
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 deindividuazione offline e online
- Take-home message



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

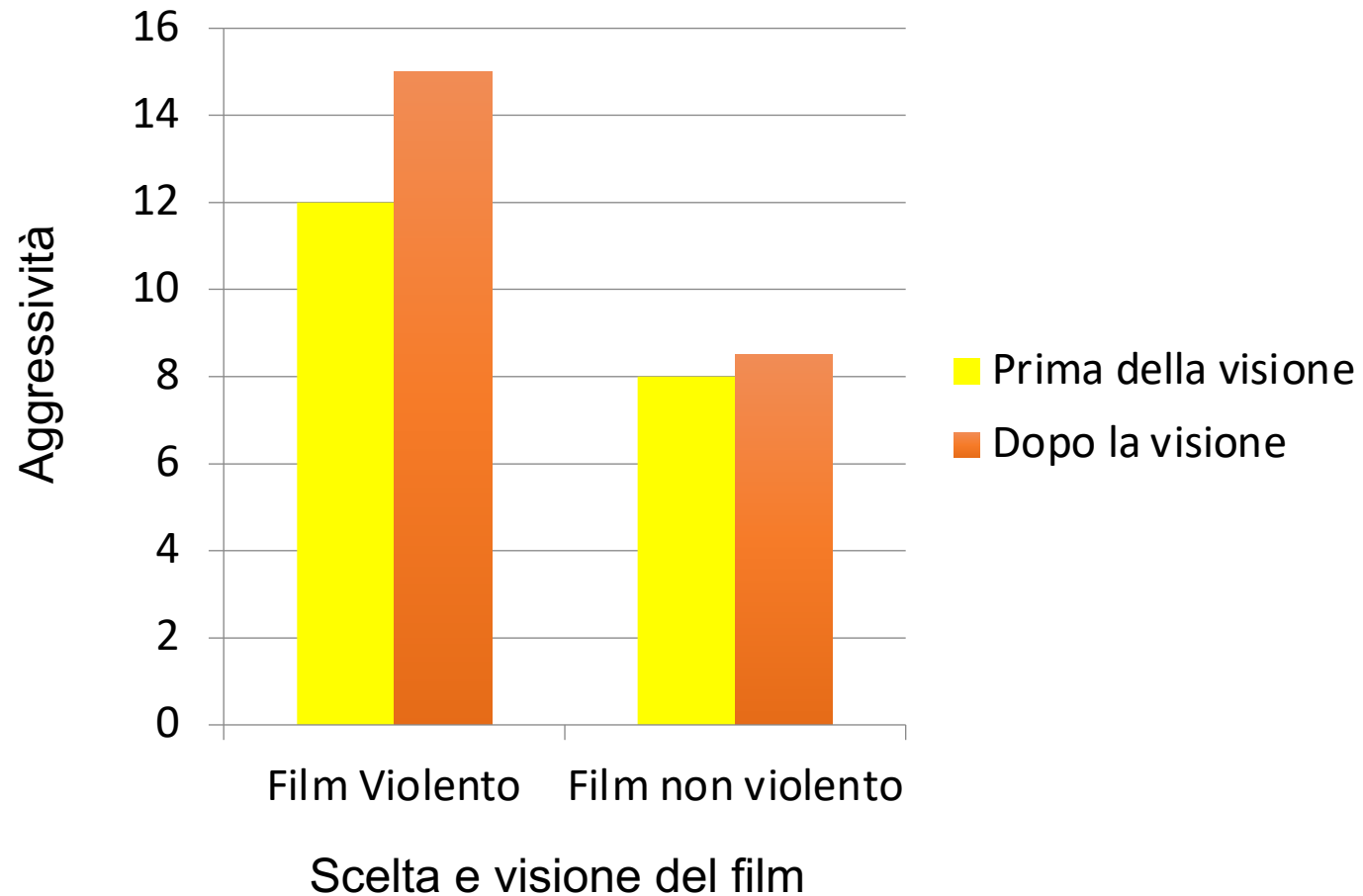
Esperimento di Black e Bevan (1992)

- 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



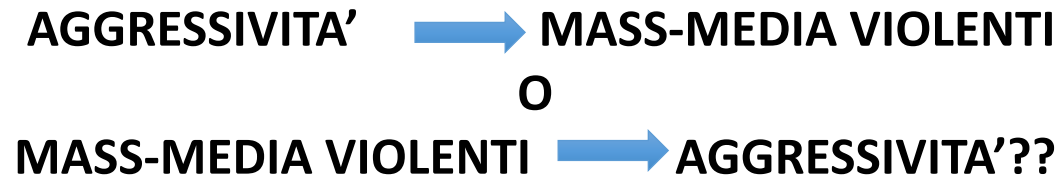
1. AGGRESSIVITA' e MASS MEDIA

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.**

PARTE 4 – I PROCESSI PSICOSOCIALI E L'AGGRESSIVITA'

