

L'aggressività in età evolutiva

Progetto CONFINE - 17/01/2008

Dott. Carlo Cenedese - psicologo e psicoterapeuta

I giornali sportivi

ROMA- (12 Settembre 2001)

Franco Sensi è visibilmente amareggiato dal risultato di Roma-Real Madrid. Però cerca di analizzare il motivo della sconfitta della sua squadra nello sfortunato esordio in Champions League: "Ci è **mancata l'aggressività** per una gran parte della gara. Le gambe dei nostri giocatori non sono sciolte, non erano fresche, abbiamo avuto gli stessi problemi evidenziati contro l'Udinese". Poi il presidente aggiunge: "Il Real davanti è molto più forte di noi e questo ha fatto la differenza".

(14 Gennaio 2001)

Capello preferisce parlare di punto guadagnato. Il tecnico giallorosso ha già pronta la spiegazione alla prestazione della capolista, fermata in casa dal Bari: "Non siamo stati i soliti, **ci è mancata aggressività** e determinazione: la preparazione e l'approccio a questa gara, non sono stati perfetti, e la testa vale più delle gambe. In settimana abbiamo lavorato ma ci vuole una concentrazione diversa per raggiungere certi risultati".

L'aggressività in psicologia

La maggior parte degli psicologi sono concordi nel definire l'aggressività come:

“l'insieme di azioni dirette a colpire uno o più individui, tali da infliggere loro sofferenze di natura fisica o morale, a volte fino alla morte”

...e non va confusa con:

- **AGONISMO**: “Strenuo impegno, volontà di vincere una competizione”
- **DOMINANZA**: “Superiorità in un dato ambito su qualcuno o su qualcosa”
- **ASSERTIVITÁ**: “Capacità di sostenere e valorizzare le proprie idee nel confronto con gli altri”

Le cause dei comportamenti aggressivi

MODELLI INNATISTICI

MODELLO PSICOANALITICO: Secondo la nota *teoria duale degli istinti* di **Freud** nell'essere umano sarebbero attivi fin dalla nascita due tipi di istinti: l'istinto di vita, *Eros*, che guida la persona alla ricerca del piacere al soddisfacimento dei propri desideri e l'istinto di morte, *Thanatos*, che dirigerebbe l'individuo verso l'autodistruzione. La lotta antagonista tra *Eros* e *Thanatos* è causa di conflitti intrapsichici che possono essere “risolti” spostando la forza distruttiva verso un'altra persona. L'aggressione sarebbe quindi una caratteristica ineliminabile della natura umana e non sarebbe completamente controllabile dalla persona.

Le cause dei comportamenti aggressivi

MODELLI INNATISTICI

MODELLO ETOLOGICO: Secondo l'etologo **Lorenz**, l'organismo accumula continuamente energia aggressiva che verrà liberata in funzione di quanta ne è stata accumulata e dello stimolo che la elicit (la vista o l'odore di un predatore). Il comportamento aggressivo sarebbe quindi un istinto funzionale alla sopravvivenza della specie favorendo il membro più forte e maggiormente adattato all'ambiente. Lorenz sostiene che non si può eliminare l'aggressività, ma che si può incanalarla verso forme di scarica non pericolose come attività sportive, artistiche, ecc.

B.F. Skinner: il rinforzo del comportamento

Per comprendere l'interpretazione dell'aggressività elaborata dagli studiosi della scuola comportamentista è necessario partire dal contributo teorico di B.F. Skinner che, nei corso degli anni '30, ha studiato le forme di condizionamento del comportamento formulando in particolare la concezione del rinforzo sia positivo sia negativo.

"... l'aggressività non è mai senza senso se ciò significa senza causa; quando sembra priva di senso vuol dire che abbiamo semplicemente trascurato o le variabili presenti o la storia del rinforzo."

CONDIZIONAMENTO OPERANTE

LEGGE DELL'EFFETTO

Delle varie risposte date in una stessa situazione, quelle che sono accompagnate o immediatamente seguite da soddisfazione (*satisfaction*) diverranno, a parità di altre condizioni, più strettamente connesse con la situazione così che, al ripresentarsi di essa, sarà probabile che tali risposte si verifichino. Quelle risposte che sono accompagnate o immediatamente seguite da insoddisfazione (*discomfort*) avranno indebolite, a parità di altre condizioni, le loro connessioni con quella situazione, così che, al ripresentarsi di essa, sarà meno probabile che tali risposte si verifichino.

