

Violenza, i videogiochi alterano il cervello

Columbia (USA) - L'esposizione a videogiochi violenti modifica il comportamento delle persone? Un ricercatore dell'Università del Missouri, lo psicologo Bruce Bartholow, è convinto di aver trovato la *chiave di volta* per risolvere il quesito: i videogiochi violenti hanno un preciso effetto anestetizzante sulla struttura neurologica del cervello, in grado di abbassare sensibilmente la soglia di percezione dell'aggressività.

In pratica, spiega Bartholow in un'intervista rilasciata al New Scientist: "le persone usate a simulazioni particolarmente cruente non riescono a percepire la violenza reale come tale" - anzi. "Essere continuamente a contatto con videogiochi di questo tipo neutralizza la normale risposta cerebrale alle esperienze violente", continua il ricercatore.

Lo studio è stato condotto su un campione rappresentativo di 39 videogiocatori "incalliti", selezionati in base alla loro dimestichezza con i titoli più violenti del panorama ludico contemporaneo. Il gruppo è stato sottoposto alla visione di immagini solitamente associate ad emozioni negative: foto di violenze e malattie, di morte e di dolore. Bartholow ha così utilizzato un elettroencefalogramma per registrare una particolare risposta cerebrale, detta P300. L'onda P300, secondo gli standard della psicologia sperimentale, viene prodotta dal cervello quando è sottoposto ad un *input* particolarmente emotivo.

"I videogiocatori più avvezzi a simulazioni violente", dichiara l'autore dello studio, "hanno dimostrato di avere una reazione neutra rispetto a stimoli solitamente percepiti come negativi: sangue, morte, scene di colluttazione". Per confermare la scoperta, Bartholow ha offerto ai soggetti l'opportunità di sfidarsi in un *combattimento virtuale* sullo schermo d'un computer.

Coloro con il valore P300 più basso, stando ai risultati della ricerca, hanno messo in luce una spiccata predisposizione alla crudeltà, seppur virtuale, giungendo a *ritorsioni spietate* contro gli avversari.

"È il primo studio completo che dimostra gli effetti diretti dell'esposizione a videogiochi violenti", sostiene soddisfatto Bartholow. Tuttavia gli *effetti antisociali* paventati da alcuni esponenti del panorama politico internazionale, specie negli Stati Uniti, erano stati precedentemente studiati da una *equipe* dell'Università del Michigan.

Alcuni paesi come la Cina, ad esempio, proibiscono arbitrariamente gli abusi nell'intrattenimento digitale con pene severe: l'esposizione cronica ai videogiochi, sostengono gli scienziati del Regno di Mezzo, danneggia specialmente le menti dei più giovani. Lo stesso principio vale per la Malaysia, dove il governo ha introdotto il coprifuoco obbligatorio contro i giocatori che intasano gli Internet-café per giorni interi.

Il legame tra simulazione digitale ed aggressività individuale è destinato a diventare un tema sempre più interessante per la psicologia sperimentale: il giro d'affari esorbitante generato dal mercato videoludico rende ancora più appetibile questo nuovo campo di ricerca. L'impatto dello studio condotto da Bartholow, che sarà pubblicato agli inizi del 2006 sulla rivista della Society of Experimental Social Psychology, <http://www.sesp.org> potrebbe avere una grande influenza sulle politiche in materia di divertimento informatico.

Tommaso Lombardi

Fonte: <http://punto-informatico.it/p.asp?i=56807>