1. AGGRESSIVITA' e MASS MEDIA

VIDEOGAMES E AGGRESSIVITA'

(SI VEDANO SLIDES DI APPROFONDIMENTO)

2. ESCLUSIONE SOCIALE e AGGRESSIVITA'

- Ambiente sociale caratterizzato da **esclusione, rifiuto** può facilitare episodi di aggressività estrema.

Riva ed Eck [2016]:

Con **ESCLUSIONE SOCIALE** si intende l'esperienza di essere tenuti separati dagli altri dal punto di vista fisico e/o emotivo.

- La strage di "Columbine":

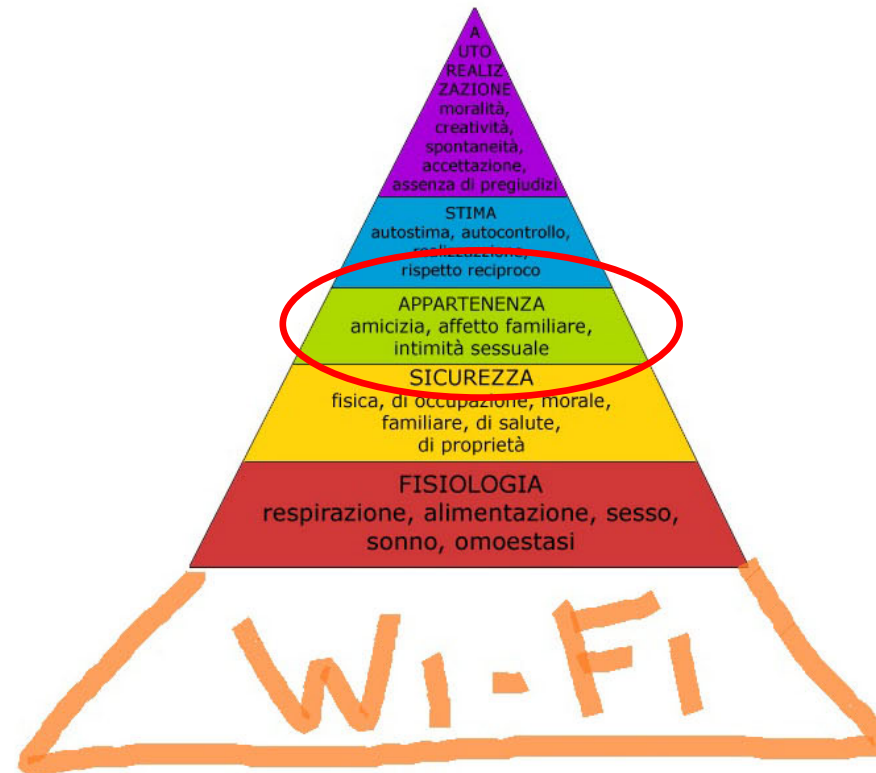
"La maggior parte degli studenti non li voleva. Si occupavano di stregoneria, di riti voodoo, era ovvio che li predessimo in giro: che cosa ci si può aspettare da due che vengono a scuola pettinati in modo strano e con delle corna sui capelli? Se ci si vuole togliere dai piedi qualcuno, di solito, si prende in giro; così tutta la scuola aveva iniziato a chiamarli checche "



PARTE 4 – I PROCESSI PSICOSOCIALI E L'AGGRESSIVITA'

2. ESCLUSIONE SOCIALE e AGGRESSIVITA'

- **Bisogno di appartenenza è tra i bisogni fondamentali di ciascun esser umano. Piramide dei bisogni di Maslow**



2. ESCLUSIONE SOCIALE e AGGRESSIVITA'

Il bisogno di appartenenza:

È universale

Non è specifico di una cultura o di un determinato gruppo sociale.

Ci accompagna per tutto il ciclo di vita

Il bisogno di appartenenza accompagna gli individui fin dai primi istanti di vita sino agli ultimi giorni dell'esistenza delle persone.

Consente l'accesso alla soddisfazione di tutti gli altri possibili bisogni e desideri

Il bisogno di connessioni sociali è il bisogno chiave, quello che se soddisfatto consente l'accesso alla soddisfazione di tutti gli altri possibili bisogni (fisiologici e psicologici) e desideri di un essere umano.



