

RAGAZZE IRRESISTIBILI E RAGAZZI VELOCISSIMI

Ferdinanda Vigliani

29/03/2011 La fabbrica delle “e”

Ferdinanda Vigliani, vicepresidente del Centro Studi e Documentazione del pensiero femminile contribuisce a creare l'Archivio delle donne in Piemonte, ha svolto due ricerche con il patrocinio della Regione Piemonte, una sulle ragazze ed il loro mondo, su come si investe su di loro, ed è nato “Ragazze irresistibili” sul mondo delle riviste femminili. Poi, da pochissimo, ha pubblicato “Ragazzi velocissimi” per analizzare quanto si investe, invece, sui ragazzi ed analizzando il mondo dei videogiochi (prevalentemente usati dai ragazzi).

Entrambi i volumi possono essere richiesti gratis alla Regione Piemonte, Commissione regionale per le Pari Opportunità

Ragazze irresistibili

Gli stereotipi di genere iniziano a formarsi in età molto precoce.

I bambini, specie ancora alla scuola materna, giocano tra loro senza problemi e con tutti i giochi, ma i cataloghi dei giochi sono destinati ai genitori che hanno bene in mente le differenze di genere.

La Vigliani analizza una serie di cataloghi evidenziando come salti agli occhi la distinzione di ruoli e la differente educazione da impartire: i bambini sono attivi, in movimento, fanno un sacco di cose anche interessanti, hanno già atteggiamenti da uomini (se guidano una piccola accanto a loro siede una bambina che li guarda estasiata), mentre le bambine sono ritratte in pose stucchevoli, le si educa precocemente ad una competenza affettiva emotiva, sottintendendo che esse hanno scarse competenze in tutto tranne che sul piano affettivo, ed allora per loro: peluches, bambolotti da coccolare, da educare persino all'uso del vasino, piccole lavatrici, aspirapolvere e perfino mini armadi da ordinare (lavoro che potrebbe rovinare la giornata a qualsiasi donna dotata di buon senso). Anche i colori dei giochi sono diversi: il mondo delle femmine è rosa confetto.

Inoltre tendono a fare passare l'idea della complementarità: le bambine, le loro azioni, la vita al femminile come complementare di quella attiva, dinamica e più prestigiosa maschile. La donnina a casa che dà senso, completezza ed unità alla vita dell'ometto impegnato fuori, cioè: ognuno al suo posto.

La ricerca ha analizzato le riviste per ragazzine (“Cioè”, ecc), durante tre mesi ne sono stata acquistate un gran numero, anche se tutte simili, in edicole differenti, una in centro a Torino, zona Crocetta, l'altra nella provincia di Bergamo, in una zona più periferica ed abitata da fasce sociali più deboli.

Innanzitutto è risultato che questo genere di riviste è più venduto dove la cultura delle famiglie è più fragile.

Queste riviste sono davvero povere di contenuti, le ragazze appaiono, anche se giovanissime, tutte truccate e vestite (poco) da grandi ed in pose ammiccanti, a volte al limite della pedofilia, spesso equivoche, una mela appoggiata in grembo, il sogno del principe azzurro la fa da padrone e pare uno dei pochi interessi permessi e riconosciuti alle giovani lettrici, la sessualità è promossa in modo precoce, il che non è una osservazione da moralisti, ma legata al fatto che vengono trattati solo questi temi a scapito di altri, come l'attualità o l'informazione.

Si promuove un mondo rosa bomboniera, dove l'unico interesse dev'essere come vestirsi per piacere al “lui” del momento, come truccarsi sempre per lui, c'è addirittura la pagina del chirurgo estetico, come scrivere gli sms che faranno su di lui colpo, non si devono avere altri interessi, l'attualità non deve entrare perché potrebbe risvegliare le fanciulle dal loro dolce dormire sognando il principe azzurro. Non si fanno progetti per il futuro, non si scrive di studio né di impegno sociale. Si parla anche di musica, ma solo di quella del momento, quella che tutti ascoltano, con una profusione di pettegolezzi, soprattutto. L'autrice nota come neppure la morte di M. Jackson sia stata

minimamente trattata, sicuramente il cantante è “datato” per loro, ma la notizia era pur sempre d’attualità e nella pagina della musica poteva anche starci bene.

