



**Scuola Superiore per Mediatori Linguistici Unicollege
Sede di Firenze**

Istituto ad Ordinamento Universitario D.M. 30/04/2018, G.U. n. 138 16/06/2018

**Corso di studi triennale in Mediazione Linguistica
(classe di laurea L-12)**

Con indirizzo Scienze criminologiche e Cybersecurity

TESI FINALE

**Dal laboratorio di Albert Bandura alle strade di Los Santos
L'apprendimento dell'aggressività e il caso Grand Theft Auto V**

Candidata: Alessandra Pace

Matricola n° 747/FI

Relatore: Prof. Lorenzo Grifone Baglioni

Correlatore: Prof.ssa Federica Anna Oliveri

A.A. 2024/2025

It always seems impossible until it's done.
Nelson Mandela

ABSTRACT

La tesi esplora il concetto di aggressività come comportamento appreso, influenzato da una molteplicità di fattori individuali, ambientali e culturali. L'idea alla base è spiegare se l'aggressività possa essere appresa e come questo processo avvenga. L'intento è comprendere come l'esposizione a determinate forme di intrattenimento violente possa causare un aumento di attitudini aggressive. In particolare, è stata approfondita la teoria dell'apprendimento sociale di Albert Bandura ed il relativo esperimento della bambola Bobo, volto a dimostrare come i comportamenti aggressivi possano essere appresi tramite l'osservazione di un modello e successivamente emulati. A partire da questa cornice teorica, vengono analizzati tre studi successivi con lo scopo di fornire una panoramica sugli effetti e sulle conseguenze a breve e lungo termine su bambini e adolescenti dell'esposizione a contenuti violenti, in particolare a videogiochi. Infine, la parte conclusiva della tesi, è incentrata sul caso di studio del videogioco Grand Theft Auto V alla luce della sua classificazione Pan-European Game Information. L'obiettivo della ricerca è invitare a riflettere su quanto questo tipo di intrattenimento, soprattutto per alcune fasce d'età, possa essere tanto educativo quanto diseducativo, mettendo in risalto le potenziali criticità di questo tipo di svago, qualora non filtrato da un'educazione mediatica e non adeguatamente supervisionato.

ABSTRACT

This thesis explores the concept of aggression as a learned behavior, influenced by a variety of factors such as individual, environmental, and cultural. The main objective is to investigate whether aggressive behavior can be learned and how this process occurs. Additionally, the study seeks to understand how exposure to certain types of violent entertainment may lead to an increase in aggressive attitudes. In particular, the research focuses on Albert Bandura's social learning theory and his related Bobo doll experiment, aimed at demonstrating how aggressive behaviour can be acquired through the observation and imitation of a model. Based on this theoretical framework, three more recent studies are analysed, with the aim of offering an overview of the short and long-term effects of exposure to violent media on children and adolescents focusing specifically on violent video games. In conclusion, the final part of the thesis centres on the case study of the video game Grand Theft Auto V, analysed in terms of its Pan-European Game Information classification. The goal of this research is to reflect on how this form of entertainment, particularly for some age groups, can

have both positive and negative educational effects. The study highlights the risks associated with unsupervised access to this content and underlines the importance of media education.

INDICE

INTRODUZIONE.....	3
<i>CAPITOLO 1 – L’APPRENDIMENTO DELL’AGGRESSIVITA’ E L’ESPERIMENTO DELLA BAMBOLA BOBO.....</i>	6
1.1 – L’aggressività.....	6
1.1.1 – Modello Generale di Aggressività.....	7
1.2 – La teoria dell’apprendimento sociale di Albert Bandura.....	9
1.3 – L’apprendimento per osservazione.....	10
1.4 – L’esperimento della bambola Bobo: metodologia e risultati principali.....	11
1.4.1 – Metodo e condizioni dell’esperimento.....	11
1.4.2 – Risultati dell’esperimento.....	13
<i>CAPITOLO 2 – GLI EFFETTI DEI CONTENUTI VIOLENTI SU BAMBINI E ADOLESCENTI.....</i>	16
2.1 – Premesse.....	16
2.2 – Nuovi studi e dibattito sugli effetti.....	18
2.2.1 – Nuovi studi.....	19
2.2.2 – Studio 1.....	20
2.2.3 – Studio 2.....	21
2.2.4 – Studio 3.....	22
2.3 – Differenze individuali e fattori variabili.....	23
2.3.1 – Rischio e resistenza.....	24
2.3.2 – Influenza culturale.....	25
<i>CAPITOLO 3 – CASE STUDY — GRAND THEFT AUTO V AND AGGRESSIVE BEHAVIORS IN YOUNG PEOPLE.....</i>	28
3.1 Classification of the video games.....	28
3.1.1 Outside of Europe.....	29
3.1.2 GTA V’s Classification.....	30
3.2 Setting of the video game.....	30
3.3 Plot.....	31
3.4 Characters.....	34
3.5 Mission 24: “By the book”.....	35
3.6 Analysis of the types of criminal behaviors in the video game.....	36
3.6.1 Use of weapons.....	38
3.6.2 Prostitution, sexual contents and misogyny.....	39
3.7 Analysis of language as an influencing factor.....	40
CONCLUSIONI.....	43
BIBLIOGRAFIA.....	45
SITOGRAFIA.....	46

INTRODUZIONE

Alla base di questo studio vi è l'analisi dell'impatto che i contenuti violenti quali, programmi televisivi, film e videogiochi, hanno sui bambini e sugli adolescenti. Lo studio sarà incentrato in particolar modo sugli esperimenti effettuati negli anni sui videogiochi violenti per comprendere le conseguenze a breve e lungo termine che possono presentarsi nei soggetti che ne usufruiscono. Inoltre, si analizzerà nello specifico uno dei videogiochi che ha suscitato maggior scalpore negli ultimi anni: Grand Theft Auto V.

Le motivazioni che mi hanno spinto ad approfondire questo tema sono molteplici. In primis, l'interesse per l'aspetto psicologico alla base dell'apprendimento dell'aggressività. Si è spesso portati a credere che il comportamento aggressivo e violento sia dovuto ad una mera condizione caratteriale o solo dovuto alla crescita ed esposizione ad ambienti disfunzionali; la mia ricerca quindi vuole dimostrare che non è un solo fattore responsabile più di un altro, ma l'insieme di essi. Inoltre, un report della Direzione Centrale della Polizia Criminale¹ ha evidenziato come sia in aumento la criminalità minorile, per reati caratterizzati dall'uso della violenza (lesioni, rissa, rapine). La digitalizzazione non è, di per sé, l'unica causa scatenante di questi fenomeni sempre più diffusi ma trasforma le abitudini di vita e può avere un effetto in base alle modalità di utilizzo. Per queste ragioni, lo scopo della mia ricerca non è demonizzare l'uso dei videogiochi ma sensibilizzare, essendo anch'essi parte di un sistema che oggi sta causando una sempre maggiore normalizzazione della violenza. Essendo molteplici i fattori che incidono nello sviluppo di questi comportamenti, si sente sempre più parlare di educazione, sensibilizzazione e prevenzione, soluzioni che devono concentrarsi su bambini e ragazzi, in fase di crescita e sviluppo di personalità e tratti caratteriali.

La tesi è articolata in tre capitoli: nel primo capitolo viene fornita la definizione dell'aggressività e della teoria alla base dell'apprendimento per osservazione, inoltre verrà trattato l'Esperimento della bambola Bobo di Albert Bandura, a supporto della sua Teoria dell'Apprendimento Sociale. Nel secondo capitolo, sono analizzati gli effetti a breve e lungo termine che è possibile sviluppare successivamente all'esposizione ai video giochi violenti e tre studi recenti a riguardo. Infine, il terzo capitolo, si concentra esclusivamente sul video gioco Grand Theft Auto V, spiegandone la trama, il funzionamento ed i vari fattori di rischio legati allo stesso.

¹ Report del Ministero dell'Interno in https://www.interno.gov.it/sites/default/files/2023-11/criminalita_minorile.pdf (07.07.2025)

Grazie a questo lavoro di ricerca, è stato possibile analizzare i vari fattori legati allo sviluppo dell'aggressività e dei comportamenti violenti nei giovani, i cui risultati saranno spiegati dettagliatamente nelle conclusioni finali.

CAPITOLO 1 – L'APPRENDIMENTO DELL'AGGRESSIVITA' E L'ESPERIMENTO DELLA BAMBOLA BOBO

Molti studi negli anni hanno cercato di spiegare perché le persone delinquono e commettono azioni criminali, partendo da Cesare Lombroso, considerato il padre della criminologia, e L'uomo delinquente, sua pubblicazione del 1876. Lombroso credeva che si potesse nascere criminali e che gli stessi avessero delle caratteristiche fisiche (tratti facciali, cranici) differenti da quelle delle persone considerate normali. In particolar modo, lui si concentrò sui caratteri atavici, che delineavano una degenerazione ai tratti presenti negli antenati degli individui. Da queste caratteristiche fisiche quindi, si scatenava anche la messa in atto di comportamenti che in passato erano considerati leciti ma che, nella società contemporanea, sono considerati delitti.

Oggi, nonostante Lombroso abbia avuto una grande importanza storica, non si considerano valide le sue teorie, poiché sottintendevano un cosiddetto determinismo biologico secondo cui chiunque potesse nascere già criminale, senza tenere in considerazione la possibilità di apprendimento della violenza e dell'aggressività o di influenzamento da parte del contesto sociale. Queste ultime, sono alla base degli studi moderni, come ad esempio la Teoria dell'apprendimento sociale di Albert Bandura, secondo cui è possibile apprendere non solo per esperienza diretta ma anche per osservazione (di un modello).

1.1 – L'aggressività

L'aggressività umana è definita come (a) un comportamento mirato a danneggiare un altro individuo, (b) in cui l'aggressore presuppone che il suo comportamento abbia la possibilità di arrecare concretamente un danno a quell'individuo, e (c) in cui l'aggressore ritiene che l'individuo-bersaglio sia intenzionato a evitare il danno. (C.A. Anderson, D.A. Gentile, K.E. Buckley, 2008).

L'aggressività, quindi, per essere definita tale, deve rispettare tre caratteristiche: essere un comportamento osservabile. Il solo pensiero di arrecare un danno ad una persona o sentirsi arrabbiati non è considerato aggressività, perché quest'ultima richiede un'azione. Il comportamento aggressivo deve avere come scopo arrecare dolore intenzionalmente. Infine, la vittima deve essere motivata ad evitare il danno.

Inoltre, è possibile suddividerla in sottotipi: aggressività fisica e violenza, aggressività verbale e aggressività relazionale.

Il primo sottotipo, l'aggressività fisica consiste nell'arrecare un danno attraverso mezzi fisici diretti, ossia con colpi, spinte, armi da taglio o da fuoco. La violenza è una forma di aggressione fisica, che si colloca all'estremo di una scala di gravità. Il secondo tipo, l'aggressività verbale, consiste nel danneggiare attraverso mezzi verbali, ad esempio usando termini offensivi contro una persona. Il terzo tipo, chiamato aggressività relazionale, consiste in comportamenti che feriscono gli altri recando danno (o minacciando di farlo) a relazioni e sentimenti di accettazione, amicizia o appartenenza a un gruppo (C.A. Anderson, D.A. Gentile, K.E. Buckley, 2008).

La violenza è definita come un'aggressione che ha come obiettivo finale un grave danno fisico (ad esempio, lesioni che richiedono cure mediche o che causano la morte) (DeWall, Anderson, Bushman, 2012). Un'azione violenta non deve necessariamente completarsi per essere definita tale, ad esempio, sparare con una pistola e mancare la vittima è considerata comunque un'azione violenta. Tutti gli atti violenti sono considerati atti aggressivi, ma non tutti gli atti aggressivi sono considerati atti violenti.

