
L'aggressività umana –

Parte 4

Cap. 7 -

Manuale Psicologia Sociale



L'AGGRESSIVITA' UMANA

- **Parte 4: Processi psicosociali e aggressività:**
 - L'esposizione a mass-media violenti
 - L'esclusione sociale (vedi Cap. 9, sez. 1 e 2)
 - La deindividuatione



PARTE 4 – I PROCESSI PSICOSOCIALI E L'AGGRESSIVITA'

1. AGGRESSIVITA' e MASS MEDIA

- Televisione: recenti statistiche, US:
 - 58% dei programmi televisivi contiene violenza;
 - 78% della violenza commessa rimane impunita;
 - 40% causata da personaggi che vengono dipinti come eroi;
 - Un dodicenne di media ha già assistito a più di 100.000 episodi di violenza televisiva



PARTE 4 – I PROCESSI PSICOSOCIALI E L'AGGRESSIVITA'

1. AGGRESSIVITA' e MASS MEDIA

- **ESISTE UNA RELAZIONE CAUSALE TRA ESPOSIZIONE A MASS-MEDIA VIOLENTI?**
- **La risposta della psicologia sociale è sì:**
- Innumerevoli indagini e osservazioni sul campo hanno mostrato una relazione positiva tra esposizione a contenuti violenti (tramite programmi televisivi o videogames) e aggressività (bambini, adolescenti, adulti).
- **Con alcuni distinguo:**
 - Effetti a breve termine o anche a lungo termine?
 - Semplice effetto primacy o interiorizzazione di schemi aggressivi appresi?
 - Il ruolo delle differenze individuali (ad es., alti livelli di aggressività a priori)?
 - Relazione tra mass-media e aggressività di tipo bidirezionale

PARTE 4 – I PROCESSI PSICOSOCIALI E L'AGGRESSIVITA'

1. AGGRESSIVITA' e MASS MEDIA

- **PERCHE' ESISTE UNA RELAZIONE TRA ESPOSIZIONE A MASS-MEDIA VIOLENTI?**
- Il meccanismo psicologico principale che sembra spiegare questa relazione è la **desensibilizzazione**:
 - Esposizione più o meno costante a contenuti multimediali aggressivi e violenti riduce la percezione della gravità di un comportamento aggressivo o violento nella vita reale.



PARTE 4 – I PROCESSI PSICOSOCIALI E L'AGGRESSIVITA'

1. AGGRESSIVITA' e MASS MEDIA

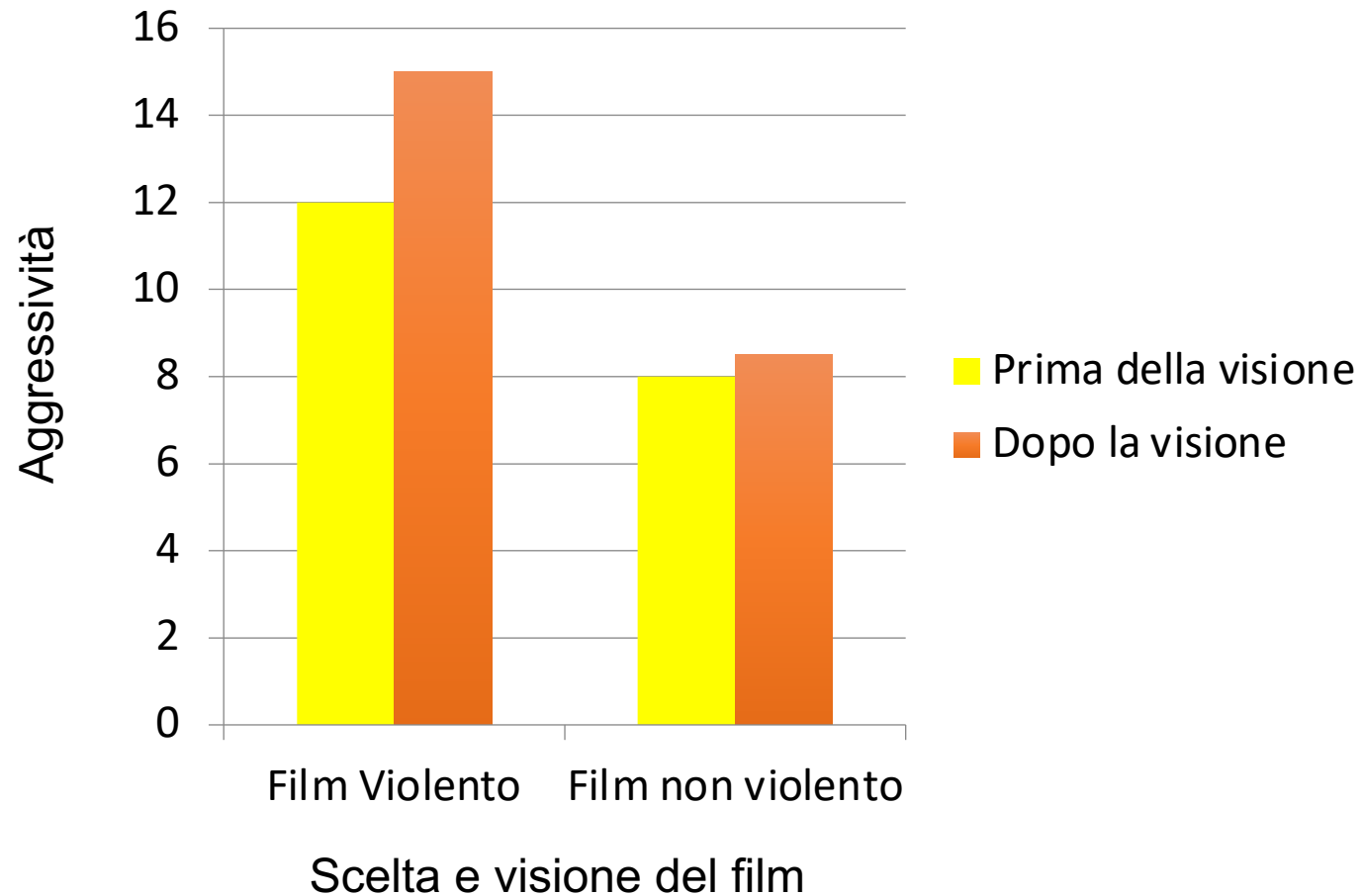
Esperimento di Black e Bevan (1992)

