

I videogiochi rendono violenti?

<https://www.projuventute.ch/it/genitori/media-e-internet/videogiochi-violenza>

I videogiochi fanno parte della vita quotidiana di molti bambini e giovani. Di conseguenza la probabilità di entrare in contatto con rappresentazioni di violenza è alta. Come i videogiochi influenzino la propensione alla violenza è una domanda complessa e la ricerca di una risposta netta non è facile.



Rappresentazioni evidenti di violenza e brutalità hanno un impatto sullo sviluppo dei bambini e dei giovani (Scoprite di più nel nostro articolo [Squid Game – Quando i bambini guardano spettacoli di violenza](#)). Ogni cosa produce un effetto, e i giochi digitali non fanno eccezione. I videogiochi con contenuti di azione, arti marziali, strategie di guerra o simulazione militare hanno un elevato potenziale di violenza e possono sovraccaricare i bambini, a seconda dello stadio di sviluppo, dell'età e delle loro condizioni. Le rappresentazioni di violenza o di atti fittizi di violenza hanno un effetto inquietante, scatenano paura o tendono a rafforzare una visione minacciosa del mondo. Le reazioni possono essere molto forti, soprattutto nei bambini più piccoli.

Tuttavia, se una persona diventa violenta dipende di solito da vari fattori, come la xenofobia, la violenza subita in famiglia o uno stato mentale instabile.

Pertanto, la domanda se i videogiochi ispirino i bambini e i giovani a commettere atti di violenza, non trova risposta in un netto sì o no. Esistono fattori che influenzano il comportamento che non vanno sottovalutati. È utile sapere come sono strutturati i videogiochi e cosa bisogna considerare:

Si muovono sul filo del rasoio tra realtà e finzione

L'intensità di una rappresentazione di violenza dipende fortemente dalla forma della rappresentazione. Lo spettro va dal divertente stile comico a scenari realistici e sanguinari. Anche se le scene violente nei videogiochi sono solo disegnate, c'è sempre un riferimento alla realtà. È quindi ancora più importante che i genitori si informino sul contenuto di un videogioco e rispettino i limiti di età. I giovani di solito sanno distinguere bene tra finzione e realtà quando giocano, eppure è facile che questi due mondi si confondano. Al contrario, i bambini più piccoli hanno fundamentalmente difficoltà a tracciare questo confine.

Fattori che scatenano la frustrazione

Nei videogiochi pieni d'azione i giocatori sono spesso estremamente tesi. Tutto deve avvenire rapidamente, il pericolo è in agguato dietro ogni angolo. Questa tensione può avere un effetto negativo sul periodo successivo alla fase di gioco. Poiché lo stato d'animo è agitato, questo può portare a un aumento temporaneo di pensieri, sentimenti o comportamenti aggressivi. Fattori come il livello di difficoltà o il giocare in condizioni competitive, contribuiscono anche ad aumentare o a scatenare l'aggressività e la frustrazione dei giocatori. Questo accade indipendentemente dal contenuto di violenza dei videogiochi. Il simulatore di calcio FIFA scatena aggressività quando si perde costantemente.

Vincere grazie alla violenza

I videogiochi denominati «sparatutto» come Call of Duty, Counter Strike o Overwatch sono spesso chiamati anche «videogiochi killer» o «killergames». Seppur ambientata in un mondo di gioco fittizio, l'uccisione realistica simulata di creature viventi è comunque una parte centrale della trama del videogioco. In questi videogiochi, il più delle volte il successo del giocatore dipende essenzialmente da questo. Questa combinazione porta a vedere la violenza come un mezzo legittimo o una soluzione appropriata per risolvere un conflitto. Anche il popolare videogioco «[Fortnite](#)» funziona secondo questo schema. Anche se questo videogioco è adatto solo a partire dai dodici anni, è spesso già giocato dai bambini più piccoli.

