PuntoSicuro

ARTICOLO DI PUNTOSICURO

Anno 7 - numero 1303 di martedì 23 agosto 2005

Danni alla salute dei bambini per la Troppa violenza nei videogames

Una ricerca dell'Apa mostra che l'esposizione alla violenza, anche se solo virtuale, fa crescere l'aggressivita' nei giovani e aumenta la quantita' di pensieri negativi e violenti.

Pubblicità Il realismo dei videogiochi sta migliorando ogni anno che passa. Il ricordo dei mostriciattoli invasori dallo spazio (Space invader) che molti quarantenni avranno in merito ai primi videogiochi elettronici è preistoria e fa sorridere rispetto alle ambientazioni virtuali dei giochi attuali che girano sulle nuove consolle, sempre più potenti. Tantopiù il virutale diventa simile al reale e tantopiù sarà difficile, per una mente in via di sviluppo, percepire le differenze tra i due mondi. Già ora che non si indossano interfacce di collegamento fisico per giocare. Ma quando fra qualche anno indosseremo delle tute sensoriali che ci portano fisicamente nel gioco quanti cervelli umani bruceranno? Non è fantascienza ma realtà e lo afferma una autorevole ricerca: La violenza nei videogiochi fa male alla salute dei bambini. Lo afferma la American Psychological Association (Apa), che preme su tutto il settore dei videogames perche' riduca il contenuto di violenza dei suoi giochi elettronici. La ricerca mostra che l'esposizione alla violenza, anche se solo virtuale, fa crescere l'aggressivita' nei giovani e aumenta la quantita' di pensieri negativi e violenti. Gli psicologi chiedono che sia elaborato un sistema di valutazione dei contenuti dei videogiochi. Tra le richieste ai produttori, c'e' anche quella di segnalare e spiegare il legame diretto tra comportamenti violenti e conseguenze socialmente riprovevoli. La ricerca, condotta da Kevin Browne e Catherine Hamilton- Giachritsis, evidenzia che assistere a scene di violenza sia "passivamente" guardando la Tv o "in maniera interattiva", come avviene nel caso dei giochi al computer, comporta effetti a breve termine sulle emozioni dei piu' piccoli aumentandone l'aggressivita'. I piu' suggestionabili e vulnerabili a questo tipo di immagini sono risultati in particolare i bambini maschi. La consolle non è una baby sitter. I genitori sono responsabili della crescita dei propri figli e non possono lasciarli trascorrere ore e ore davanti allo schermo, in particolare per quei soggetti più vulnerabili e influenzabili. In Inghilterra si sono registrati più casi di omicidio fra adolescenti che hanno confessato il legame tra il crimine ed il contenuto di film violenti o videogiochi. Nel 2004 un videogame è stato per questo ritirato dal mercato a seguito della protesta dell'opinione pubblica dopo che un ragazzo, ossessionato dal gioco, ha ucciso un amico.

---

www.puntosicuro.it