2. ESCLUSIONE SOCIALE e AGGRESSIVITA'

Se l'appartenenza è un bisogno psicologico fondamentale, **le minacce** alla soddisfazione di questo bisogno devono produrre una **varietà di effetti negativi** che coinvolgono **tutte le dimensioni della persona**.

Percepirsi «**cronicamente escluso**», ostracizzato dagli altri, può essere un importante antecedente di comportamenti aggressivi (e.g., Schaafsma & Williams, 2012)

La definizione di esclusione sociale comprende **una varietà di fenomeni che possono** essere classificati in **DUE CATEGORIE:**

RIFIUTO SOCIALE

Riguarda gli atti comunicativi volti a esplicitare in modo diretto a una persona (o gruppo) che questa non è desiderata.

OSTRACISMO

Comprende l'esperienza di essere ignorati. Rientrano in questa categoria tutte le forme di invisibilità

PARTE 4 – I PROCESSI PSICOSOCIALI E L'AGGRESSIVITA'

2. ESCLUSIONE SOCIALE e AGGRESSIVITA'

Studiare esclusione sociale e aggressività in Laboratorio:

Il Cyberball paradigm (Williams et al., 2000)

Cyberball



Welcome to Cyberball, the Interactive Ball-Tossing Game Used for Mental Visualization!

In the upcoming experiment, we test individual differences in mental visualization. Thus, we need you to practice your mental visualization skills. We have found that the best way to do this is to have you play an on-line ball tossing game with other participants who are logged on at the same time.

In a few moments, you will be playing a ball tossing game with other students over our network. The game is very simple. When the ball is tossed to you, simply click on the icon next to the player you want to throw it to. When the game is over, you will receive additional instructions.

What is important is not your ball tossing performance, but that you **MENTALLY VISUALIZE** the entire experience. Imagine what the others look like. What sort of people are they? Where are you playing? Is it warm and sunny or cold and rainy? Create in your mind a complete mental picture of what might be going on if you were playing this game in real life.

Okay, ready to begin? Please click on the following link to begin: [Start Playing Now](#)



Condizione di inclusione

2. ESCLUSIONE SOCIALE e AGGRESSIVITA'

Studiare esclusione sociale e aggressività in Laboratorio:

Il Cyberball paradigm (Williams et a., 2000)



Condizione di ostracismo



Le reazioni aggressive dei partecipanti

**ESCLUSIONE SOCIALE e AGGRESSIVITA' NEI CONTESTI DI ONLINE
DATING**

(si veda Slides aggiuntive)

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 deindividuazione offline e online
- Take-home message



3. DEINDIVIDUAZIONE E AGGRESSIVITA'

- **Deindividuation: Process** through which people lose their sense of individual identity (Leban, *Psychology of the Crowd*).
- Through **deindividuation**, attitudes and behaviors of the individual are no longer guided by personal responsibility and individual moral norms.
- The person acts following exclusively the norms established by the group: **The group dominates the individual.**
- **The person can engage in aggressive and immoral behaviors if these behaviors are accepted within the group.**



3. DEINDIVIDUAZIONE E AGGRESSIVITA'

○ Particolari caratteristiche del gruppo che favoriscono la **deindividuation**:

○ **Gruppo particolarmente numeroso**

○ **Coesione e unanimità del gruppo**

○ Leadership direttiva e carismatica

○ Percezione di una minaccia esterna

○ **Omogeneità delle caratteristiche distintive fisiche dei membri di gruppo**



3. DEINDIVIDUAZIONE E AGGRESSIVITA'

LE DIMENSIONI DEL GRUPPO

Mullen (1986):

- Ha analizzato le cronache relative a 60 linciaggi avvenuti tra il 1899 e il 1946.
- Forte relazione tra le dimensioni del gruppo e l'efferatezza dei crimini commessi: **tanto più ampie le dimensioni del gruppo tanto più efferati i crimini commessi.**
- Quando le persone si sentono parte di una folla, si sentono senza volto: il **loro livello di** autoscienza diminuisce e hanno **minor probabilità di doversi assumere le responsabilità** degli atti che commettono.