L'effetto delle rappresentazioni di violenza

Gli studi giungono a conclusioni diverse sulla questione se e in che misura la violenza nei media sia dannosa per i bambini e i giovani o li renda aggressivi. Dal punto di vista scientifico non esiste una presa di posizione chiara e univoca. Tuttavia, la comunità scientifica concorda sul fatto che il consumo di contenuti violenti non porta automaticamente ad atti di violenza. Quando una persona diventa violenta, di solito ci sono diversi fattori in gioco. Tra i possibili fattori scatenanti troviamo, per esempio, la xenofobia, la violenza subita in famiglia o nell'ambiente circostante, uno stato mentale instabile o una malattia mentale. I bambini e i giovani che hanno già a che fare con questo genere di problemi sono quindi particolarmente a rischio. Non è escluso che il consumo di contenuti mediatici violenti sia un fattore che favorisca lo scatenarsi di atteggiamenti violenti. I videogiochi sono quindi uno dei diversi pezzi del puzzle che aumentano la propensione alla violenza.

Questo testo fa parte della serie [«Il mondo dei videogiochi»](#). Diversi contributi evidenziano vari aspetti quali le opportunità, i rischi e il fascino dei giochi digitali. Consigli generali e raccomandazioni per gestire i giochi digitali sono forniti nell'articolo [»Consigli utili per genitori sul tema dei videogiochi»](#).

Consigli per i genitori

- Informatevi sui videogiochi con cui gioca vostro figlio o vostra figlia. Assicuratevi che il contenuto sia appropriato all'età e allo sviluppo dei vostri figli. Fate riferimento anche alle classificazioni in base all'età [PEGI](#).
- Parlate con i vostri figli dei rischi dei videogiochi e dei contenuti inappropriati come la violenza. Esprimete le vostre preoccupazioni e prendete una posizione chiara. Spiegate a vostro figlio o a vostra figlia, perché non tollerate certi contenuti e cosa non accettate.
- Proteggete in particolare i bambini più piccoli dalle rappresentazioni di violenza nei media. Non lasciate che un bambino o una bambina delle elementari giochi ai videogiochi senza supervisione.
- Con i bambini e i giovani più grandi potete guardare in modo critico e mettere in discussione le rappresentazioni di violenza.
- Cercate di differenziare e non giudicate tutti i giochi allo stesso modo. Evitate termini come «videogiochi killer» o «killergames» perché creano possibili ostacoli tra voi e l'adolescente.
- Ci sono innumerevoli esempi di videogiochi senza violenza. Jump'n'Run, giochi sportivi, simulazioni, giochi economici, giochi d'avventura, rompicapi e alcuni giochi di strategia hanno un potenziale di violenza fondamentalmente basso. Il modo migliore per cercarli è usare il termine di ricerca «giochi senza violenza» e lasciarsi ispirare da una lista dei dieci migliori giochi di questo tipo.

Violenza e protezione dei minori

L'effetto delle rappresentazioni di violenza nei fumetti, in televisione o nei videogiochi è variabile. Per valutare se i contenuti mettono in pericolo i giovani, si fa riferimento a come la violenza è rappresentata nei media. Più realistica è la rappresentazione, più alto è il limite di età per l'utilizzo di videogiochi e la visione di film. Per i videogiochi si applicano le linee guida PEGI (Pan European Game Information). Ulteriori informazioni sono reperibili anche nell'articolo [Linee guida per la tutela dei giovani rispetto ai videogiochi](#).

Utilizzando vari criteri, la rappresentazione di violenza è valutata su una scala numerica:

- PEGI-7: Forme di violenza molto lievi. Paragonabile ai fumetti per bambini come Tom & Jerry, che sono più divertenti che minacciosi.
- PEGI-12: La violenza è mostrata in stile fumetto e si svolge in un ambiente di fantasia. Può verificarsi violenza contro creature di fantasia.
- PEGI-16: Questa violenza è molto credibile e realistica. Le grafiche sono molto realistiche e ricordano le scene dei film.
- PEGI-18: La violenza si svolge a un livello che viene percepito come una rappresentazione di violenza grossolana, di uccisione apparentemente immotivata, o di violenza contro personaggi indifesi.

La serie tematica «Il mondo dei videogiochi» è stata sviluppata in stretta collaborazione con Simon Staudenmann e Renato Hüppi di [Gameinfo](#).