IL RINFORZO

Noi rinforziamo un operante nel senso di rendere una risposta più probabile o più frequente.

RINFORZI POSITIVI: si aggiunge qualcosa alla situazione

-RINFORZI NEGATIVI: si toglie qualcosa alla situazione

IN OGNI CASO I RINFORZI (POSITIVI O NEGATIVI CHE SIANO) PROVOCANO SEMPRE UN AUMENTO DI PROBABILITA' DELL'EMISSIONE DELL'OPERANTE

John Dollard: frustrazione e aggressività

"Un comportamento aggressivo presuppone sempre uno stato di frustrazione e, inversamente, l'esistenza di una frustrazione conduce sempre a qualche forma di aggressività."

Secondo Dollard l'intensità dell'istigazione all'aggressività varia in proporzione diretta alla quantità della frustrazione, in funzione dell'intensità dell'istigazione alla risposta frustrata, del grado di interferenza con la risposta frustrata e del numero delle risposte frustrate.

John Dollard: frustrazione e aggressività

Il legame con la **prima variabile** è quello più evidente, poiché è facile osservare una proporzione diretta tra la quantità di frustrazione e l'intensità del desiderio: così sottrarre il cibo ad un cane affamato causa una reazione più violenta che non la sottrazione del cibo ad un cane sazio.

Per quanto riguarda la **seconda variabile**, per Dollard è probabile che più incida l'interferenza rispetto all'attività volta al raggiungimento del fine, più aumenti la frustrazione: così un giocatore di golf è meno probabile che si metta ad imprecare per una interferenza leggera che lo distraiga in un momento cruciale della partita, che non per una distrazione più forte, la quale rappresenta un'interferenza molto maggiore.

Per quanto riguarda la **terza variabile** Dollard ritiene che molte piccole frustrazioni si sommino producendo una risposta di intensità maggiore di quanto ci si aspetterebbe normalmente dalla situazione frustrante che sembra essere l'antecedente immediato dell'aggressività.

John Dollard: frustrazione e aggressività

Il "coperchio della pentola, ovvero l'inibizione che impedisce un'immediata e diretta scarica dell'aggressività, è costituita dalla previsione della punizione, che implica un'esperienza passata di punizione di certe attività aggressive; gli autori considerano alla stregua di anticipazione della punizione, la previsione di un insuccesso e l'offesa a un oggetto amato.

Va comunque tenuto presente che per Dollard ogni atto aggressivo inibito costituisce una nuova frustrazione e quindi un aumento dell'istigazione all'aggressività e inversamente "il manifestarsi di un qualsiasi atto aggressivo riduce l'istigazione all'aggressività stessa.

L'esperimento di psicologia sociale di Milgram

L'esperimento di Milgram, condotto nel "Laboratorio di interazione" dell'università di Yale, ha riguardato quaranta soggetti maschi tra i 20 ed i 50 anni i quali, credendo di collaborare ad esperimenti sulla memoria e l'apprendimento, venivano indotti a somministrare scariche elettriche sempre maggiori ad altri soggetti che, d'accordo con gli sperimentatori, fingevano sofferenze proporzionate all'entità delle scariche.

Secondo Milgram [1963] il risultato più significativo è che solo il 35% dei soggetti ha, in qualche modo, disobbedito agli sperimentatori, mentre tutti gli altri hanno somministrato tutte le scariche, fino a quelle più intense (450 Volt).

Questo risultato fu interpretato da Milgram stesso e da molti studiosi comportamentisti come la prova che l'autorità deresponsabilizzava i soggetti ed in tal modo venivano eliminati quei fattori di inibizione dell'aggressività che normalmente impediscono all'individuo di attuare comportamenti violenti nei confronti del prossimo.

Bandura: La teoria dell'apprendimento sociale

Secondo Bandura gli uomini non nascono con un potenziale congegno di violenza, ma apprendono attraverso l'esperienza il comportamento aggressivo.

Questa esperienza, questo apprendimento sono un processo sociale. Quindi, la maggior parte dell'apprendimento si basa sull'osservazione e l'imitazione dei modelli.

Bandura ha adoperato il termine modellamento (modeling) per identificare un processo di apprendimento che si attiva quando il comportamento di un individuo che osserva si modifica in funzione del comportamento di un altro individuo che ha la funzione di modello.