3. DEINDIVIDUAZIONE E AGGRESSIVITA'

L'ANONIMITA' FISICA e le NORME SOCIALI

Esperimento di Johnson and Downing (1979):

- ❑ Partecipanti: Studentesse universitarie
- ❑ Procedura: Simile al paradigma sperimentale di Milgram:
 - ❑ La partecipante è l'"insegnante" che doveva far memorizzare allo "studente" una serie di parole.
 - ❑ Se lo "studente" risponde esattamente rinforzo verbale "Giusto," altrimenti scossa elettrica.
 - ❑ Partecipanti dovevano scegliere l'intensità della scossa elettrica (ovviamente fittizia).

3. DEINDIVIDUAZIONE E AGGRESSIVITA'

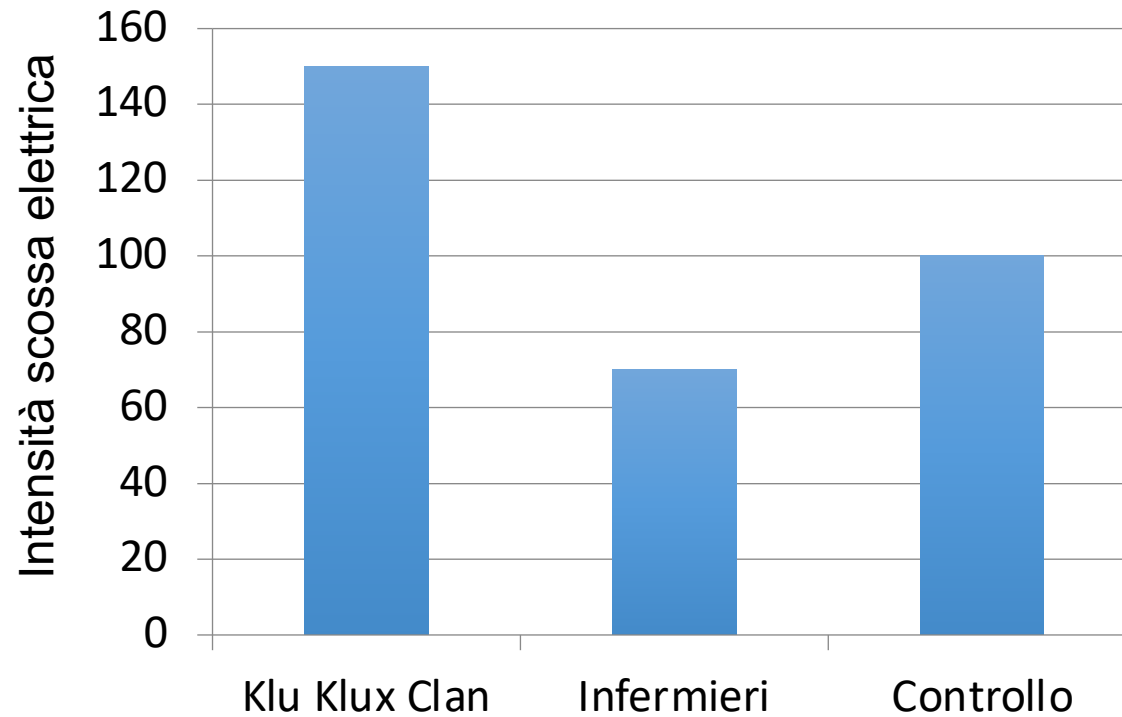
L'ANONIMITA' FISICA e le NORME SOCIALI

Esperimento di Johnson and Downing (1979):

- A seconda della condizione sperimentale, partecipanti divisi in tre condizioni:
 - **Deindividuazione negativa:** Partecipanti somministravano le scosse indossando l'uniforme del Klu Klux Klan.
 - **Deindividuazione positiva:** Partecipanti somministravano le scosse indossando l'uniforme da infermieri.
 - **Individuazione:** Partecipanti non indossavano alcuna uniforme.

7. DEINDIVIDUAZIONE E AGGRESSIVITA'

Esperimento di Johnson and Downing (1979)



3. DEINDIVIDUAZIONE E AGGRESSIVITA'

Esperimento di Johnson and Downing (1979)

- Risultati:
 - Partecipanti nella condizione di deindividuatione negativa (Klu Klux Klan) somministravano delle scosse elettriche di maggior intensità rispetto alla condizione di individuazione.
 - Partecipanti nella condizione di deindividuatione positiva (infermieri) somministravano delle scosse elettriche di minor intensità rispetto alla condizione di individuazione.
 - In entrambi i casi **le norme di gruppo derivate dalla divisa indossata “dominavano” sull'individuo**: Klu Klux Klan (gruppo aggressivo) maggiore aggressività, infermieri (gruppo altruistico) minor aggressività.