1.1.1 – Modello Generale di Aggressività

Il modello generale di aggressività è stato creato per integrare diverse teorie settoriali utilizzate per spiegare l'aggressività, con l'obiettivo di fornire un quadro teorico dell'aggressività più ampio. I principali precursori teorici del modello generale di aggressività sono: la Teoria della neoassociazione cognitiva (Berkowitz, 1989, 1990), la Teoria degli script comportamentali (Huesmann, 1986, 1998), la Teoria del trasferimento dell'eccitazione (Zillmann e Bryant, 1974), la Teoria dell'apprendimento sociale (Bandura, 2001; Mischel e Shoda, 1995), la Teoria dell'interazione sociale (Tedeschi e Felson, 1994), il Modello generale affettivo dell'aggressività (Anderson, Anderson, Deuser, 1996; Anderson, Deuser e DeNeve, 1995).

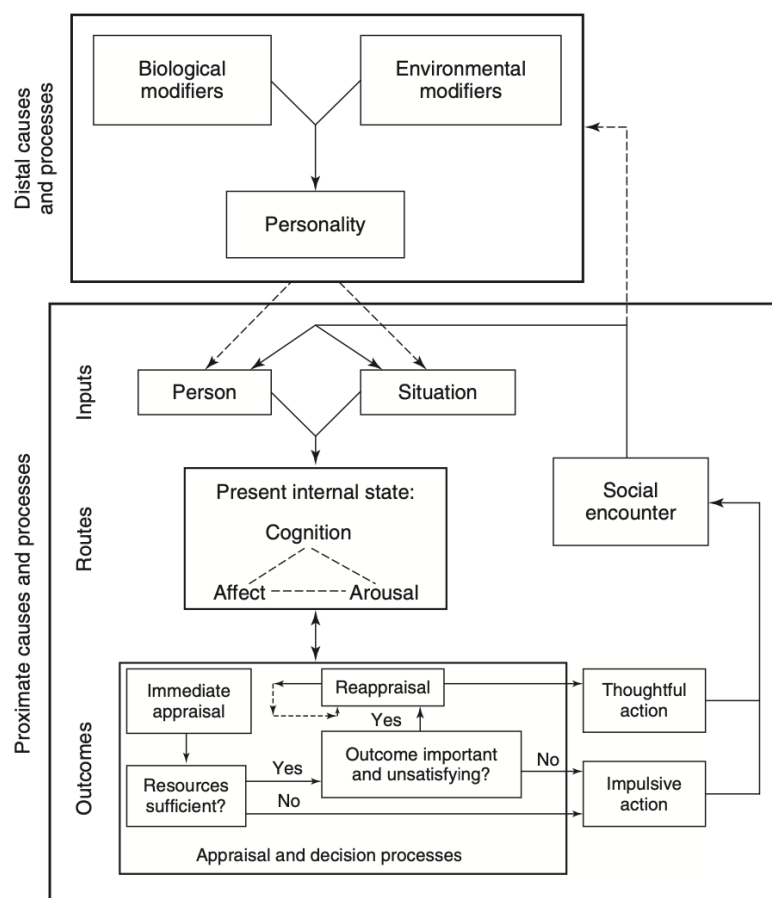
Il GAM (General Aggression Model - Modello generale di aggressività) utilizza un approccio pratico e dinamico per spiegare l'aggressività. Il modello separa ogni episodio di comportamento aggressivo in tre fasi: input, vie/modalità, risultati/conseguenze. La prima fase (input) si concentra sull'influenza delle variabili personali e situazionali. La seconda fase (modalità) si concentra su come le variabili di input influenzino l'affetto, la cognizione e l'attivazione fisiologica per creare lo stato interno attuale

dell'individuo. La terza fase (risultati/conseguenze) si concentra su come questo stato interno attuale influenzi i processi di valutazione e decisione, che poi portano ad un'azione riflessiva o impulsiva.

La prima fase si concentra sulle variabili di input personali e situazionali, che possono aumentare o diminuire la probabilità di un comportamento aggressivo, influenzando lo stato attuale della persona. Le variabili di input personali e situazionali (o fattori personali) sono caratteristiche individuali che influenzano il modo in cui una persona reagisce in una determinata situazione.

La maggior parte di queste caratteristiche è relativamente stabile nel tempo, nelle situazioni, o in entrambi i casi. I fattori personali che rappresentano un rischio per un aumento dell'aggressività includono (ma non si limitano a): autostima elevata e instabile, narcisismo, immagine di sé, obiettivi a lungo termine, credenze sull'autoefficacia in comportamenti violenti e non, credenze normative sull'aggressività, la vendetta e così via; atteggiamenti nei confronti della violenza, bias di attribuzione, aspettativa e percezione ostile, script aggressivi, disumanizzazione dell'altro, stereotipi culturali, giustificazioni morali della violenza e spostamento della responsabilità.

Fig. 1 – Schema rappresentante il funzionamento e l'approccio del GAM.



Le variabili di input situazionali (o fattori situazionali) comprendono elementi rilevanti delle situazioni che interagiscono con i fattori personali per stimolare o inibire l'aggressività. I fattori situazionali che rappresentano un rischio per un aumento dell'aggressività includono (ma non si limitano a): stress sociale, provocazioni, frustrazione, dolore e disagio fisico, cattivo umore, presenza di armi, scene violente, media violenti, rumore, temperatura, stimoli minacciosi o paurosi, esercizio fisico, consumo di alcol e di altre sostanze (Anderson e Carnagery, 2004).

La fase successiva del ciclo episodico si concentra sulle vie attraverso le quali le variabili di input influenzano gli esiti: affetto, cognizione e attivazione fisiologica. Insieme, queste tre vie costituiscono lo stato interno attuale dell'individuo, che può favorire o inibire il comportamento aggressivo influenzando i processi di valutazione e decisione. Le tre vie si influenzano reciprocamente in modo interattivo e bidirezionale. Le variabili di input possono influenzare l'umore e le emozioni (cioè l'affetto), favorire pensieri ostili (cioè processi cognitivi) e aumentare l'attivazione fisiologica e psicologica (come nel caso dell'esercizio fisico), oppure diminuirla (come accade con il consumo di alcol).

La terza fase del modello episodico si concentra sull'esito dell'evento, attraverso l'analisi dei processi di valutazione e decisione che portano ad azioni riflessive oppure impulsive. Queste azioni influenzano poi l'interazione sociale, la quale a sua volta modifica i fattori personali e situazionali, ripetendo il ciclo.

1.2 – La teoria dell'apprendimento sociale di Albert Bandura

Molte teorie nel corso degli anni hanno cercato di spiegare i motivi per cui le persone si comportano in un determinato modo. Si distinguono due principali modalità attraverso cui gli individui acquisiscono nuovi comportamenti: per esperienza diretta e per osservazione (modeling²).

La prima modalità, la forma più rudimentale di apprendimento, è direttamente collegata al processo di ricompensa e punizione che segue qualsiasi azione. Generalmente si crede che le risposte sono automaticamente e inconsciamente rafforzate dalle loro immediate conseguenze.

Durante il corso dell'apprendimento, le persone osservano le diverse conseguenze che seguono le varie azioni e sulla base di questo risultato, sviluppano ipotesi e pensieri su quale tipo di comportamento sia più probabile abbia successo. Queste ipotesi servono come guida per le future azioni. (Dulany e O'Connell, 1963). In realtà, grazie alla capacità anticipatoria dell'uomo, molti comportamenti non sono controllati da un rinforzo esterno immediato: il proprietario di una casa, non

² Termine utilizzato per indicare l'apprendimento per modellamento o osservando un modello.

attende necessariamente di vivere la sofferenza nel vedere la sua casa bruciata per acquistare un'assicurazione contro gli incendi. Le conseguenze future possono convertirsi in motivatori che influenzano il comportamento quasi come fanno le conseguenze immediate.

Nonostante il comportamento possa essere modellato sulla base delle conseguenze di ricompensa e punizione, l'apprendimento diventerebbe laborioso e rischioso se procedesse solo su questa base. Per questo motivo, molti comportamenti sono appresi tramite l'influenza di un esempio e in aggiunta, molti di essi possono essere appresi solo in questo modo. Se i bambini non avessero l'opportunità di ascoltare le persone parlare, ad esempio, sarebbe impossibile insegnargli le capacità linguistiche che costituiscono una lingua.

1.3 – L'apprendimento per osservazione

La teoria dell'apprendimento sociale presuppone che gli effetti del cosiddetto modeling producano apprendimento tramite le loro funzioni informative e che gli osservatori acquisiscano rappresentazioni simboliche delle attività osservate, e non specifiche associazioni stimolo-risposta (Bandura, 1969a, 1971a). In questa formulazione, i fenomeni di modellamento sono disciplinati da quattro sottoprocessi interconnessi.

1. Processi di attenzione: una persona non può apprendere molto dall'osservazione se non presta attenzione o non riconosce le caratteristiche fondamentali del comportamento del modello. La semplice esposizione della persona al modello non garantisce che questa presterà attenzione, che selezionerà le caratteristiche più importanti o che percepirà accuratamente gli aspetti osservati.
2. Processi di conservazione/memorizzazione: una persona non può essere molto influenzata dall'osservazione del comportamento di un modello se non ha memoria di quest'ultimo. La seconda maggiore funzione coinvolta nell'apprendimento per osservazione riguarda la memoria a lungo termine delle attività osservate.
3. Processi di riproduzione motoria: la terza componente del modeling riguarda i processi attraverso cui le rappresentazioni simboliche guidano l'azione concreta. La quantità di apprendimento per osservazione che una persona può mostrare comportamentalmente dipende da se abbia o meno acquisito le capacità costituenti l'azione. Anche se le rappresentazioni simboliche delle azioni del modello e le capacità sono state acquisite, un soggetto potrebbe comunque essere incapace di completare l'azione secondo gli schemi previsti a causa di limitazioni fisiche. Un bambino, ad esempio, può apprendere visivamente come guidare un'automobile, ma se è troppo piccolo fisicamente per arrivare ai pedali, non riuscirà comunque a controllare e manovrare la vettura.

4. Processi motivazionali e di rinforzo: una persona può aver acquisito, memorizzato e possedere le capacità per un'abile esecuzione del comportamento del modello ma potrebbe non metterlo in atto se teme reazioni negative o di essere punito. Quando ci sono incentivi positivi invece, l'apprendimento per osservazione, che precedentemente rimaneva inespresso, può essere facilmente tradotto in azione (Bandura, 1965).

1.4 – L'esperimento della bambola Bobo: metodologia e risultati principali

Per supportare la teoria dell'apprendimento sociale, Albert Bandura effettuò il suo primo esperimento nel 1961. Prima di questo esperimento, gli psicologi avevano scoperto che i bambini imitavano velocemente i comportamenti di un adulto considerato come modello, in presenza dello stesso. Successivamente però, sorse un'altra incognita, ovvero se i bambini imitassero i comportamenti aggressivi anche quando l'adulto non era più presente - un processo chiamato imitazione ritardata.

1.4.1 – Metodo e condizioni dell'esperimento

I soggetti coinvolti nell'esperimento erano 36 ragazzi e 36 ragazze della scuola materna dell'Università di Stanford³. Le loro età variavano dai 37 ai 69 mesi, con una media di 52 mesi. Due adulti, un uomo e una donna, effettuavano il ruolo di modello e una donna sperimentatrice ha condotto lo studio per tutti e 72 i bambini.