- Partecipanti: Cittadini Canadesi
- Procedura: Contesto di vita reale, ricercatori all'esterno di un multisala cinematografica.
 - Fase I: Misurata l'aggressività attraverso una scala di misura (ad es., *Mi viene spesso voglia di mettere le mani addosso a qualcuno; Mi arrabbio facilmente*) prima di entrare in sala di persone che avevano scelto di vedere film violenti o film non violenti.
 - Fase II: Misurata l'aggressività delle stesse persone dopo la visione del film

PARTE 4 – I PROCESSI PSICOSOCIALI E L'AGGRESSIVITA'

1. AGGRESSIVITA' e MASS MEDIA

Esperimento di Black e Bevan (1992): Risultati



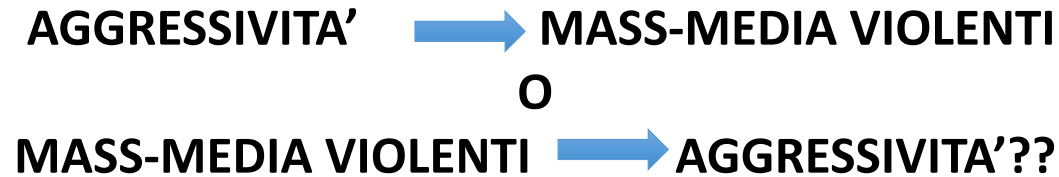
1. AGGRESSIVITA' e MASS MEDIA

Esperimento di Black e Bevan (1992): Risultati

- Le persone che sceglievano **il film violento avevano un livello di aggressività iniziale (prima della visione) più alto rispetto a chi sceglieva un film non violento.**
- **L'aggressività aumentava ulteriormente dopo la visione del film violento.**
- Il film non violento non produceva alcun effetto sull'aggressività.

PARTE 4 – I PROCESSI PSICOSOCIALI E L'AGGRESSIVITA'

1. AGGRESSIVITA' e MASS MEDIA



- **La relazione è BIDIREZIONALE**
- L'esposizione a contenuti violenti dei mass-media è influenzata dalla propensione individuale all'aggressività: tanto più uno è aggressivo tanto più probabile decida di scegliere film/programmi violenti rispetto ad altri programmi.
- **Tuttavia...**
- **L'esposizione a film/programmi violenti ha un impatto aggiuntivo: aumenta ancor più l'aggressività iniziale delle persone.**