Deindividuation nei contesti online
The Social Identity Deindividuation Model
(Reicher, Spears & Postemes, 1995)

- Focus sul processo di **anonimato e deindividuation** nei comportamenti di gruppo in **contesti computer-mediated-communication**.
- **La computer-mediated-communication porta sempre a una disinibizione di comportamenti aggressivi online?**
- **Approccio critico alla visione «classica» della deindividuation** = in contesti di gruppo, anonimato contribuisce alla deindividuation, intesa come perdita della coscienza individuale e quindi, e, quindi, antecedente «inevitabile» dell'aggressività.

Deindividuazione nei contesti online

The SIDE Model

- **In relazioni inter-personali virtuali:**
 - Anonimato visivo e uditivo tipico della CMC (ad es., chat testuale, online dating) ci permette di svincolarci da diverse informazioni:
 - Apparenza fisica
 - Etnia
 - Genere
 - Età
 - Status sociale
- Facilitata un'**iper-personalizzazione** durante l'interazione con l'altro:
 - Si comunica più liberamente e con meno vincoli
 - Si svela il proprio sé più facilmente
 - Si assumono posizioni/comportamenti polarizzati (sia positivi che negativi)

Deindividuazione nei contesti online

The SIDE Model

- **In contesti di gruppo virtuali:**
 - **L'anonimato nella CMC favorisce la transizione dal sé individuale al sé sociale:**
 - La carenza di informazioni individuali (ad es., non vediamo gli altri, non sentiamo gli altri) favorisce un senso di anonimato: si abbassa la salienza del sé personale
 - Aumenta la salienza del **sé sociale**: La carenza di info personali e l'immersione nel gruppo virtuale favorisce la **salienza di appartenenza al proprio gruppo virtuale**
 - **Comportamento on-line dipende dalle norme sociali del gruppo virtuale** cui si percepisce di appartenere in quel contesto
 - **Comportamenti aggressivi (ad es., flaming) soltanto se norme sociali del gruppo virtuale legittimano tali comportamenti.**

Deindividuazione nei contesti online

The SIDE Model

- **In contesti di gruppo virtuali:**
 - L'esempio dei MMORPG (Massively Multiplayer Online-Role Playing):
 - World of Warcraft
 - Fortnite



- Anonimato: Caratteristiche personali «reali» manipolabili (ad es., nickname, avatar) e oscurate: **salienza del sé personale ridotta**
- Immersione e forte senso di coinvolgimento e appartenenza al proprio gruppo virtuale: **salienza del sé sociale amplificata**
- Ampia presenza di **comportamenti prosociali** e cooperativi **verso i membri del proprio gruppo** virtuale, possibilmente **ostili verso i membri di gruppi virtuali diversi dal proprio**

L'aggressività umana – Take home message

Molteplici fattori situazionali portano a un aumento dell'aggressività umana

Obbedienza all'autorità

Esposizione o osservazione a modelli aggressivi

Caratteristiche del gruppo (ad es., numerosità, omogeneità caratteristiche)

Caratteristiche dell'ambiente fisico (ad es., temperatura percezione di sovraffollamento)



Presenza di norme sociali di gruppo con orientamento aggressivo

L'aggressività umana – Take home message



- Lynndie England: *La tipica ragazza della porta accanto* (una vicina di casa);
- Era entrata nell'esercito per pagarsi gli studi;
- Aspirava a diventare una meteorologa.

L'aggressività umana – Take home message

- Il comportamento violento non è **essenzializzato**: non è una proprietà intrinseca dell'individuo, appartenente solo a certe persone e non a altre.
- ENTRO CERTI CONTESTI, un'analisi del comportamento violento che ricorre alle **disposizioni individuali** del colpevole (ad es., predisposizione genetica, tratti di personalità, estrazione sociale, grado di istruzione) è **riduttiva e non sufficiente**.

L'aggressività umana – Take home message

- Occorre astrarre e generalizzare l'analisi al **contesto sociale**.
- Il comportamento violento o deviante è **incrementale**: qualcosa di cui tutti potenzialmente siamo capaci. Dipende dal contesto, dalla situazione, dalla cultura e dalle **influenze sociali dettate dai membri di gruppo o dai leader del gruppo cui apparteniamo**.

L'aggressività umana – Take home message



- Mahrarin Banaji:
 - “L’apporto della psicologia sociale alla comprensione della natura umana è la scoperta che forze più grandi di noi determinano la nostra vita mentale e le nostre azioni – prima fra tutte, il **potere della situazione sociale.**”