I soggetti sono stati suddivisi in otto gruppi sperimentali, ciascuno composto da sei soggetti, e in un gruppo di controllo formato da 24 soggetti. Metà dei soggetti sperimentali sono stati esposti a modelli aggressivi, mentre l'altra metà è stata esposta a modelli che si comportavano in modo non aggressivo. Questi gruppi sono stati ulteriormente suddivisi in base al sesso, con soggetti maschi e femmine. Metà dei soggetti nei gruppi aggressivi e non, ha osservato modelli dello stesso sesso, mentre gli altri soggetti in ciascun gruppo hanno osservato modelli del sesso opposto. Per aumentare la precisione nei confronti delle comparazioni tra i trattamenti, i soggetti nei gruppi sperimentali e di controllo sono stati abbinati individualmente in base alle valutazioni del loro comportamento aggressivo nelle interazioni sociali nella scuola materna. I soggetti sono stati valutati su quattro scale di valutazione a cinque punti, sia dallo sperimentatore che da una maestra della scuola materna, entrambe molto

³ Scuola materna, per bambini tra i 3 e i 5 anni, affiliata al reparto di Psicologia dell'Università di Stanford.

familiari con i bambini. Queste scale misuravano l'estensione con cui i soggetti mostravano aggressività fisica, aggressività verbale, aggressività verso oggetti inanimati e inibizione aggressiva.

Inizialmente, i soggetti erano portati nella stanza sperimentale e il modello, che si trovava nel corridoio fuori da questa stanza, veniva invitato dallo sperimentatore ad entrare e partecipare ai giochi. Lo sperimentatore accompagnava il soggetto in un angolo della stanza, organizzato come area giochi, e gli spiegava come poteva creare timbri di patate e figurine adesive; i timbri di patate includevano una varietà di forme geometriche, le figurine adesive rappresentavano forme di animali, fiori e personaggi western da incollare su un paesaggio rurale. Queste attività sono state scelte, poiché grazie a precedenti studi, sono state definite di grande interesse da parte dei bambini.

Successivamente, lo sperimentatore accompagnava il modello all'angolo opposto della stanza dove erano presenti un tavolo e una sedia, un set di costruzione Tinker Toy, un martello e una bambola gonfiabile (Bobo) alta circa 1 metro. Lo sperimentatore spiegava che questi oggetti erano stati dati al modello per giocarci e lasciava la stanza.

Con i soggetti nelle condizioni non aggressive, i modelli assemblavano le costruzioni Tinker Toy in modo calmo e moderato, totalmente ignorando la bambola Bobo. Al contrario, con i soggetti nelle condizioni aggressive, il modello iniziava assemblando le costruzioni e dopo circa un minuto si concentrava sulla bambola per tutta la rimanente durata dell'esperimento.

Considerato che, l'apprendimento per imitazione può essere dimostrato se un modello mette in atto schemi comportamentali nuovi rispetto a quelli che potrebbero essere eseguiti, indipendentemente dall'osservazione, oltre a colpire con i pugni la bambola (un comportamento che potrebbe essere eseguito dai bambini al di là dell'osservazione del modello), il modello ha compiuto delle azioni aggressive differenti. Ha posizionato la bambola su un fianco, ci si è seduto sopra e l'ha colpita ripetutamente sul naso; l'ha poi rialzata e dopo aver preso il martello, ha inferto dei colpi con quest'ultimo alla testa; in seguito, ha lanciato in aria la bambola in modo aggressivo. Queste azioni venivano ripetute circa tre volte, accompagnate da espressioni verbali aggressive come: "Colpiscilo sul naso...", "Abbattilo...", "Lancialo in aria...", "Calcialo...", "Pow..."⁴; e due commenti non aggressivi: "Continua a tornare per averne di più", "E' sicuramente un duro".

Trascorsi 10 minuti, lo sperimentatore entrava nella stanza, informava il soggetto che sarebbe stato spostato in un'altra stanza di gioco e congedava il modello. Prima del test, i soggetti sono stati sottoposti ad una lieve stimolazione aggressiva per provare che fossero tutti sotto lo stesso livello di istigazione all'aggressività.

⁴ Parola onomatopeica che rappresenta un forte suono improvviso come un'esplosione o dei colpi di pistola in <https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/pow> (05.05.2025)

La stanza dell'esperimento conteneva una varietà di giochi, aggressivi e non; i giochi aggressivi includevano: la bambola Bobo, un martello, una tavola con i pioli, due pistole spara dardi, una palla legata con una faccia dipinta sopra. I giochi non aggressivi includevano un set da tè, matite pastello e foglio da colorare, una palla, due bambole, tre orsi peluche, macchinine e camion e una fattoria di animali in plastica. I soggetti passavano 20 minuti nella stanza in cui il loro comportamento veniva valutato da giudici che osservavano al di là di uno specchio.

Tre categorie sono state utilizzate per misurare i comportamenti imitativi:

imitazione di aggressione fisica (colpire la bambola con il martello, sedersi sulla bambola e colpirla sul naso, calciare la bambola, lanciare la bambola in aria); imitazione di aggressione verbale (ripetere le frasi "Colpiscilo sul naso", "Abbattilo", "Lancialo in aria", "Calcialo", "Pow"); imitazione verbale non aggressiva (ripetere le frasi "Continua a tornare per averne di più", "E' sicuramente un duro").

Inoltre, due risposte venivano conteggiate come comportamento parzialmente imitativo: aggressione con il martello (il soggetto colpisce oggetti diversi dalla bambola Bobo con il martello), sedersi sulla bambola Bobo (il soggetto posiziona la bambola su un fianco e ci si siede sopra ma non la aggredisce).

Le altre risposte addizionali non imitative aggressive che venivano conteggiate erano: colpire la bambola Bobo (il soggetto colpisce, schiaffeggia o spinge la bambola), aggressioni fisiche o verbali non imitative (il soggetto effettua azioni aggressive verso altri oggetti diversi dalla bambola), giocare con la pistola (il soggetto spara dardi o mira con la pistola e spara proiettili immaginari ad oggetti nella stanza).

1.4.2 – Risultati dell'esperimento

Generalmente, i soggetti esposti alle condizioni aggressive hanno riprodotto una buona quantità di comportamenti aggressivi fisici e verbali somiglianti a quelli dei modelli, quindi la previsione iniziale secondo cui l'esposizione dei soggetti a modelli aggressivi aumenta la probabilità di aggressività è confermata.

Per ciò che concerne la valutazione dei comportamenti parzialmente imitativi (uso del martello e sedersi sulla bambola), si è riscontrato che le condizioni di trattamento sono state statisticamente significative. I bambini e le bambine che avevano osservato modelli aggressivi o si trovavano nel gruppo di controllo mostravano più aggressività nell'uso del martello rispetto ai soggetti che avevano visto modelli non aggressivi; il secondo comportamento parzialmente imitativo invece, è stato

riprodotto maggiormente da bambini e bambine che avevano osservato modelli aggressivi, rispetto a coloro che avevano assistito a modelli non aggressivi o nel gruppo di controllo.

I comportamenti aggressivi non imitativi sono stati messi in atto maggiormente dai soggetti esposti ai modelli aggressivi, rispetto a quelli nei gruppi non aggressivi.

Il sesso del modello ha prodotto alcune differenze nei risultati: i bambini esposti ad un modello maschile hanno emulato maggiori comportamenti imitativi aggressivi fisici e verbali, e anche comportamenti aggressivi non imitativi, rispetto alle bambine; le bambine esposte ad un modello femminile hanno compiuto maggiori comportamenti imitativi aggressivi verbali e comportamenti aggressivi non imitativi, rispetto ai bambini. In generale, il comportamento del modello maschile causava maggiore influenza rispetto al modello femminile sul comportamento dei soggetti.

L'ipotesi che i bambini sono più inclini delle bambine ad imitare l'aggressività influenzata da un modello è stata parzialmente confermata: i bambini hanno riprodotto più comportamenti aggressivi delle bambine, ma i due gruppi non hanno avuto differenze nell'imitazione di aggressività verbale.

CAPITOLO 2 – GLI EFFETTI DEI CONTENUTI VIOLENTI SU BAMBINI E ADOLESCENTI

Persone di tutte le età, nella maggior parte dei paesi moderni, consuma una grande quantità di media violenti, soprattutto in programmi TV, film e videogiochi (e.g. Comstock e Scharrer, 2007; Gentile, 2003; Gentile, Saleem e Anderson, 2007; Kirsh, 2006; Singer e Singer, 2001). I potenziali effetti dannosi dell'esposizione ai media violenti sono stati esaminati per oltre sei decenni. Come constatato recentemente da un gruppo di esperti creato dal chirurgo generale degli Stati Uniti⁵, "Le ricerche su film e programmi televisivi, video giochi e musica violenta, rivelano una prova inequivocabile sull'aumento della probabilità di comportamenti aggressivi e violenti, nel breve e nel lungo termine, causata dalla violenza nei media." (Anderson et al., 2003, p.81).

Nonostante ciò, la letteratura scientifica sui videogiochi è molto meno vasta di quella relativa a televisione e film, e presenta al suo interno delle lacune (Anderson, Gentile e Buckley, 2008).

Infatti, gli studi e gli esperimenti effettuati sugli effetti negativi che i videogiochi violenti possano avere, sono relativamente recenti. Basti pensare che, il video gioco, più comunemente chiamato con l'anglicismo video game, è un gioco gestito da un dispositivo elettronico che consente di interagire con le immagini di uno schermo: nato a partire dagli anni '50, negli ambienti di ricerca scientifica americana, è stato per anni oggetto di sviluppo ed innovazione, evolvendosi fino a diventare oggi parte integrante della vita sociale (Garuglieri, 2010).

E' solo alla fine degli anni Ottanta che i produttori di videogiochi cominciarono a testare il limite di ciò che il pubblico considerava accettabile: diventò sempre più evidente che i giochi con un contenuto violento vendevano di più (Anderson, Gentile e Buckley, 2008).

2.1 – Premesse

I modelli socio cognitivi dell'aggressività distinguono tra fattori che facilitano l'emergere dell'aggressività e fattori che la inibiscono (e.g., Anderson e Huesmann, 2003; Bandura, Barbaranelli, Caprara e Pastorelli, 1996; Berkowitz, 1984). I fattori che facilitano l'emergere dell'aggressività nelle situazioni immediate comprendono: indizi che richiamano l'aggressività (e.g. armi, media violenti)

⁵ Traduzione di "Surgeon General of the United States", capo esecutivo del Servizio Sanitario Pubblico nonché portavoce della sanità pubblica. <https://www.hhs.gov/surgeongeneral/about/index.html> (25.06.2025)

ed eventi spiacevoli che causano cattivo umore nelle persone (e.g. provocazioni, frustrazione, alte temperature, rumori forti, odori sgradevoli, dolore). I fattori che inibiscono l'aggressività includono: paura di ritorsioni, reazioni emotive negative ad immagini e pensieri violenti, credenze morali contrarie alla violenza, eventi piacevoli che causano buon umore alle persone.

Inoltre, per parlare degli effetti che i videogiochi violenti possono avere sulle persone, è necessario stabilire una differenza tra gli effetti a breve termine e gli effetti a lungo termine. Gli effetti a breve termine sono quelli che si verificano quando una persona gioca per un breve periodo di tempo (ad esempio 15 minuti) e sono generalmente valutati in studi sperimentali condotti in laboratori o scuole. Gli effetti a lungo termine derivano da un'esposizione ripetuta nell'arco di un lungo periodo di tempo, come mesi o anni e generalmente sono valutati in studi di correlazione incrociata o longitudinali.

Le tipologie di studi che vengono effettuate sono tre: studi sperimentali, di correlazione incrociata e longitudinali. Negli studi sperimentali, il ricercatore assegna casualmente ai partecipanti diversi trattamenti e condizioni di controllo ed è proprio questa assegnazione casuale che permette al ricercatore di escludere un certo numero di spiegazioni alternative delle differenze ottenute dalle condizioni di gioco con videogiochi violenti e non. Ma il principale punto debole consiste nel fatto che per ragioni etiche non è possibile testare i livelli più gravi di aggressività (Anderson, Gentile e Buckley, 2008). Negli studi di correlazione incrociata, le variabili indipendenti e quelle dipendenti vengono misurate una volta sola, più o meno nello stesso momento. Il punto di forza di questo tipo di studi consiste nella possibilità di testare anche livelli più gravi di aggressività, ma il punto debole è la difficoltà nello stabilire un principio di causalità. Negli studi longitudinali, le variabili dipendenti e indipendenti sono definite in due o più momenti nel tempo, separati da intervalli teoricamente significativi. I punti di forza di questo tipo di studi risiedono nella possibilità di valutare l'aggressività consequenziale e la semplicità di stabilire un nesso causale.