Aggressività e conseguenze psicosociali dell'esposizione a videogames violenti



Luca Andrighetto

Università degli Studi di Genova

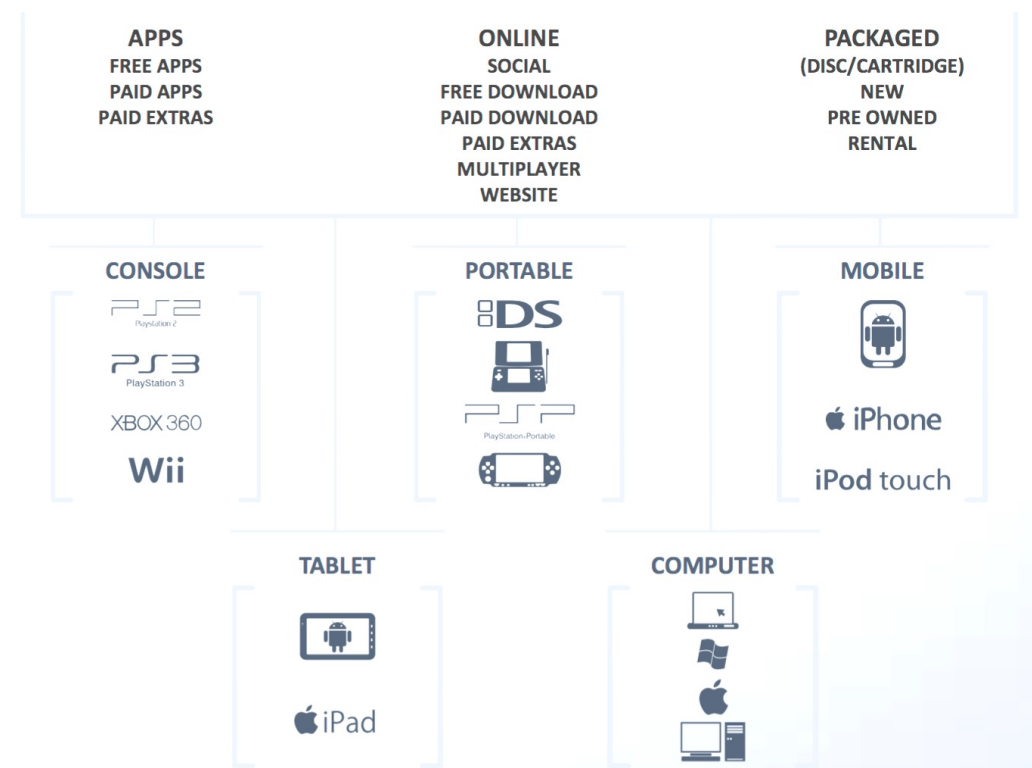
Convegno Nazionale Performat - COSTRUIRE SALUTE NELL'ERA DIGITALE

Videogames e gamers

I videogames: Definizione

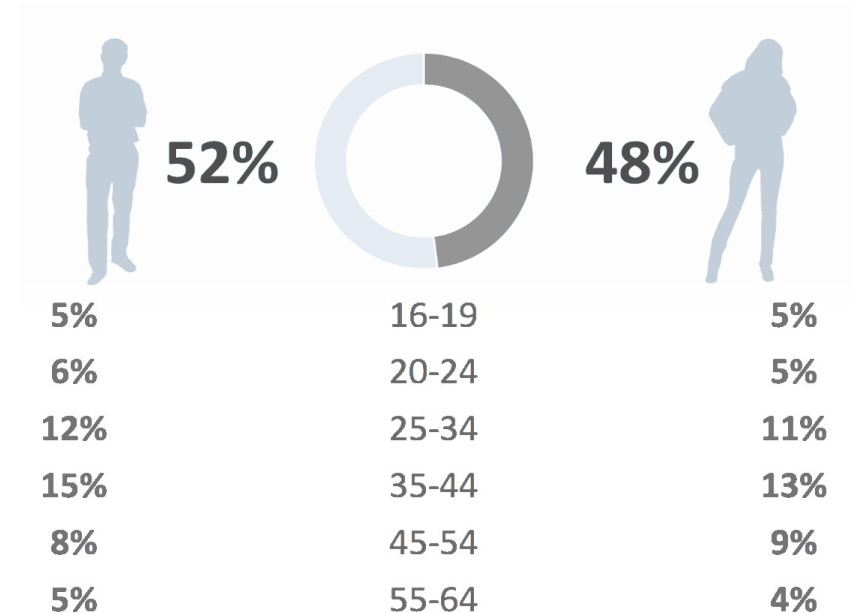
- I videogame sono uno dei passatempi più diffusi al giorno d'oggi.

L'evoluzione dei dispositivi elettronici



Videogames e videogiocatori: Alcuni dati

- 17 milioni di italiani (57% degli italiani) tra i 17 e 64 anni sono *gamers* (AESVI, 2017).
- Aumento delle videogiocatrici



Problematiche legate ai videogames

- Videogame addiction (OMS, 2018).
- Conseguenze psicosociali dei videogames violenti.



Videogames e aggressività

Problematiche legate ai videogames

- **Videogames violenti:** *«Un qualsiasi videogame in cui le possibilità d'azione disponibili comprendono uccisioni e/o altri atti violenti verso immagini di esseri umani» (US Supreme Court, 2010).*
- Il 75% dei videogames presenta contenuti violenti.
- Videogames violenti (ad es., shooter game) i più venduti (Dill et al., 2005)
- Il comportamento violento è ricompensato positivamente.



