su degli anonimi nemici invisibili anziché su nemici veri le proprie tensioni.

Per esempio, nella mia classe, tra i miei amici, molti trascorrono diverse ore al giorno – ben più di cinque ore alla settimana – davanti a un monitor. Non tutti combattono contro nemici virtuali, non tutti fanno videogiochi estremi, questo è vero, ma chi che lo fa non manifesta comportamenti più aggressivi degli altri.

Io non ho paura di una violenza che viene rappresentata, in un film o in un videogioco, in modo esplicito, in cui è chiaro che si tratta di una finzione e altrettanto chiari sono, nella finzione, i ruoli di ciascuno. Mi fanno più paura, al contrario, tutte quelle forme di violenza che si nascondono sotto l'apparenza dell'innocenza e della rispettabilità, quelle forme di comunicazione dove non è possibile distinguere il falso dal vero, dove i ruoli non sono chiari.

*è la seconda argomentazione, strettamente intrecciata alla prima. È importante mantenere un certo schematico nell'esposizione*

*faccio una digressione, su cui innesto la terza argomentazione, che costituisce la spannung della sequenza argomentativa*

*dopo la spannung riprendo con una nuova proposizione concessiva*

*anche io metto avanti una buona fonte, anche se in parte sto bluffando*

*comincia la quarta argomentazione, ma si tratta della prima argomentazione costruttiva*

*l'argomentazione è supportata dalla mia esperienza*

*La conclusione è rigorosamente soggettiva. Mi posso permettere di sentenziare*