Gli effetti immediati e a breve termine sono dovuti all'attivazione di strutture cognitive già esistenti, come vari tipi di schemi e copioni comportamentali (vedi Bushman e Huesmann, 2006). I processi di attivazione richiedono solo (a) una persona che ha già alcuni copioni di aggressività ben sviluppati e (b) una breve esposizione ai videogiochi che richiedano azioni violente.

Gli effetti a lungo termine derivano da cambiamenti permanenti nelle credenze, aspettative, copioni comportamentali, atteggiamenti e altri fattori personali che sono provocati da un'esposizione ripetuta alla violenza nei videogiochi. Considerando che questi fattori sono relativamente stabili, è necessaria un'esposizione ripetuta alla violenza dei video giochi per causare un cambiamento significativo. Giocare ad un video gioco violento per 20 minuti non modificherà un adolescente ben adattato in un

potenziale autore di sparatoria scolastica, con tutta la rabbia, le credenze ostili, le aspettative e i tratti di personalità che sono associati a questo comportamento estremo. Nonostante ciò, ci si aspetta che un'esposizione ripetuta ai media violenti apporti cambiamenti significativi nell'accessibilità cronica delle strutture cognitive legate all'aggressività (ad esempio, copioni, atteggiamenti e credenze che supportano le azioni aggressive), e in reazioni relativamente automatiche a scene o pensieri violenti (ad esempio, mancanza di empatia, desensibilizzazione).

2.2 – Nuovi studi e dibattito sugli effetti

Studi recenti di tipo sperimentale hanno documentato l'effetto negativo a breve, medio e lungo termine della violenza mediatica (videogiochi, filmati, rappresentazioni televisive, fumetti) sui bambini, sugli adolescenti, sui giovani adulti, maschi o femmine che siano, criminali e non, anche se soggetti non propriamente a "rischio". In particolare, i bambini — che per loro caratteristiche psicologiche legate all'età sono più suggestionabili — quando esposti alla violenza mediatica, introiettano fantasie e comportamenti violenti nel proprio repertorio comportamentale e, sul medio-lungo termine, tendono a diventare più aggressivi, modificando alcuni aspetti cognitivi del loro processo di apprendimento. Significativi pattern incrementanti il comportamento violento sono stati così identificati:

- il giocatore che si percepisce all'interno del videogioco violento e combatte, uccide e viene ucciso;
- tanto più violento è il gioco, tanto più facile è l'identificazione;
- il tempo di esposizione alla violenza vista in televisione o nei filmati è significativamente correlato con un aumento della probabilità di comportamenti aggressivi fisici o verbali che siano;
- il bambino, in modo particolare, immediatamente dopo l'esposizione a un filmato violento (per esempio, Power Rangers), presenta un incremento significativo di aggressività fisica rispetto al bambino che guarda un film non violento; analogamente, ragazzi delinquenti e studenti universitari;
- l'accoppiata sesso-violenza, costituisce una combinazione particolarmente potente in senso negativo, soprattutto a breve termine;
- le modificazioni a lungo termine consistono anche nell'approvazione delle regole di aggressività fisica, che si trasformano in questo modo in modelli condivisi di comportamento;

- l'esposizione ai videogiochi violenti è significativamente correlata con una diminuzione o un difetto di modelli di comportamento positivi di solidarietà, di aggregazione e di collaborazione sociali (Anderson, Gentile e Buckley, 2008).

I videogiochi possono essere eccitanti, divertenti, frustranti, esaltanti o noiosi. Essere il bersaglio di un potenziale danno, anche se nel mondo virtuale dei video giochi, è in grado di attivare cognizioni ed emozioni aggressive ed aumentare l'attivazione fisiologica mentale ed emotiva. L'aspetto delle cognizioni aggressive è di particolare interesse per due motivi:

primo, molti fattori situazionali possono aumentare l'attivazione fisiologica e la rabbia, anche in videogiochi non violenti. Ad esempio, i videogiochi di corse automobilistiche, i giochi sportivi e persino i giochi di capacità percettiva/motoria che richiedono concentrazione intensa e risposte rapide, possono aumentare la frequenza cardiaca e la pressione sanguigna. In modo simile, i videogiochi troppo veloci o troppo difficili per il giocatore, tendono ad aumentare la frustrazione e la rabbia, che a loro volta possono aumentare pensieri aggressivi. I videogiochi violenti, per natura, richiedono l'attivazione di pensieri aggressivi, mentre i videogiochi non violenti non la richiedono.

Secondo, la ripetuta attivazione di pensieri aggressivi, sia nuovi (soprattutto nei bambini) che ben consolidati, rappresenta la strada più probabile per i cambiamenti permanenti nella persona perché l'attivazione delle strutture cognitive legate all'aggressività diventa più automatica e cronica con la ripetizione e alla fine diventa parte della personalità dell'individuo (Strack e Deutsch, 2004; Wegner e Bargh, 1998). Le emozioni negative e l'eccitazione fisiologica provocate da un video gioco (violento e non) tendono probabilmente a svanire rapidamente e hanno meno probabilità di lasciare tracce permanenti nel cervello rispetto all'apprendimento cognitivo e alla ripetizione eccessiva di schemi percettivi e sociali legati all'aggressività, che sono costantemente esercitati durante il gioco con videogiochi violenti.

2.2.1 – Nuovi studi

Come anticipato precedentemente, la quantità di materiale disponibile che analizza gli effetti dei media violenti, in particolare di programmi tv e film, è molto più vasta rispetto agli studi effettuati sugli stessi effetti che seguono all'esposizione a videogiochi violenti. Verranno di seguito analizzati tre studi, creati per cercare di rispondere alle domande che ancora presentano lacune in questo ambito.

2.2.2 – Studio 1

Il primo studio, di tipo sperimentale, ha analizzato l'effetto dei videogiochi violenti nei bambini di scuola elementare e negli studenti universitari.

I partecipanti sono studenti dai 9 ai 12 anni e dai 17 ai 29 anni, reclutati tramite avvisi su giornali e pagine web e tra gli studenti di psicologia di un'università nel Midwest. In totale sono stati selezionati 161 bambini e 354 ragazzi. Nello studio sono stati utilizzati cinque videogiochi: "Oh no! More lemmings!", un gioco non violento per bambini; due videogiochi violenti per bambini "Captain Bumper" e "Otto Matic"; e due videogiochi violenti adatti a ragazzi dai 13 anni in su⁶ "Future Cop" e "Street Fighter". Ad ogni partecipante veniva assegnato casualmente un gioco, in seguito veniva effettuata una prova di reazione competitiva a tempo (prova di Reazione Competitiva nel Tempo di Taylor). In questa prova lo scopo del partecipante è di cliccare sul mouse più velocemente dell'avversario, dopo aver ricevuto un segnale auditivo o visivo. Quando i partecipanti perdono, come punizione devono ascoltare un rumore forte e fastidioso che si suppone stabilito dall'avversario (ma in realtà stabilito dal computer, perché non c'è un vero avversario). I partecipanti hanno completato 25 prove a tempo di reazione competitiva, vincendone 13 e perdendone 12; la serie, casuale solo in apparenza, di vittorie e sconfitte è stata la stessa per ogni partecipante. Ogni prova iniziava con il partecipante che stabiliva il livello di intensità rumorosa per l'avversario, selezionandolo su una scala da 1 a 10. Dopo ogni prova, i partecipanti visualizzavano sullo schermo i livelli di rumore che nella simulazione erano stati decisi dall'avversario. La sequenza dell'intensità rumorosa era stata programmata per sembrare casuale. Il comportamento aggressivo era definito in modo operativo dal numero di emanazioni sonore rumorose che il partecipante decideva di somministrare al suo avversario (Anderson e Murphy, 2003; Bartholow e Anderson, 2002; Bartholow, Anderson, Carnagey e Benjamin, 2005; Giancola, 2003).

Alla fine di questo esperimento ci si aspettava che i partecipanti che avevano utilizzato videogiochi violenti avrebbero scelto di punire gli avversari con rumori più forti, ed effettivamente questa previsione è stata confermata. E' stato riscontrato che i partecipanti che avevano usato videogiochi violenti punivano gli avversari con rumori molto più forti rispetto a chi aveva utilizzato i videogiochi non violenti. Inoltre, è stato appurato che l'esposizione a queste nuove forme di violenza mediatica, rispetto alle forme più tradizionali quali film e televisione, sono più connesse allo sviluppo di comportamenti aggressivi. In conclusione, è stato notato come anche i videogiochi violenti per bambini causano un'aumento di aggressività, nonostante siano presentati in stile cartone animato.

⁶ La classificazione di questi giochi tiene conto del sistema ESRB (Entertainment Software Rating Board) utilizzato negli Stati Uniti.

2.2.3 – Studio 2

Il secondo studio, di correlazione incrociata, ha analizzato abitudini mediatiche, variabili di differenze individuali legate all'aggressività e comportamenti aggressivi in una popolazione adolescente, tra studenti di scuola superiore.

Sono stati reclutati 189 studenti, 76 maschi e 113 femmine, di età compresa tra i 15 e i 18 anni, da due piccole scuole superiori dello Iowa. I partecipanti hanno compilato un questionario che comprendeva misure della personalità e del comportamento, in relazione ai media e all'aggressività. Nello specifico, i partecipanti hanno eseguito misurazioni relative a norme e attitudini aggressive, tendenza al perdono, aggressività, violenza, esposizione ai videogiochi e cognizioni aggressive. Inoltre, gli è stata anche chiesta la media dei voti. Per la creazione del questionario sono state utilizzate: la *scala riveduta di attitudine verso la violenza* (RATVS; Anderson, Benjamin, Wood e Bonacci, 2006); il *questionario sull'aggressività di Buss-Perry* (AQ; Buss e Perry, 1992); la *scala della tendenza al perdono* (TFS; Berr, Worthington, O'Connor, Parrot e Wade, 2005); la *scala delle convinzioni normative sull'aggressività* (NAB).

La prima evidenza l'attitudine verso quattro tipi di aggressività: la violenza da codice penale, la violenza in guerra, le punizioni corporali nei confronti dei bambini e la violenza tra partner; il questionario sull'aggressività consiste in quattro sottoscale che determinano aggressività fisica e verbale e la componente emotiva della rabbia e dell'ostilità; la terza scala misura la tendenza di un individuo a perdonare delle infrazioni interpersonali nel tempo e in varie situazioni; la quarta scala determina quante volte secondo un soggetto si verifica un comportamento aggressivo. Inoltre, l'esposizione individuale ai videogiochi violenti è stata misurata con la *scala della violenza nei videogiochi* (Anderson e Dill, 2000), in cui il soggetto elenca fino a cinque videogiochi preferiti, riferisce quanto spesso ci ha giocato negli ultimi mesi e valuta il grado di violenza di ogni gioco.

Lo scopo di questo studio era di verificare se gli adolescenti che fanno un uso maggiore di videogiochi violenti avrebbero manifestato una maggiore attitudine a favore della violenza, una personalità ostile e meno incline al perdono, che avrebbero ritenuto la violenza più comune e si sarebbero comportati in modo più aggressivo nella vita quotidiana. E' stato effettivamente confermato ciò che ci si aspettava, ma in aggiunta, è stato riscontrato che altri fattori variabili che avrebbero potuto influenzare lo studio non hanno un nesso così forte. Ad esempio, essere maschio ed avere una personalità aggressiva in partenza, potrebbero essere variabili rilevanti, ma in realtà non è stata notata

all'apparenza alcuna differenza negli effetti dei videogiochi violenti nei maschi e nelle femmine, o rispetto ad adolescenti con atteggiamenti aggressivi in partenza.