Videogames violenti e aggressività: Le diverse ipotesi

- L'esposizione a videogames violenti aumenta l'aggressività nel mondo reale?
 - Teoria dell'Apprendimento Sociale (Bandura, 1977)
 - Il General Aggression Model (Anderson & Bushman, 2002)
 - L'ipotesi della catarsi (Ferguson & Rueda, 2010)

Videogames violenti e aggressività: Le diverse ipotesi

The Social Learning Theory (Bandura, 1977)

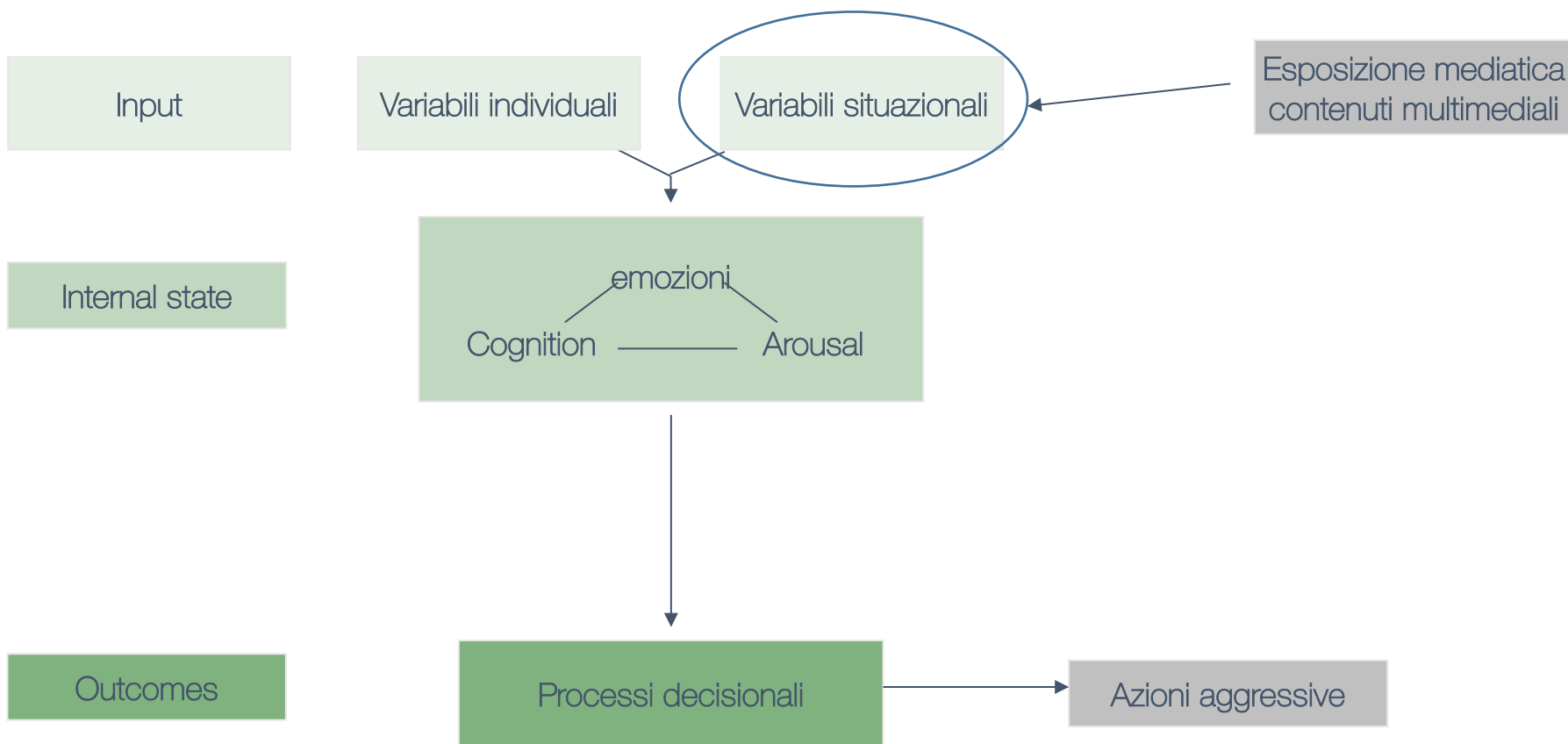
- Il comportamento aggressivo può essere appreso attraverso l'osservazione diretta o indiretta di altri individui che compiono azioni aggressive.



- Gli effetti sono particolarmente marcati nei videogames (Bushman, 2012):
 - Interattività del gioco in prima persona
 - Identificazione con il personaggio di gioco
 - Incentivi al comportamento negativo

Videogames violenti e aggressività: Le diverse ipotesi

General Aggression Model (Anderson & Bushman, 2010)



Videogames violenti e aggressività: Le diverse ipotesi

Catharsis-hypothesis (Ferguson & Rueda, 2010):

- Attuare o assistere a comportamenti aggressivi nel mondo virtuale ha un effetto catartico.
- Riduce dunque la possibilità di mettere in atto comportamenti aggressivi nel mondo reale.
- Molto affascinante, pochissimi riscontri empirici.