L'esperimento della bambola Bobo

Bandura formò tre gruppi di bambini in età prescolare:

- nel primo gruppo inserì uno dei suoi collaboratori che si mostrò aggressivo nei confronti di un pupazzo gonfiabile chiamato Bobo. L'adulto picchiava il pupazzo con un martello gridando: «Picchialo sul naso!» e «Pum!».
- nel secondo gruppo, quello di *confronto*, un altro collaboratore giocava con le costruzioni di legno senza manifestare alcun tipo di aggressività nei confronti di Bobo.
- infine, il terzo gruppo, quello di *controllo*, era formato da bambini che giocavano da soli e liberamente, senza alcun adulto con funzione di *modello*.

L'esperimento della bambola Bobo

In una fase successiva i bambini venivano condotti in una stanza nella quale vi erano giochi *neutri* (peluche, modellini di camion) e giochi *aggressivi* (fucili, Bobo, una palla con una faccia dipinta legata ad una corda).

Bandura poté verificare che i bambini che avevano osservato l'adulto picchiare Bobo manifestavano un'incidenza maggiore di comportamenti aggressivi, sia rispetto a quelli che avevano visto il modello *pacifico* sia rispetto a quelli che avevano giocato da soli.

Le cause dei comportamenti aggressivi

MODELLO COGNITIVO-COMPORTAMENTALE

• I teorici dell'apprendimento ritengono che queste azioni disadattive siano frutto, in larga misura, di apprendimento: il **rinforzo**, la **punizione** e l'**imitazione** sono considerati gli elementi chiave della loro acquisizione e del loro mantenimento.

RINFORZO: Quanto più i comportamenti aggressivi vengono rinforzati consentendo alla persona di ottenere con essi ciò che desiderano (offendere l'altro per farlo zittire, spingere l'altro per prendere il suo posto, svalutare l'altro per indurlo a fare ciò che vogliamo, ecc.) tanto più aumenta la probabilità che tali manifestazioni vengano utilizzate in futuro.

IMITAZIONE: Quanto più in un ambiente sono presenti persone significative che agiscono in modo aggressivo tanto più aumenterà la frequenza di tali comportamenti nelle persone che con essi convivono.

SITUAZIONE AVERSIVA E FRUSTRAZIONE: Viene introdotto il concetto di situazione "aversiva" come fattore responsabile delle risposte aggressive, che comprenderebbe una serie di eventi tra i quali quelli frustranti rappresentano solo una sottocategoria.

Cosa fare?

PREVENIRE E' MEGLIO CHE CURARE:

- **Predisporre un ambiente favorevole e un clima positivo**
- **Definire limiti e regole precise**
- **Controllare il “contagio negativo”**
- **Fornire modelli positivi**
- **Rinforzare i comportamenti prosociali**
- **Salvaguardare la tranquillità dell'educatore**
- **Dare aiuti e suggerimenti in abbondanza**
- **Premiare la dilazione nel tempo della soddisfazione di un bisogno e la tolleranza della frustrazione**

Cosa fare?

TECNICHE PER LA GESTIONE DI PROBLEMI LIEVI:

- **Controllare il comportamento tramite la vicinanza**
- **Bloccare il comportamento tramite segnali**
- **Risvegliare l'interesse**
- **Scaricare la tensione per mezzo dell'umorismo**
- **Valutare obiettivamente i fatti**

Cosa fare?

TECNICHE PER I PROBLEMI PIÚ SERI:

- **RINFORZAMENTO DIFFERENZIALE:** consiste nel rinforzamento di un comportamento adeguato che produce una diminuzione della probabilità di comparsa di comportamenti inadeguati
- **ESTINZIONE:** viene costantemente sottratto il rinforzo che manteneva il comportamento così il comportamento si estingue
- **PUNIZIONE:** qualsiasi conseguenza che riduca la probabilità che in futuro si ripeta il comportamento a cui essa viene fatta seguire

Due parole sulla punizione...

Vantaggi:

- Se applicata correttamente (contingenza, coerenza, intensità, sistematicità) può eliminare il problema in tempi brevissimi
- Può produrre un effetto duraturo nel tempo
- Consente di eliminare completamente il comportamento

Svantaggi:

- Può incrementare l'aggressività
- Può dar luogo a reazioni emotive
- Può verificarsi un modellamento negativo
- Può generare comportamenti di fuga o di evitamento
- Riduce invece che incrementare il repertorio comportamentale del ragazzo

Grazie per l'attenzione!