2.2.4 – Studio 3

Il terzo studio, di tipo longitudinale, ha esaminato gli effetti di un'alta esposizione ai videogiochi violenti in un arco di tempo relativamente breve tra studenti di scuola elementare. Hanno partecipato allo studio 400 studenti di terza, quarta e quinta elementare, provenienti da cinque scuole del Minnesota. L'età dei partecipanti era compresa tra i 7 e gli 11 anni, divisa quasi perfettamente tra maschi e femmine. I dati sono stati raccolti tra novembre 2000 e giugno 2003; ogni partecipante ha completato tre questionari riservati: 1) uno relativo a comportamenti aggressivi e prosociali, in cui indicare i nomi dei compagni; 2) un questionario di autovalutazione delle abitudini mediatiche e di altri dati demografici; 3) un'autodichiarazione della propria presunzione di ostilità. Gli insegnanti hanno anche compilato un questionario su ognuno degli studenti partecipanti, riportandone la frequenza dei comportamenti aggressivi e prosociali. Ogni partecipante (inclusi gli insegnanti) ha compilato i questionari due volte durante l'anno scolastico: la prima tra novembre e febbraio dell'anno accademico, la seconda tra aprile e maggio dello stesso anno. L'intervallo tra i due gruppi di questionari era compreso tra due e sei mesi, e l'intervallo medio è stato di cinque mesi (Anderson, Gentile e Buckley, 2008).

Per valutare l'adattamento sociale dei bambini è stato usato uno strumento di identificazione nominale a 10 voci: due voci sociometriche (in cui bisogna indicare i compagni graditi o meno), le restanti otto voci servono a valutare quattro tipi di comportamento sociale (l'aggressività fisica, di relazione, il comportamento prosociale e l'aggressività verbale). Gli insegnanti hanno compilato un questionario che valutava l'aggressività e il comportamento pro-sociale dei bambini, composto da diverse sottoscale che includevano molti comportamenti (il comportamento aggressivo, la vittimizzazione, il comportamento prosociale). Inoltre, ai partecipanti è stato chiesto di elencare i tre programmi televisivi, i tre videogiochi e i tre film o video preferiti, di indicare quanto spesso lo guardavano e di valutare quanto lo consideravano violento. Ai partecipanti è stato anche chiesto di indicare la quantità di tempo passato davanti alla televisione e giocando con i videogiochi in periodi diversi. L'ultimo questionario era una versione riadattata del questionario sulla presunzione dell'ostilità, che serviva a valutare nel partecipante la percezione dell'ostilità del mondo esterno. Il questionario presentava dieci storie, quattro di queste descrivevano provocazioni fisiche e sei provocazioni di relazione; in queste storie l'intento del provocatore è ambiguo.

Lo scopo di questo studio era valutare bambini delle scuole elementari sotto vari punti di vista, rispetto alla loro esposizione alla violenza mediatica: con autodichiarazioni, con valutazioni da parte dei compagni e degli insegnanti. In particolare, ci si aspettava che i bambini che giocavano di più con i videogiochi violenti all'inizio dell'anno sarebbero cambiati, percependo il mondo come un luogo più ostile, il che li avrebbe portati ad assumere comportamenti più aggressivi e meno prosociali. Oltre ad essere confermate queste aspettative, è stato molto rilevante scoprire come questi cambiamenti erano percepibili in così poco tempo e che anche i compagni e gli insegnanti avessero potuto notarli. Inoltre, come nei precedenti studi, è stato riscontrato che non ci sono differenze apparenti tra maschi e femmine, bambini con alta o bassa presunzione di ostilità, bambini che si erano già trovati coinvolti in scontri fisici o meno. Sembrerebbe quindi che tutti i gruppi sono influenzati allo stesso modo (Anderson, Gentile e Buckley, 2008).

2.3 – Differenze individuali e fattori variabili

Il Modello Generale di Aggressività evidenzia il fatto che esistono molti e vari fattori in grado di influenzare lo sviluppo e l'espressione di tendenze aggressive secondo molteplici livelli di analisi, dai modelli individuali a quelli sociali (Anderson, Gentile e Buckley, 2008). Secondo Jordan (2004) si dovrebbero tenere in considerazione le variabili contestuali di tutti i livelli ecologici di Bronfenbrenner: il microsistema (il contesto quotidiano dei bambini, come la famiglia e la scuola), il mesosistema (le relazioni tra diversi microsistemi), l'esosistema (contesti sociali che non hanno una diretta interazione con i bambini ma che possono comunque avere un'influenza su di loro), il macrosistema (grandi variabili culturali, come la storia e l'appartenenza etnica). Generalmente, i mezzi di comunicazione si collocano al livello dell'esosistema, ma non è chiaro se anche i videogiochi facciano parte di questo livello. Sono un mezzo di comunicazione interattivo, sembrano avere effetti diretti sui bambini (microsistema) e allo stesso tempo influenzano le relazioni tra microsistemi (i bambini giocano o parlano di videogiochi a scuola e a casa).

Sempre secondo il Modello Generale di Aggressività, le tendenze aggressive abituali si sviluppano con più probabilità nei bambini che crescono in ambienti che rafforzano l'aggressività, forniscono modelli aggressivi, li rendono frustrati e li vittimizzano, e insegnano loro che l'aggressività è accettabile e favorevole (Anderson, Gentile e Buckley, 2008). Un fattore fondamentale, quindi, per comprendere gli effetti a lungo termine dell'esposizione ai media violenti è se l'ambiente in cui vive la persona incoraggia o scoraggia l'aggressività. Alcune culture supportano certi tipi di violenza, mentre altre la condannano; allo stesso modo, famiglie diverse della stessa cultura possono avere

risposte differenti. Per questo motivo, sembrerebbe che avere dei genitori coinvolti nell'uso dei media può agire come fattore di protezione (ad es. Anderson et al., 2007), ovviamente se questo coinvolgimento fosse volto ad incoraggiare i comportamenti violenti, questi si aggraverebbero.

2.3.1 – Rischio e resistenza

Negli ultimi anni si è sviluppato un nuovo approccio nei confronti di questa questione, attraverso una prospettiva di rischio e resistenza. L'approccio di rischio e resistenza è incentrato sulle differenti esperienze di vita dei bambini, che possono essere causa di futuri adattamenti sfavorevoli (fattori di rischio) e su quei fattori che servono a “proteggere” i bambini dall'esposizione al rischio (fattori protettivi). Questo approccio spiega come mai si possono osservare effetti più evidenti della violenza mediatica in alcuni bambini e meno in altri. L'esposizione alla violenza mediatica è con buona probabilità un “fattore di rischio” per tutti i bambini, tuttavia alcuni bambini possiedono fattori protettivi che riducono, mascherano o attenuano gli effetti dell'esposizione alla violenza mediatica, mentre altri bambini possono presentare fattori di rischio aggiuntivi che aumentano gli effetti dell'esposizione alla violenza mediatica (Anderson, Gentile e Buckley, 2008).

Una delle scoperte più consistenti dello studio di rischio e resistenza è il modello cumulativo di rischio (Masten, 2001). La premessa di questo modello è: per ogni fattore di rischio aggiuntivo incontrato da un bambino la probabilità di funzionamento problematico aumenta (Masten e Wright, 1998; Rutter, 2000; Sameroff e Fiese, 2000). La vera sfida per il sistema evolutivo quindi viene dalla somma o interazione di molteplici fattori di rischio; tra i fattori di rischio per lo sviluppo sano analizzati ci sono: discordie coniugali, basso livello socioeconomico, sofferenza psicologica materna, condizione di genitore single o divorziato, scarsa istruzione materna, esposizione alla violenza, così come fattori genetici di rischio che predispongono a psicopatologie e aggressività (Masten, 2001; Masten, Miliotis, Graham-Bermann, Ramirez e Neeman, 1993; Rutter, 2000).

Sfortunatamente, capita spesso che i fattori di rischio non si presentino in modo isolato e che quindi i bambini ne sperimentino una varietà (Masten, 2001).

Alcuni individui però, sono meno vulnerabili ai fattori di rischio rispetto ad altri, e questa condizione è chiamata resistenza, ovvero la condizione in cui alcuni bambini nonostante abbiano sperimentato serie difficoltà, mostrano livelli di competenza normali o sopra la media in vari ambiti (Masten, Hubbard, Gest, Tellegen, Garnezy e Ramirez, 1999).

Nonostante inizialmente ed erroneamente si credesse che potessero esistere bambini impermeabili allo stress e alle difficoltà, oggi si ritiene che risultati positivi nonostante l'esposizione allo stress

siano causati da interazioni dinamiche tra il bambino e l'ambiente (Masten, 2001). Una scoperta assodata nel campo degli studi sulla resistenza è che non esistono bambini o circostanze fuori dal comune che giustificano un'evoluzione positiva in un contesto difficile. Invece, i fattori protettivi come una buona autoregolamentazione, relazioni strette con i tutori o altri adulti e scuole efficienti sono tutti fattori che contribuiscono ai processi di resistenza (Masten e Coatsworth, 1998; Masten e Reed, 2002).

2.3.2 – Influenza culturale

I tassi di aggressività variano tra nazioni e culture; i confronti tra nazioni hanno considerato diverse variabili culturali come possibili fattori che contribuiscono a queste differenze. Ad esempio, un'analisi sull'aggressività diretta da coetanei in 28 paesi ha rilevato che “in generale, le culture caratterizzate da valori collettivisti, alta disciplina morale, elevato impegno per l'uguaglianza, bassa tendenza ad evitare l'incertezza e che enfatizzano i valori Confuciani mostrano livelli bassi di aggressività rispetto alle loro controparti” (Bergeron e Schneider, 2005, p. 116).

L'ordine di classifica dei paesi in base ai tassi di aggressività varia a seconda della misura considerata: gli Stati Uniti, ad esempio, hanno un alto tasso di omicidi rispetto ad altri paesi industrializzati ma tassi simili o inferiori per altri crimini violenti. Il Giappone è considerato una società pacifica, con tassi di omicidi e crimini violenti più bassi rispetto agli Stati Uniti o alla maggior parte dei paesi occidentali (Berclay e Tavares, 2002). Per questo motivo, il caso del Giappone viene spesso usato da chi sostiene che la violenza nei media non influisca nelle tendenze aggressive comportamentali poiché il Giappone presenta alti livelli di violenza nei media ma bassi livelli complessivi di crimini violenti. Quindi, se la violenza nei media rappresentasse davvero un fattore di rischio per l'aumento di aggressività e comportamenti violenti, il Giappone dovrebbe avere tassi più alti di criminalità violenta. Il problema più evidente di questo ragionamento è che l'esposizione alla violenza mediatica non è l'unico fattore di rischio importante (DeLisi, 2005). Ci sono infatti, almeno cinque motivi per cui il Giappone ha degli effetti più contenuti nonostante il consumo della violenza nei media: 1) Contesto in cui viene presentata la violenza. In Giappone sono più comuni i giochi di ruolo, che spesso richiedono lettura di testi, pazienza e combattimenti cooperativi contro personaggi controllati dal computer. Negli Stati Uniti invece, e in generale in Occidente, predominano giochi d'azione e sportivi. 2) Le persone in Giappone tendono a prestare più attenzione al contesto situazionale rispetto a quelle nei paesi occidentali (es. Masuda e Nisbete, 2001). 3) Differenze culturali nel significato, nell'esperienza e nell'elaborazione delle emozioni e nelle loro connessioni con il comportamento. 4)

Contesto in cui si gioca. Uno studio non pubblicato (Kodomo no taiken katsudo kenkyukai, 2000) ha rivelato che, a differenza degli studenti americani, britannici e tedeschi, gli studenti giapponesi e sudcoreani di quinta elementare non possedevano una TV personale ed un proprio set di gioco, quindi ne consegue che sono più portati a giocare con i videogiochi in spazi comuni, dove i genitori possono guardare e controllare. Come già accennato, molte ricerche hanno dimostrato che il coinvolgimento genitoriale e la supervisione possono ridurre gli effetti dei videogiochi violenti (es. Anderson et al., 2007). Infine, alcuni studi hanno dimostrato come il numero di amici per giocatori frequenti e occasionali in Giappone non cambia, mentre nel Regno Unito i giocatori frequenti hanno meno amici degli occasionali (Colwell e Dato, 2003).

