
Giovani violenti

Autore: Ezio Aceti

Fonte: Città Nuova

Questa mattina ho letto sul giornale l'ennesimo fatto di cronaca dove un ragazzo, durante una rissa, ha accoltellato un altro giovane di 18 anni... La violenza giovanile è in aumento, probabilmente gran parte della colpa è da attribuirsi alla violenza televisiva e ai videogames. Cosa ne pensa?. Mauro - Trieste Di fronte a certe notizie pubblicate sui giornali, è sempre bene informarsi in modo adeguato per non rischiare di farci prendere dall'onda emotiva. Occorre subito dire che oggi la violenza dei giovani non è in aumento, in quanto i dati statistici relativi alle denunce e alle azioni penali e giudiziarie verso minorenni degli ultimi dieci anni rilevano un sostanziale pareggio. Ogni anno, circa quattro ragazzi su mille vengono denunciati alla Procura e solo per due di questi le autorità giudiziarie iniziano le azioni penali. Da notare poi che, fra le denunce, risultano quattro volte più frequenti le segnalazioni di maschi rispetto alle femmine. Sono i giornali che, enfatizzando i fenomeni, rischiano di presentarci una società con giovani violenti e degenerati, aumentando negli adulti la critica negativa verso le giovani generazioni. A questo proposito, mi sembra utile e intelligente mantenere verso il fenomeno un atteggiamento serio e pacato, evitando da una parte facili drammatizzazioni, magari causate dall'emozione del momento e dall'altra semplici banalizzazioni e trascuratezze, come se tutto andasse bene. Sono invece pienamente concorde per quanto riguarda la pericolosità della violenza nei video-games. Infatti, gran parte dei videogiochi si basa sulla eliminazione di qualcuno per mezzo di azioni violente (sparando, incendiando, picchiando, lottando, ecc..) da compiere spesso con rapidità per evitare di essere sconfitti. Tutto ciò implica una partecipazione virtuale attiva da parte dei ragazzi, che vengono così invogliati ad essere sempre più rapidi e violenti per vincere il gioco. E questo, a mio avviso, risulta essere ancora più pericoloso della violenza della televisione che, anche se è sempre da condannare, viene subito passivamente dallo spettatore. L'utilizzo costante dei videogiochi porta con sé serie implicazioni di carattere comportamentale, in quanto non solo può causare nei ragazzi forti dipendenze emotive, ma anche, purtroppo, grosse difficoltà a distinguere fra ciò che può essere immaginato da ciò che può essere fatto. Insomma, molto spesso, violenza virtuale del videogioco e violenza reale vengono a confondersi facendo sì che il ragazzo sia esposto al rischio di voler spostare nella realtà l'azione simulata sul microschermo. E allora, cosa si può fare? Mi sembra importante tenere in considerazione due aspetti significativi della personalità dell'essere umano, che cresce e si sviluppa perché incontra modelli ed esempi che gli indicano la strada. Se sostenuto e valorizzato, riesce sempre a dare il meglio di sé. Da tutto ciò si determinano alcune indicazioni chiare che si possono così riassumere: - Essere noi coerenti nella testimonianza. - Eliminare possibilmente dalle nostre case i videogiochi violenti, concordando con i figli il tempo di utilizzo e di esposizione ai vari mass media. - Avere una visione positiva delle giovani generazioni, promuovendo con loro azioni di altruismo e di pro-socialità che rappresentano il vero antidoto alla violenza. Infatti sono in grado di trasformare le energie e l'aggressività dei ragazzi in esperienze di apertura e solidarietà sociale.