

Videogame e violenza giovanile

Il videogame dal titolo "Rule of Rose", prodotto e distribuito in Giappone a marchio Sony e in arrivo a breve in Italia sotto altro marchio, che ha come oggetto sevizie ad una bambina di 10 anni e come obiettivo di gioco la sua sepoltura da viva, ha scosso le coscienze di molti italiani.

I media si sono occupati con sconcerto di questo caso, che supera la soglia di cio' che puo' essere considerato lecito, legittimo e ragionevole e peraltro rappresenta l'ennesimo episodio di un'escalation di violenza nei contenuti dell'entertainment video. La correlazione tra la violenza dei videogames (immagini ripetute e scene "vissute" in modo attivo, con un alto livello di concentrazione) e l'innalzamento del tasso di aggressivita' nei giovani e giovanissimi, e' stata oggetto di molte ricerche e confermata anche da uno studio comparativo di uno dei maggiori esperti in materia, il Prof. Craig Anderson.

Mentre la Presidente della Commissione Parlamentare per l'Infanzia, On. Anna Serafini, sostiene che "la violenza dei videogiochi fa perdere il confine fra bene e male", la Prof.ssa Anna Oliverio Ferraris, docente di psicologia dello sviluppo all'Universita' La Sapienza di Roma, dichiara a Panoramache "la cosa preoccupante e' la filosofia che pervade questi giochi.

Si vince se si e' piu' violenti. Viene premiata la violenza e la criminalita' e il ragazzo puo' abituarsi, in una sorta di inquietante adattamento cognitivo".

Di: Alessandro Guerra

Tratto da: www.pentapolis.it