Tutte questi fattori suggeriscono importanti differenze contestuali tra Oriente e Occidente che potrebbero moderare o modificare in genere gli effetti dei videogiochi violenti.

CAPITOLO 3 – CASE STUDY — GRAND THEFT AUTO V AND AGGRESSIVE BEHAVIORS IN YOUNG PEOPLE

“When a young street hustler, a retired bank robber, and a terrifying psychopath find themselves entangled with some of the most frightening and deranged elements of the criminal underworld, the U.S. government, and the entertainment industry, they must pull off a series of dangerous heists to survive in a ruthless city in which they can trust nobody — least of all each other.”⁷

The sentence above is the presentation, that everyone can find on Rockstar Games’ website, of their widely regarded as a major success and cultural phenomenon of all times: Grand Theft Auto V.

Grand Theft Auto V, commonly called only GTA 5, is one of the most known video games in the entire world. The game is part of the Grand Theft Auto series, it was developed by Rockstar North and published by Rockstar Games in 2013. Nowadays is the second best selling game in the world with 210 millions copies sold, following only Minecraft (with 300 millions copies sold), and probably collecting more than 10 billion dollars from these sales.

3.1 Classification of the video games

What is PEGI? PEGI, short for Pan-European Game Information, is a video game content rating system used and recognised throughout Europe, with the support of the European Commission.

As stated on their official website, “Age ratings are systems used to ensure that entertainment content, such as games, but also films, TV shows or mobile apps, is clearly labelled with a minimum age recommendation based on the content they have. These age ratings provide guidance to consumers, parents in particular, to help them decide whether or not to buy a particular product for a child.”⁸

The PEGI age labels for games are five: the first one is “3”, this rating is considered suitable for all age groups because the game should not contain sounds or pictures that can frighten children, bad language and violence. “7” is the second rating, it is possible to find scenes or sounds that can be frightening but in a mild form (implied, non-detailed, non-realistic). “12” is the third category, where the violence can be slightly more graphic towards fantasy characters or non-realistic towards human-

⁷ <https://www.rockstargames.com/it/gta-v> (27.05.2025)

⁸ <https://pegi.info/page/pegi-age-ratings> (27.05.2025)

like characters, bad language must be mild and sexual posturing or innuendo can be present. “16”, the fourth rating, this one accept violence or sexual activities that can seem the same as would be in real life, stronger language, as well as the use of tobacco, alcohol or illegal drugs. “18”, the last one, in this category violence is gross towards defenceless characters or with motiveless killing, and the use of illegal drugs, gambling or explicit sexual activity is quite glorified.

In addition to this age ratings, PEGI uses also nine content descriptor: “Violence” indicates that the game contains depictions of violence; “Bad Language” that the game contains bad language; “Fear/Horror”, in games PEGI 7 appear as “Fear” because the game contains pictures or sounds that may be scary for children, while it appears as “Horror” on higher rated games that can contain intense horror sequences or disturbing images; “Gambling” indicates that the game encourages or teaches gambling; “Sex” is a content descriptor that can accompany different age ratings depending on the content, for example for PEGI 12 it is accepted sexual posturing or innuendo, while for PEGI 18 it is accepted explicit sexual activity. “Drugs” pre-announces the depiction of the use of illegal drugs, alcohol or tobacco (the descriptor appears only in PEGI 16 and 18 ratings). “Discrimination” represents the presence of depictions of ethnic, religious, nationalistic or other stereotypes (always restricted to PEGI 18). “In-game purchases” is used when the game offers players the option to purchase digital goods or services with real-world currency, this content descriptor is not linked to a particular age category.

3.1.1 Outside of Europe

In the United States, the classification method used is different, and it is called ESRB, Entertainment Software Rating Board. There are five categories: “Everyone” generally suitable for all ages with presence of minimal cartoon, fantasy or mild violence; “Everyone 10+” generally suitable for ages 10 and up with more cartoon, fantasy or mild violence and minimal suggestive themes; “Teen” generally suitable for ages 13 and up with contents of violence, suggestive themes, crude humor, minimal blood, simulated gambling and infrequent use of strong language; “Mature 17+” generally suitable for ages 17 and up with intense violence, blood, sexual content and strong language; “Adults Only 18+” suitable only for adults ages 18 and up because can include intense violence, graphic sexual content and gambling with real currency.

The ESRB classification system also uses an additional distinction made by contents, called “Content Descriptors”. These are: “Alcohol Reference”, “Blood”, “Comic Mischief”, “Drug Reference”, “Gambling Themes”, “Language”, “Mature Humor”, “Partial Nudity”, “Sexual Content”, “Sexual Violence”, “Strong Language”, “Strong Sexual Content”, “Tobacco Reference”, “Use of Drugs”, “Violence”, “Animated Blood”, “Blood and Gore”, “Crude Humor”, “Fantasy Violence”, “Intense Violence”, “Lyrics”, “Nudity”, “Real Gambling”, “Sexual Themes”, “Simulated Gambling”, “Strong Lyrics”, “Suggestive Themes”, “Use of Alcohol”, “Use of Tobacco”, “Violent References”.⁹

It is crucial to clarify that both the PEGI and the ESRB classification, do not carry legal obligation. For this reason, it is not mandatory for those who want to buy to follow the age categories, and on the other hand also for sellers it is not mandatory to check for age.

The PEGI and ESRB are sort of guidelines for who wants to buy a video game on what they can expect from it.

3.1.2 GTA V’s Classification

Nowadays, Grand Theft Auto V is classified by PEGI in the category “18” with “Violence”, “Bad Language” and “Online” as content descriptors. For this reason, it is easy to anticipate the types of contents found in the game, as already explained: gross and motiveless violence also towards defenceless characters, use of illegal drugs, presence of gambling and explicit sexual contents.

3.2 Setting of the video game

The game takes place in the year 2013 in the southern part of the state of San Andreas, in the city of Los Santos, and tells the stories of three different protagonists: Michael De Santa, Franklin Clinton and Trevor Philips.

The State of San Andreas, or San Andreas Republic, is a state of the United States of America and it is based on real life State of California. Just as its real counterpart, San Andreas is called “The Golden State”. The state has four counties: Los Santos County, Blaine County, Red County and Flint County but only the first two are accessible in the video game.

⁹ <https://www.esrb.org/ratings-guide/> (30.05.2025)

The City of Los Santos is the main setting while playing, a city based on Los Angeles, in California, and has 40 districts and neighborhoods.

In a TV show in the video game, called “The Underbelly Of Paradise” conducted by one of the characters, the city is described as follows: “Welcome to Los Santos. The city of cellulose, sand, and cellulite removal. From dead starlets in Vinewood to the gangbangers in Davis and Strawberry, and terror cells in Chumash to the drunken tourists in Del Perro Pier, it's time to take a look inside this cesspit of destroyed dreams, drug-addled degenerates, and deluded desperados that make up this great city of lights.”

3.3 Plot

2004, Ludendorff, North Yankton, Trevor Philips, Michael Townley and Brad Sneider carry out a heist at a local bank. While they are escaping, Brad and Michael are shot by a sniper and Trevor is forced to escape and disappear. Michael is believed to be dead and is placed under the witness protection program by the Federal Investigation Bureau (FIB). He and his family (his wife Amanda and his children Tracy and James) are sent to the city of Los Santos in the state of San Andreas and their surname is changed to De Santa.

Nine years later, in 2013, Franklin Clinton, a gang member involved in criminal activities is asked by his boss, Simeon Yetarian, to recover James de Santa's car, Michael's son, because of his delays in payment. Michael realises that his son will be robbed and hides in the car Franklin has to take. Then, he forces Franklin to crash into the dealership with the car to take his revenge on Simeon; for this action, Franklin is fired but between them begins a strong friendship.

When Michael discovers that his wife, Amanda, is having an affair with her tennis coach, he and Franklin chase him to a villa, demolished by Michael. However, they will find out that this villa belongs to Martin Madrazo, Mexican drug dealer, who wants a compensation for the damage. They manage to repay Madrazo using money stolen in a jewellery store, heist organised with the help of Lester Crest, an old friend of Michael.

At this point, Dave Norton, FIB agent, visits Michael to warn him of the consequences that his actions could have. In fact, Trevor Philips, the other survivor from the Ludendorff heist, now living in Sandy Shores, Blane County, and managing here the “Trevor Philips Enterprises” — engaged in drug and

weapon trafficking and other activities — watching the TV had known about the jewellery heist and suspected Michael's involvement. For this reason, Trevor decides to go to Los Santos with his friend Wade, to check if Michael is the responsible.

Before leaving, Trevor kills a biker gang's leader, the Losts, and blows up their camp because they interfere with his business and tries to close a deal with a group of Chinese interested in buying a large amount of weapons. When Trevor arrives in Los Santos in search of Michael, he moves to Wade's cousin. This return will make Michael more irritable leading his family to leave him.

Meanwhile, Franklin considers the idea of leaving his friend Lamar Davis, because he has fallen under the influence of Stretch, a gangster who secretly joined a rival gang, the Ballas.

The FIB understands that Michael is involved in the jewellery heist and to avoid arresting him, he is forced by corrupted agents Dave Norton and Steve Haines to complete some operations (together with Franklin and Trevor) aimed at sabotaging the IAA, International Affairs Agency — these two agencies are living a bureaucratic war to win increased government funding.

Under Steve's direction, the trio attacks the IAA headquarter to kidnap Ferdinand Kerimov — known as Mr. K — because he knows the location of a suspected terrorist, Tahir Javan, who will be killed by Dave and Michael later. They also attack an armoured truck carrying IAA funds which they give to Davin Weston, billionaire capitalist, Steve's friend.

Devin asks the trio to steal some luxury cars and as payment he introduces Michael to Solomon Richard, the owner of Richard's Majestic Productions. Michael will help Solomon in the production of a new film, *Meltdown*¹⁰, becoming its executive producer.

After not being paid for a task performed for Martin Madrazo, Trevor kidnaps his wife and for this reason he and Michael are forced to go hiding in Sandy Shores. During this period, the trio receives another job from FIB: break into Humane's Laboratories to steal a nerve gas that will be used by IAA to simulate a terrorist attack in Los Santos. To fund this operation they attack the Paleto Bay bank and can finally steal the nerve gas.

Michael and Trevor, after ambushing the Meriwether convoy, find out a valuable work of art. Michael asks Trevor to return the art piece and Madrazo's wife to make peace with the Mexican boss but Trevor refuses because he has fallen in love with the woman. In order to convince him, Michael promises him that they will realize their biggest dream: the heist at the Union Depository, Los Santos'

¹⁰ This film in the video game is probably influenced by "Falling Down" (1993) directed by Joel Schumacher (in Italian "Un giorno di ordinaria follia" or "Wall Street" (1987) directed by Oliver Stone.

main bank and West Coast's biggest bank — so Trevor accepts the deal and takes control of the Vanilla Unicorn strip club that will become the planning headquarter for the job.

However, Trevor discovers that Bred (the other partner of the initial heist) is not in prison as he believed but is actually dead after being shot by the sniper and buried in the grave used for the simulation of Michael's death. The sniper is Dave Norton, who made a deal with Michael to simulate Michael's death and give him the possibility to start a new life with his family. Trevor feeling betrayed, threatens to kill Michael and they end their friendship, suspending the plans for the Union Depository heist.

Steve and Dave give a final job to Michael and Franklin: infiltrate in FIB headquarter and delate all evidence that can be used against Steve from his colleagues. During the assault, Michael erases even data against himself for not being blackmailed more by Steve.