Videogames violenti e aggressività: Evidenze Empiriche

Psychological Bulletin
2010, Vol. 136, No. 2, 151–173

© 2010 American Psychological Association
0033-2909/10/\$12.00 DOI: 10.1037/a0018251

Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review

Craig A. Anderson
Iowa State University

Akiko Shibuya
Keio University

Nobuko Ihori
Ochanomizu University

Edward L. Swing
Iowa State University

Brad J. Bushman
VU University and University of Michigan

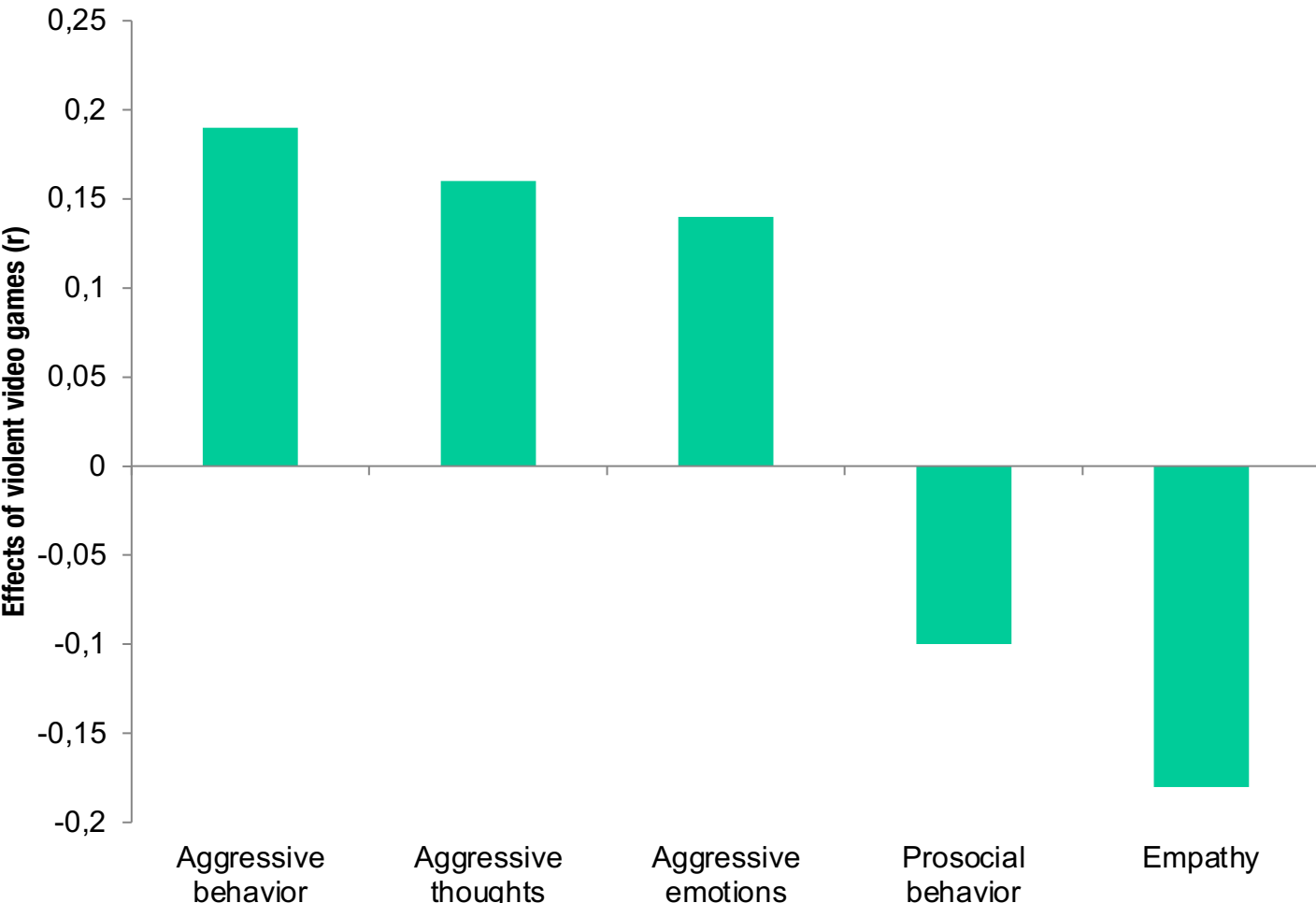
Akira Sakamoto
Ochanomizu University

Hannah R. Rothstein
City University of New York

Muniba Saleem
Iowa State University

- Anderson et al. (2010): Meta-analysis di tutti gli studi allora presenti in letteratura sui videogiochi
- 381 studi
- Oltre 130.000 partecipanti da tutto il mondo

Videogames violenti e aggressività: Evidenze Empiriche



Videogames e sganciamento dalla sfera morale

Oltre l'aggressività: videogames e dimensione morale

- La ricerca scientifica sugli effetti negativi dei videogames si è concentrata soprattutto sul **legame tra contenuti violenti e comportamento aggressivo.**
- I progressi nello sviluppo dei videogame – sia dal punto di vista del contenuto che della tecnologia - stanno oggi facilitando **esperienze di gioco che vanno oltre il tema dell'aggressività.**
- Esempio più rappresentativo: Grand Theft Auto (GTA)



Oltre l'aggressività: videogames e dimensione morale

- Grand Theft Auto è una saga video ludica composta da più capitoli particolarmente dibattuta.
- È uno dei video giochi più venduti della storia con oltre 225 milioni di copie vendute negli ultimi 15 anni.
- Videogiocatore immerso in un ambiente virtuale in cui può compiere qualsiasi tipo di comportamento aggressivo e/o immorale.
- L'attuazione di tali comportamenti è importante per proseguire nel gioco.



