

VIRTUALE E REALE Le immagini violente non sarebbero filtrate dall'emisfero sinistro del cervello (quello più razionale). E perciò stimolerebbero l'aggressività

SE IL GIOCO SI FA DURO, MEGLIO SMETTERE

MENTE DIVISA

Il gioco virtuale coinvolge un solo emisfero, quello irrazionale

Uno dei filoni più controversi del dibattito sull'effetto dei media digitali sui giovani, è quello del rapporto tra violenza virtuale e comportamenti violenti nel mondo reale. Negli Usa il dibattito si è riaperto dopo che i genitori del diciottenne Devin Moore, che in Alabama ha ucciso tre poliziotti senza motivo, hanno citato in tribunale la casa produttrice

del violento videogame *Grand Theft Auto*, giocato ossessivamente dal ragazzo prima dell'omicidio. Provare una relazione tra media e violenza è molto difficile, visto che tv e pc sono solo due degli elementi che influenzano sviluppo mentale e comportamento. Ci sono però studi recenti che mostrano gli effetti peculiari degli spettacoli violenti sul cervello. Richard Restak, neurologo alla George Washington University, ha mostrato che i videogiochi vengono interpretati dalla parte destra del cervello, quella più direttamente collegata alle emozioni, senza venire prima valutati e filtrati nei loro contenuti dall'emisfero cerebrale sinistro, più razionale. Questo sovraccarico emozionale può condurre, secondo Craig Anderson, psicologo dell'Università del Missouri, a una modifica del carattere e del comportamento sociale. Anderson ha condotto uno studio sui suoi studenti e ha concluso che quelli di loro che usavano game violenti, presentavano più frequentemente personalità aggressiva e scarsi risultati scolastici.