After the assault, Dave meets Michael but they are blocked by the arrival of Steve with a FIB's corrupt division, the IAA and the Meriwheter — each group want to kill or arrest the others. In this chaos, Dave and Michael can escape with Trevor's help.

Trevor decides to not forgive Michael but to complete the Union Depository heist. In the meantime, Michael's family decide to come back and give him another chance and he promise he will change.

The film Meltdown is completed and is ready to be shown at Oriental Theatre but Devin Weston wants to sabotage the projection in order to ask the insurance a large payment and build a building complex. Devin gives the film coil to lawyer Molly Schultz and asks her to hide in Liberty City. The lawyer is found by Michael that can take the coil, while she dies in a turbine.

In the meantime, Lamar Davis, Franklin's friend, is kidnapped by the Ballas but the trio manage to find him and take him back to Los Santos.

Michael goes to the premiere of the film but Devin, seeking revenge, kidnaps Amanda and Tracy threatening to kill them. After, Michael manages to find and take them out of the city.

Michael announces that plans for the Union Depository heist can resume and the trio execute successfully the robbery.

After the heist, Devin Weston meets Franklin and ask him to kill Michael but he reveals that Steve has also asked him to kill Trevor. At this point, the player can choose to kill Michael, Trevor or kill all their enemies and save both his friends.

Considering this third option, Lester organizes a trap for FIB corrupt division, captained by Steve, and Meriwether, controlled by Devin, making them think that the gold from the big heist is going to be melted at a foundry in Cypress Flats. Michael, Trevor, Franklin and Lamar (called by Franklin) meet at the foundry and they successfully ambush the two agencies; the trio starts to search for their remaining enemies. Michael kills Stretch, Trevor kills Steve and Franklin kills Wei Chang, Trevor's last business rival. Trevor also asks to kill Dave Norton but Michael refuses because he is the only one who can prevent them from having further problems with FIB. The last one is Devin Weston, who is captured by Trevor and the trio pushes the car with him inside off a cliff, watching him exploding and dying.

The trio decide to stop working together, remaining friends but taking separate ways and enjoying the Union Depository haul.

3.4 Characters

In the video game there are three main characters. The player starts playing with Franklin Clinton, but with the progress of the story, the player can unlock the others and decide with which character continue playing. The three protagonists are:

Michael De Santa, registered as Michael Townley, retired bank robber. He has a wife, Amanda, and two children, Tracey and Jimmy. He used to work in North Yankton with his friend Trevor Philips and his partner Bradley Snider. After a robbery gone wrong and after making a deal with the Federal Investigation Bureau, he moves with his family to Los Santos, changing his name. He is then "forced" to return to criminal life in this new city.

Franklin Clinton, young African-American man. He works for a luxury car dealership (whose owner is Simeon Yeterian) and when people can not pay the car's debts, his task consists in reclaiming the car with interests and in the meantime he tries to live a gangster life. After meeting Michael, they will establish a strong relationship and Franklin will become a robber too.

Trevor Philips, mentally unstable drug dealer and bank robber with a past as a former military pilot. After the robbery with Michael in North Yankton, he moved to Sandy Shores (Blaine County) and he founds the "Trevor Philips Enterprises", which deals with drugs, in particular with methamphetamine, and weapons.

Other central characters are:

Dave Norton, FIB agent and good friend of Michael, they made a deal before the robbery in order to surrender Trevor Philips to the FIB and fake Michael's death;

Steve Haines, corrupt agent from the FIB, he uses Dave, Michael and Franklin to undermine the IAA, rival agency of FIB;

Lester Crest, old friend of Michael, Trevor and Brad, the mastermind behind the heists Michael, Franklin and Trevor accomplish;

Devin Weston, billionaire businessman who offers Michael the possibility of making a movie with his idol.¹¹

Many others are the characters who play a role, even minimum, in the game but they are not crucial in the analysis made in this thesis.

3.5 Mission 24¹²: “By the book”

Classified as one of the most criticised and cruel mission of the game, “By the book” represents torture methods and raw violence.

“Rockstar North has crossed a line by effectively forcing people to take on the role of a torturer and perform a series of unspeakable acts if they want to achieve success in the game,” said Freedom from Torture¹³ chief executive Keith Best. (Stuart, 2013)¹⁴

The mission starts with a phone call from Steve Haines telling Michael or Trevor (depending on whoever is being played) to meet the other protagonist at the warehouse, where they will find him, Dave Norton and Devin Weston. When Weston leaves the scene, Haines explains to Michael that he has to assassinate Tahir Javan, an Azerbaijani man who Haines and Norton claim has ties to terrorism. In order to find Javan, they have kidnapped Ferdinand Kerimov, who seems to have information on the man they are looking for. Michael and Norton go to locate Javan, while Trevor and Haines remain

¹¹ https://gta.fandom.com/wiki/Characters_in_GTA_V (10.06.2025)

¹² Depending on the play experience, the number of the mission could be different, however the name is the same for each player.

¹³ British charity that provides specialist psychological therapy to asylum seekers and refugees who have survived torture, helping them recover and rebuild their lives in the UK in <https://www.freedomfromtorture.org/our-work> (30.05.2025)

¹⁴ “Grand Theft Auto 5 under fire for graphic torture scene” in <https://www.theguardian.com/technology/2013/sep/18/grand-theft-auto-5-under-fire-for-graphic-torture-scene> (29.05.2025)

in the warehouse. The first lead is false, so Haines orders Trevor to torture Kerimov to discover real informations. Trevor can torture Kerimov in four ways:

- Waterboarding;
- Beating him with a wrench (depending on Trevor's position he can hit on Kerimov's knee, genitals and arm);
- Electrical shocks from a car battery;
- Extracting a tooth using pliers (extraction of first tooth will change Kerimov's speech and each tooth after will make his speaking abilities decrease more).

The torture continues until they have all the informations to understand how Javan appears and can kill him. If the torture is too extreme, Kerimov will need an adrenaline shot via injection; after three injections Kerimov dies and the mission fails.

“By the Book” actually was originally intended as a political commentary and as an obvious criticism of the use of torture by the U.S. government. Moreover the use of waterboarding is a reference to the CIA using it as a form of interrogation.

At the end of the scene, Trevor is driving Kerimov to the airport and they have a conversation on this topic:

Trevor: “The media and the government would have us believe that torture is some necessary thing. We need it to get information, to assert ourselves. Did we get any information out of you?”

Kerimov: “I would have told you everything.”

Trevor: “Exactly. Torture's for the torturer. Or the guy giving the orders to the torturers. You torture for the good times — we should all admit that. It's useless as a means of getting information!”

In this conversation, it was clear the intention to criticise the use of torture in interrogations and the desire to make them seem useless but likely missed the mark. Many critics felt the scene wasn't done properly: lack of context and exaggerated and cruel graphics didn't make clear the point from the beginning, but only when Trevor finally sums it up, after that barbarity was ended. In addition, the common feeling is that despite their attempt to make this scene valid and with a moral goal, it was done in poor taste and it was totally unnecessary.

3.6 Analysis of the types of criminal behaviors in the video game

Mission 24, just explained, is considered one of the most violent and disturbing scene but the rest of the game is almost as violent as that mission. Races with cars, fights, thefts, shootings, purchase of weapons, and much more. Each of these actions can be perpetrated because required to progress with the story or the player can also choose not to follow the story and do what he wants with complete freedom.

In general, if the player commits a crime, the police start chasing him. There is a five stars scale to determine how much the player is wanted by the Los Santos Police Department. The actions here described are only some of the behaviors that the player can perform.

With a one-star wanted level, the player is considered a “minor” criminal. The police or the army will chase the player to arrest them, the player can fight back or run/drive away. One star level is obtained by committing the following crimes:

- Running over or hitting a pedestrian with a vehicle, killing a pedestrian, pointing a gun but not shooting at a civilian (with presence of police), any physical aggression towards a pedestrian (with presence of police), harassing a pedestrian (with presence of police);
- Annoying a police officer, injuring or provoking a security guard, crashing into a police vehicle;
- Stealing a vehicle (if reported);
- Attacking a firefighter or paramedic;
- Being caught stealing money by the cashier.

The two-star wanted level will make the police more aggressive towards the player and not only they will try to arrest him but also to kill him. The crimes that activate this level are:

- Killing, injuring or attacking five pedestrians with a one-star level;
- Attacking or running over an officer, resisting arrest;
- Stealing vehicles near police station, attacking a police vehicle, destroying many vehicles, destroying or attacking aircrafts;
- Killing a firefighter or paramedic;

Three-star level will cause at least four police cars and police helicopter chasing the player. The actions that trigger this level are:

- Injuring fifteen more pedestrians after the second star level;
- Running over, injuring, killing officers, guards or soldiers, burning a deceased officer’s body;

- Destroying several vehicles or aircrafts.

With a four-star wanted level, aim of the police will be to eliminate the player. In this level, FIB is called and a minimum of five police and military vehicles with air support of two helicopters is required. Crimes needed for this level are:

- Continuing killing pedestrians after the four-star level;
- Continuing perpetrating actions against law enforcement;
- Destroying a large number of vehicles.
- Entering in restricted areas

The highest level, the five-star one, will activate an indefinite number of military, officers, vehicles, aircrafts chasing the player. The actions that trigger this level are quite the same as the four-star level but the continuation of these actions is required.

Entering restricted areas will activate automatically a specific wanted level depending on the area. For example, a four-star wanted level will be activated if entering in Fort Zancudo¹⁵, Bolingbroke Penitentiary, Humane Labs and Research¹⁶.

3.6.1 Use of weapons

The player starts the game without weapons, later is provided with a certain type of weapon to complete the mission; he can also buy other ones and use them. The video game arsenal is made of around sixty different types of weapons, divided into categories.

Melee:

Antique cavalry dagger, baseball bat, broken bottle, crowbar, fist, golf club, hammer, hatchet, knife, knuckledusters, machete, nightstick.

Handguns:

AP pistol, combat pistol, heavy pistol, marksman pistol, pistol, pistol .50, SNS pistol, stunt gun, vintage pistol.

Shotguns:

¹⁵ U.S. Military base

¹⁶ Chemical research company

Assault shotgun, Bullpen shotgun, heavy shotgun, musket, pump shotgun, sawed-off shotgun.

Submachine guns and light machine guns:

Assault SMG, combat MG, combat PDW, gusenbergsweeper, machine pistol, MG, micro SMG, SMG.

Assault Rifles:

Advanced rifle, assault rifle, bullpup rifle, carbine rifle, special carbine.

Sniper Rifles:

Heavy sniper, marksman rifle, sniper rifle.

Heavy Weapons:

Firework launcher, grenade launcher, homing launcher, minigun, railgun, rocket launcher.

Thrown Weapons:

Ball, BZ gas, grenade, jerry can, molotov cocktail, proximity mine, sticky bomb, tear gas.

Special:

Digiscanner, remote sniper.¹⁷

In order to complete 100% of the game, the player must complete 69 missions, 20 strangers and freaks missions¹⁸, 14 random events¹⁹, 42 hobbies and 16 miscellaneous tasks. Inside the hobbies there is what is called “shooting ranges” in which there are different challenges for every kind of weapons and completing these hobbies award the player with gold, silver and bronze medals.

3.6.2 Prostitution, sexual contents and misogyny

Grand Theft Auto V is not considered female-friendly by the majority. It is not only the absence of a female character, but the role as a whole of the women in the video game. One important aspect to be considered is the following: as explained before, to complete the game the player must complete some missions, these ones include two important circumstances concerning the women’s world. The first one is the requirement to visit the Vanilla Unicorn, a strip club, where the player pays \$40 to receive a topless private dance. The protagonist can flirt with the stripper and touch her in order to increase the “like” meter but without being caught by the bouncer; if the bouncer catches the protagonist touching the stripper three times, he is kicked out of the strip club. If the protagonist makes the like bar full, the stripper will give him her phone number.