Oltre l'aggressività: videogames e dimensione morale

L'ambiente virtuale di GTA

Spaccio e uso di droga



Furti di auto



Uccisioni immotivate di pedoni



Violenza sessuale



Oltre l'aggressività: videogames e dimensione morale

- L'esposizione a videogames come GTA può influire anche sulla moralità del videogiocatore?

Social Psychological and Personality Science
<http://spp.sagepub.com/>

Interactive Effect of Moral Disengagement and Violent Video Games on Self-Control, Cheating, and Aggression

Alessandro Gabbiadini, Paolo Riva, Luca Andrighetto, Chiara Volpato and Brad J. Bushman
Social Psychological and Personality Science published online 8 November 2013
DOI: 10.1177/1948550613509286

The online version of this article can be found at:
<http://spp.sagepub.com/content/early/2013/10/28/1948550613509286>

Videogames e processo di disimpegno morale

Gabbiadini, Riva, Andirghetto, Volpato & Bushman, 2014.
Social Psychology and personality Science

- **Indagare sperimentalmente l'effetto dell'esposizione a videogames violenti (GTA) su:**
 - **Comportamento aggressivo (Noise blast task)**
 - **Comportamento immorale (Cheating task)**
 - **Perdita dell'auto-controllo (M&M's task)**
- **Partecipanti:** 172 studenti italiani di scuole superiori (età media: 12-19 anni)

Videogames e processo di disimpegno morale

- **Studio sperimentale - Procedura**

Gabbiadini, Riva, Andirghetto, Volpato & Bushman, 2014.
Social Psychology and personality Science



Videogames e processo di disimpegno morale

- **Studio sperimentale - Procedura**

Gabbiadini, Riva, Andirghetto, Volpato & Bushman, 2014.
Social Psychology and personality Science

Condizione sperimentale



Gioco violento



Videogames e processo di disimpegno morale

- **Studio sperimentale - Procedura**

Gabbiadini, Riva, Andirghetto, Volpato & Bushman, 2014.
Social Psychology and personality Science

Condizione di controllo



Gioco Non-violento



Videogames e processo di disimpegno morale

Studio sperimentale

Le misure: Il Comportamento Aggressivo – Noise blast task

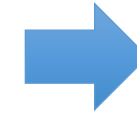
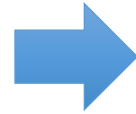
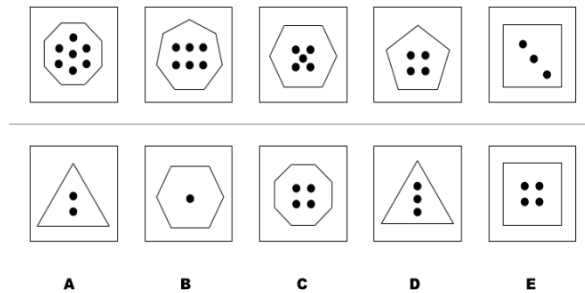


25

Videogames e processo di disimpegno morale

Studio sperimentale

Le misure: Comportamento Immorale - Cheating task



Videogames e processo di disimpegno morale

Studio sperimentale

Le misure: La perdita di auto-controllo – M&M's task

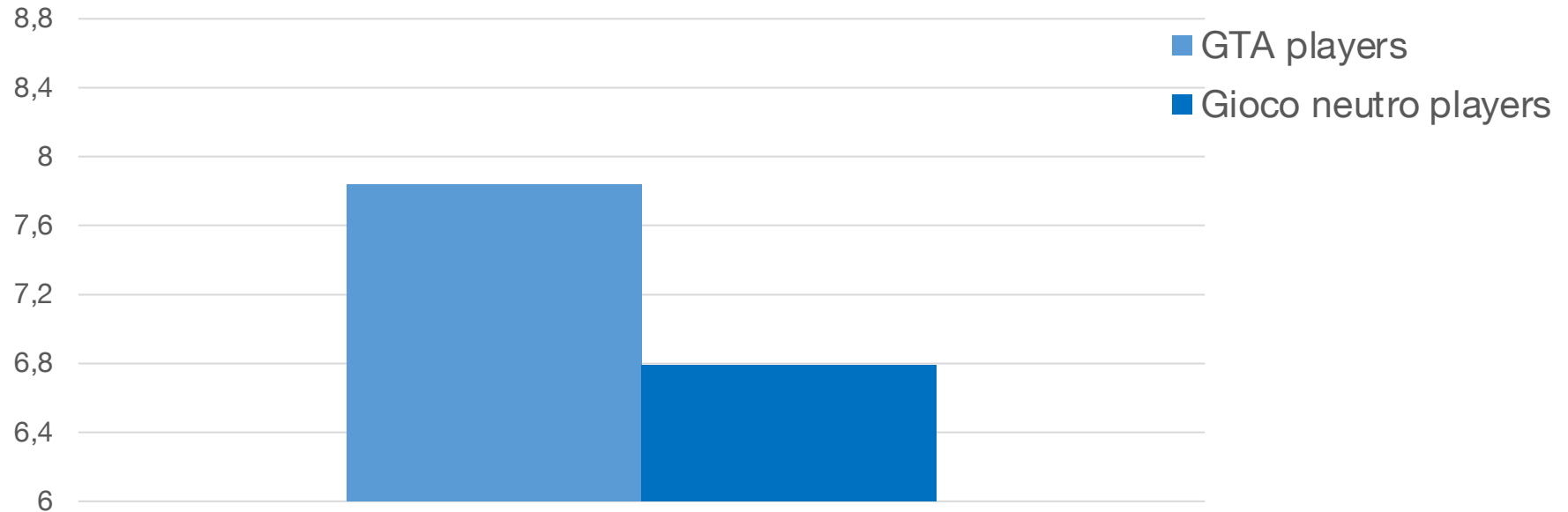


Videogames e processo di disimpegno morale

Studio Sperimentale. I Risultati

Intensità del rumore impartito al competitor

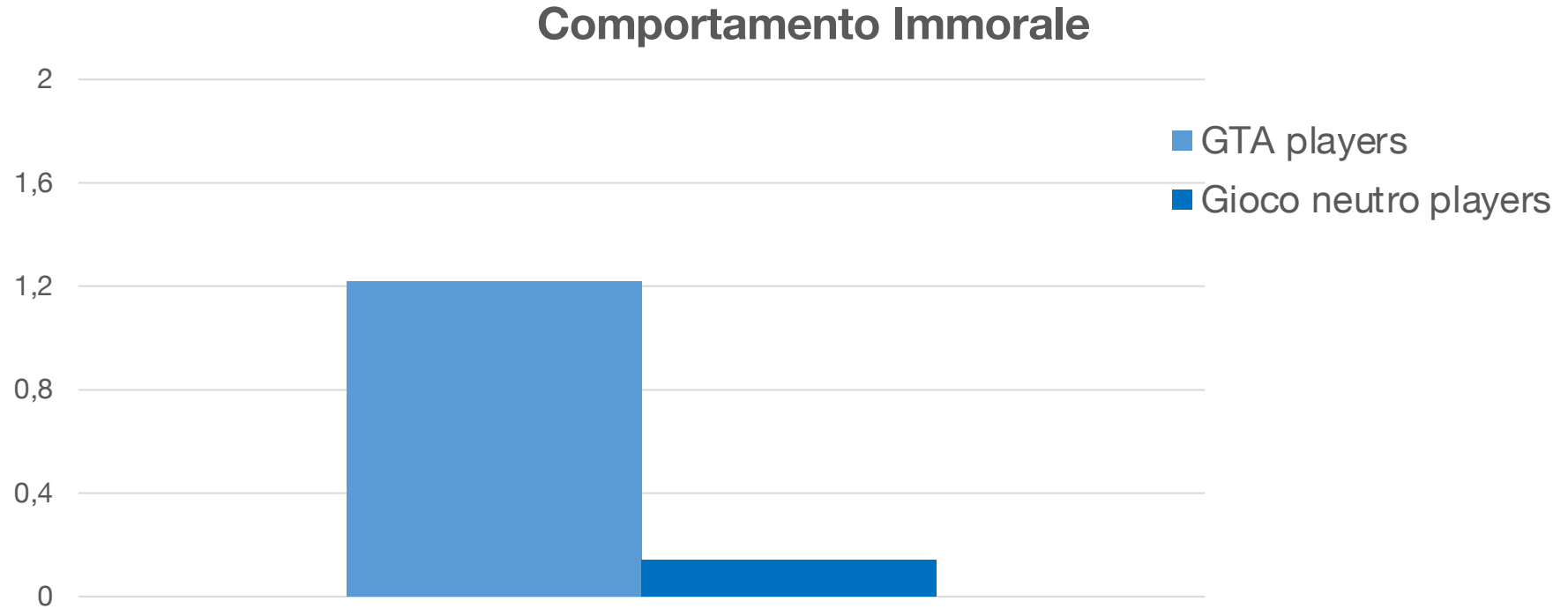
Comportamento Aggressivo



Videogames e processo di disimpegno morale

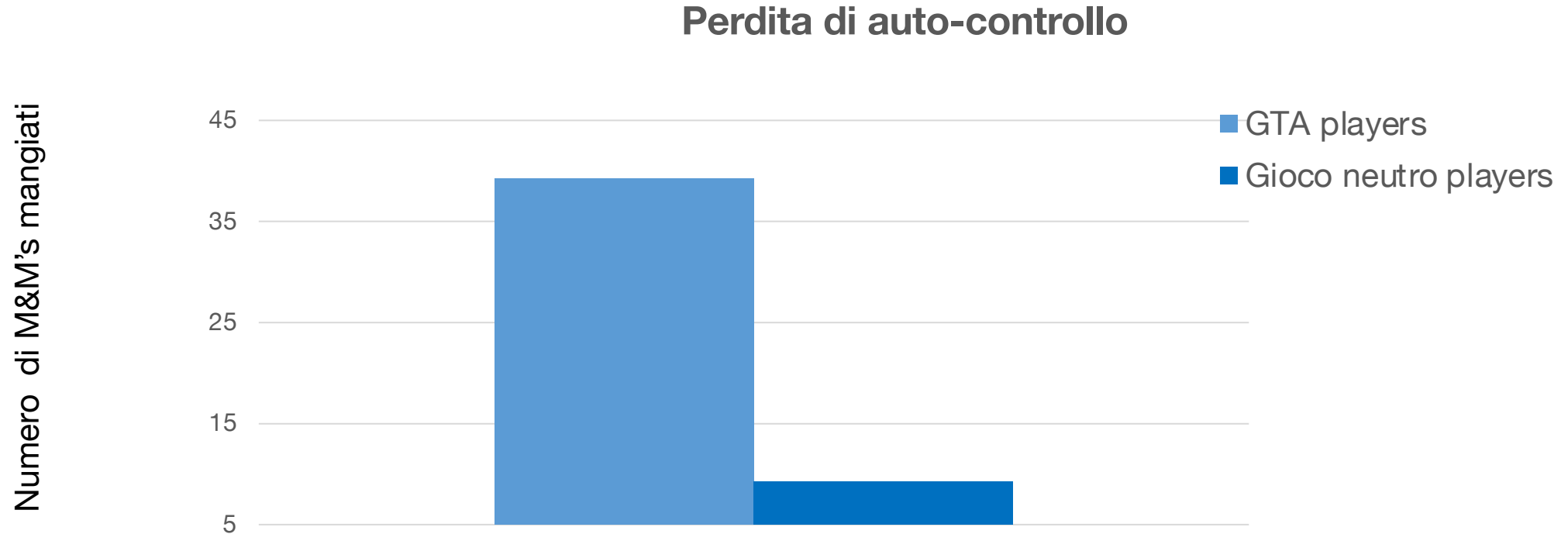
Studio Sperimentale. I Risultati

Numero biglietti presi in più rispetto alle risposte corrette del test



Videogames e processo di disimpegno morale

Studio Sperimentale. I Risultati



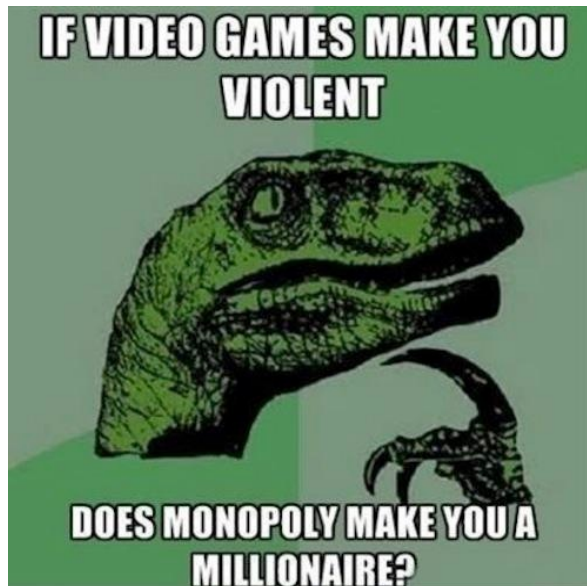
Riassumendo



- **Esiste un legame causale tra videogames violenti e aggressività** nella vita reale (Anderson et al. 2010, Greitemeyer & Mugge, 2014).
- Gli studi supportano il GAM e la Social Learning Theory e disconfermano l'ipotesi catartica.
- **I contenuti dei videogames violenti moderni** (ad es., GTA) producono conseguenze che vanno oltre l'aggressività, ad es., maggior disimpegno morale (Gabbiadini et al., 2012, 2014).

Questioni aperte

- **Conseguenze a breve vs. lungo termine**
- **Il ruolo delle variabili di differenza individuale**



Implicazioni Pratiche



Implicazioni Pratiche (1)

- **Maggior regolamentazione nella vendita dei videogames:**
- **Maggiore attenzione al PEGI rating**



- **In Italia formalmente riconosciuto, ma non imponibile per legge.**

Implicazioni Pratiche (2)

- **Un gioco più consapevole:**
- **Solo il 18% permette ai propri figli di vedere un film vietato ai minori di 18 anni MA...**
- **Circa 55% dei genitori permette ai propri figli di giocare a videogames con PEGI rating 18+ (Childcare, 2018).**
- **Necessaria diffondere una maggior consapevolezza tra i genitori circa i contenuti di questi videogames e le possibili conseguenze.**



GAME OVER

luca.andrighetto@unige.it