¹⁷ https://gta.fandom.com/wiki/Weapons_in_GTA_V (10.06.2025)

¹⁸ Encounters and missions given by random characters

¹⁹ Random encounters and short missions

The other “mission” that is required to be completed in order to achieve the total percentage of the game is having sexual intercourse with prostitutes, probably the part most criticised in the video game. They can be found out on the streets at night and the player must drive close and stop them to receive their services from them. The player must have a luxury vehicle to stop them and once the prostitute is inside the car, the player can take her to the place he wants to. There are three services available that cost respectively \$50, \$70 or \$100, depending on the type of intercourse. Having this intercourse can increase the protagonist’s health. After, the player can decide, and this decision is commonly made, to kill the woman and take her money back.

These and many other factors well describe why the game is sexist, promotes violence against women, encourages prostitution, depicts women as objects and in general treats them as something in the background.

In fact, a scientific consensus is beginning to emerge around the potentially harmful effects of sexist violent video games on players. For example, one study found that exposure to images of sex-typed video game characters from GTA (vs. images of professional men and women) increased judgements and attitudes supporting aggression against women (Dill et al. 2008). [...] The authors suggested that those who use sexualized characters in video games are more likely to develop harsh attitudes toward women and to blame a rape victim for the act (Fox et al. 2014). [...] Modern video games are saturated with stereotypes of women, and these games may cultivate sexism (Bègue et al. 2017) (Andrighetto, Bushman, Gabbiadini, Riva and Volpato 2017: 2462).

The other concerning aspect of the game is the abundant presence of sexual contents. As for the situations just described, there are other missions where it is possible to observe sexual contents.

In the side mission “Paparazzo - The Sex Tape” Franklin has to catch Poppy Mitchell having an intercourse with Justin on camera. The protagonist hides and records them but when they discover him, a chase starts. The chase ends with Poppy crashing her car and the mission is completed. What is worrying about these aspects is the explicitness and obviousness of the acts.

3.7 Analysis of language as an influencing factor

Finally, but equally important, language in the video game is clearly adapted to the kind of contents showed.

Before explaining what is the type of language used in the video game, it is useful to give an overview of some of the main theories regarding the language learning process.

Over the years, many linguistics and psychologists have studied the method behind the learning process. Noam Chomsky, American professor and intellectual, has introduced the idea of “Language Acquisition Device (LDA)” which is the mechanism in human brain responsible for learning. In his opinion, everyone has this characteristic which allows an innate mechanism that enables language learning. This mechanism is only designed for language and learning, for this reason, his point of view is that the learning process does not depend on external inputs.

The theories developed after the Chomsky’s Innatism are quite the opposite: the Behaviorists think that language learning is the result of external factors that act on the subject’s behaviour, with reinforcement of the response generated by the stimulus. The Behaviorism consider knowledge and learning as a reflex of the external world, while Constructivists’ view takes more into consideration the active role of the person: the external setting gives the information needed for building his own knowledge. Finally, Interactionism, which moves the major importance to the person’s interaction: the interaction between the environment and the person is crucial in determining the language development.

In this perspective, it is possible to consider that even the exposure to violent language can modify and influence the behaviour and the speaking abilities, since the refining of language skills develops until adolescence.

The general appearance of the conversations in the video game is full of vulgar, obscene, cursing and swearwords. Contents are translated into the language chosen by the player.

To make some examples: the word “fuck” or “fucking” is used abundantly in sentences as “I’m gonna arrange your fucking funeral!”, “Fuck it, I’m in. Let’s roll, let’s get this motherfucker!”, “Hey, fuck you!”, “Who the fuck is this?”, “The fuck is wrong with you?”, and so on.

Many other vulgar words are used, such as: “asshole”, “bullshit”, “shit”, “motherfucker”, in nearly every sentence pronounced in conversations.

CONCLUSIONI

Questo studio ha cercato di capire se il comportamento aggressivo e violento sia causato anche dall'esposizione a media violenti. A tal fine, è stato analizzato il concetto di aggressività, definita come un comportamento mirato a danneggiare, ed il concetto di violenza, definita come un'aggressione con obiettivo finale un grave danno fisico. E' stato analizzato il GAM, Modello generale di aggressività, basato su un modello a tre fasi che spiega come si svolge l'episodio aggressivo. Dell'analisi teorica, la teoria dell'apprendimento sociale di Albert Bandura e il suo esperimento della bambola Bobo sono stati fondamentali per fornire una descrizione dell'apprendimento per osservazione di un modello, ma soprattutto provare con l'esperimento che i bambini, in particolare modo, sono soggetti ad un influenzamento maggiore se esposti a modelli violenti. Successivamente, si è scelto di focalizzarsi sui videogiochi violenti, tra tutti i media, e di analizzare tre studi scientifici. Dal primo studio è emerso come anche i videogiochi violenti per bambini, ad esempio in stile cartone animato, causano un aumento dell'aggressività. Dal secondo studio è emerso che gli adolescenti che fanno uso di videogiochi violenti dimostrano una maggiore attitudine alla violenza, nonché una personalità ostile, indipendentemente da altri fattori variabili che avrebbero potuto influenzare lo studio. Il terzo studio, infine, ha fatto emergere che i cambiamenti nella personalità nei soggetti che fruiscono maggiormente di intrattenimento violento, sono percepibili dopo un breve periodo di tempo anche dalle persone che fanno parte della loro vita quotidiana. E' stato doveroso sottolineare che questo tipo di analisi deve sempre tenere in considerazione le differenze individuali dei soggetti e i fattori variabili, ad esempio il contesto di crescita che può incoraggiare o scoraggiare l'aggressività. Inoltre, sono stati analizzati i fattori di rischio, ovvero i fattori aggiuntivi che possono influenzare le attitudini violente, ed i fattori di resistenza, ovvero i fattori protettivi del rischio. E' stato anche analizzato come anche la differenza culturale può rappresentare un fattore che influisce nel diverso apprendimento della violenza e dell'aggressività. Infine, è stato scelto come case study un video gioco divenuto molto popolare negli ultimi anni, Grand Theft Auto V. Del gioco sono stati analizzati i contenuti, ritenuti particolarmente violenti e spesso disturbanti, come nel caso della missione "By the book", l'enorme quantità di armi disponibili nel gioco, ma soprattutto la possibilità di compiere qualsiasi azione violenta che possa essere pensata dal giocatore, sia in contesti di missione e sia normalmente. Inoltre, si è evidenziato il messaggio misogino e sessista del gioco nei confronti della donna e l'uso di un linguaggio sempre scurrile e gergale. Uno degli aspetti più importanti che è stato preso in considerazione è la

classificazione del gioco, sconsigliato ai minori di 18 anni, questa classificazione però non ha carattere di obbligatorietà, per questo non è quasi mai rispettata. Il caso di Grand Theft Auto ha dimostrato come certi contenuti siano accessibili anche a fasce d'età non adeguate, con tutti i potenziali rischi che possono conseguirne. Alla luce di quanto emerso, risulta fondamentale promuovere un'educazione mediatica più consapevole, poiché solo un uso guidato e critico dei contenuti digitali può ridurre i rischi legati all'apprendimento di comportamenti disfunzionali.

BIBLIOGRAFIA

- Allen J. J., Anderson C. A. (2017). *General Aggression Model*, in P. Roessler, C. A. Hoffner, L. van Zoonen (Eds.), *International Encyclopedia of Media Effects*, Wiley-Blackwell.
- Anderson C.A., Gentile D.A., Buckley K.E. (2008), *Videogiochi violenti, effetti su bambini e adolescenti*, Centro Scientifico Editore.
- Anderson C. A., Shibuya A., Ihori N., Swing E. L., Bushman B. J., Sakamoto A., Rothstein H. R., Saleem M. (2010). *Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review*, "Psychological Bulletin", 136(2), 151–173.
- Anderson C. A., Groves C. (2013), *General aggression model*, in M. S. Eastin (Eds.), *Encyclopedia of Media Violence*, Sage, Los Angeles.
- Bandura A., Ross D., Ross S. A. (1961). *Transmission of aggression through imitation of aggressive models*, "The Journal of Abnormal and Social Psychology", 63(3), 575–582.
- Bandura A. (1977), *Social Learning Theory*, Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Barman, B. (2014). *The linguistic philosophy of Noam Chomsky*, "Philosophy and Progress", 51(1–2), 103–122.
- Barrett P. (2006), *White Thumbs, Black Bodies: Race, Violence, and Neoliberal Fantasies in Grand Theft Auto: San Andreas*, "Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies", volume 28, 95–119.
- Bushman B.J. (a cura di) (2016), *Aggression and Violence, A Social Psychological Perspective*, Routledge, London.

Gabbiadini, A., Bushman, B. J., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C. (2017), *Grand Theft Auto is a “sandbox” game, but there are weapons, criminals, and prostitutes in the sandbox: Response to Ferguson and Donnellan*, “Journal of Youth and Adolescence”, 46 (12), 2460-2466.

Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C., Bushman, B. J. (2016), *Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, and empathy for female violence victims*, “PLoS ONE”, 11(4), e0152121.

Garuglieri S. (2020), *Dipendenza da gaming online: introduzione al fenomeno*, “Profiling. I profili dell’abuso”, @buse (2).

Lombroso C. (1896), *L’uomo delinquente*, Fratelli Bocca Editori, Torino.

SITOGRAFIA

Cambridge University Press. (n.d.). *Pow*. In *Cambridge Dictionary*.

<https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/pow>

Entertainment Software Rating Board (ESRB). (n.d.). *Ratings guide*. <https://www.esrb.org/ratings-guide/>

Freedom from Torture. (n.d.). *Our work*. <https://www.freedomfromtorture.org/our-work>

GTA Wiki. (n.d.). *Characters in GTA V*. Retrieved June 10, 2025,

https://gta.fandom.com/wiki/Characters_in_GTA_V

GTA Wiki. (n.d.). *Weapons in Grand Theft Auto V*. Retrieved June 10, 2025,

https://gta.fandom.com/wiki/Weapons_in_GTA_V

Horvat, D. (2022). *Satire in GTA V* (Master’s thesis, University of Zadar). University of Zadar Institutional Repository. <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:162:965257>

Ministero dell’Interno. (2023, novembre). *Criminalità minorile: Analisi e proposte operative*.

https://www.interno.gov.it/sites/default/files/2023-11/criminalita_minorile.pdf

Pan European Game Information (PEGI). (n.d.). *PEGI age ratings*. <https://pegi.info/page/pegi-age-ratings>

Rockstar Games. (2013, April 30). *Grand Theft Auto V: Michael. Franklin. Trevor*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Bf38HiYPMiI>

Rockstar Games. (n.d.). *Grand Theft Auto V*. <https://www.rockstargames.com/it/gta-v>

Stuart, K. (2013, September 18). *Grand Theft Auto 5 under fire for graphic torture scene*. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2013/sep/18/grand-theft-auto-5-under-fire-for-graphic-torture-scene>

U.S. Department of Health & Human Services. (2025, February 18). *About the Office of the Surgeon General*. HHS. <https://www.hhs.gov/surgeongeneral/about/index.html>

Wakabayashi, D. (2013, September 21). *Grand Theft Auto 5 criticized for violent, misogynistic content*. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2013/sep/21/grand-theft-auto-5-women-misogynistic-violent>

DICHIARAZIONE DI CONSULTABILITÀ

Il/La sottoscritto/a Alessandra Pace

Matricola n° 747 / FI

Corso di Laurea Triennale in Mediazione linguistica con indirizzo Scienze Criminologiche e Cybersecurity

Titolo della tesi: Dal laboratorio di A. Bandura alle strade di Los Santos: apprendimento dell'aggressività
e il caso Grand Theft Auto

Dichiara che la sua tesi:

☐ è consultabile da subito	☒ potrà essere consultata a partire dal giorno <u>01</u> / <u>09</u> / <u>2025</u>	☐ non è consultabile
---	--	---

Firenze, 16 / 07 / 2025

Firma dello Studente Alessandra Pace