Anche i libri recensiti sono solo quelli che vanno per la maggiore, come, ad esempio, la saga di Twilight. Vigliani ha mostrato una frase riportata su di una rivista e tratta da uno dei libri Twilight, la frase della ragazza che si innamora del vampiro e che racconta di questo suo innamoramento folle, senza limiti, per un ragazzo che sapeva essere pericoloso, ma questo sentimento era irrefrenabile: noi adulti sappiamo quanto siano a rischio le donne che si innamorano in modo folle di uomini pericolosi, ne sono passate tante nelle case di accoglienza alle donne vittime di violenza. Non sarebbe allora meglio educare le giovani donne al preservare se stesse, la propria integrità fisica e psicologica, innamorandosi di chi si merita il loro amore?

Infine, pubblicità di numeri a pagamento, digitando i quali si possono ottenere, a caro prezzo, consigli su come conquistare il proprio ragazzo o come riconquistarlo dopo una rottura.

Insomma a poco prezzo, perché queste riviste costano pochissimo, senza grandi investimenti da parte di coloro che le producono, si aiuta a spegnere il cervello delle ragazze, a coltivare esclusivamente il loro sogno d’amore e, in loro, uno stato di bisogno emotivo continuo, e ai ragazzi si insegna a rispondere sporadicamente a questi bisogni: si crea un modello culturale sbagliato.

L’autrice dichiara, però, che nelle interviste, le ragazze dimostravano di avere più personalità, carattere ed interessi di quelli che gli autori delle riviste a loro destinate riconoscono. Insomma, sono ragazze un po’ più irresistibili di quello che si crede.

Ragazzi velocissimi

Si stima che i giocatori nel mondo siano 130-145 milioni, in Italia 8 milioni.

Sono giochi soprattutto d’azione, di violenza e sangue.

Ci sono giochi in cui si devono investire delle persone, altri in cui si devono uccidere. Spesso le persone da uccidere sono mostri o alieni bruttissimi che invadono il nostro paese. Scene forti, sangue, smembramenti, in alcuni giochi i “cattivi” si colpiscono solo e genericamente, in altri gli si spara proprio addosso, e sono fatti benissimo, pare proprio che il giocatore spari in faccia ad un’altra persona.

Per questi motivi i videogiochi sono usati anche per l’addestramento militare, per insegnare ad uccidere.

In alcuni giochi (La frenesia della distruzione) le città e le ambientazioni sono ben ricostruite, con ricchezza di particolari, e tutto deve essere distrutto.

In altri si dà la possibilità di provare la vita criminale, ci si può accompagnare con prostitute (le scene sono molto realistiche) ed il massimo del punteggio si ottiene negli scontri con la polizia.

La Vigliani nel libro analizza bene alcuni giochi.

I ragazzi italiani intervistati non mostrano particolare interesse ai videogiochi erotici, alcuni dei quali, molto violenti, sono da noi vietati, mentre in Giappone sono diffusi perché in campo artistico non c’è limite. Quindi possono giocare anche con videogiochi nei quali si possono stuprare bambine che gridano e supplicano in modo molto realistico ed il massimo del punteggio si ha quando gli si orina in faccia.

In Danimarca hanno creato un videogioco nato con l’intento di fronteggiare la violenza sulle donne. “Picchia la sguadrinella” tratta di una coppia che va in discoteca ed alle pretese di lei di fare quello che vuole e vestirsi come meglio crede, una voce fuori campo incita il ragazzo a farsi rispettare e domare la propria donna. Così questo la prende a schiaffi e pugni finché lei non si trasforma in una maschera di sangue ed allora il gioco si interrompe e la solita voce accusa il giocatore di essere un vigliacco e di avere perso nel momento stesso in cui ha deciso di dare il primo pugno e via così. Il gioco è stato un grande successo, però l’hanno ritirato dal commercio perché forte era il dubbio

sulla sua efficacia: chi è sensibile all'argomento non giocherebbe mai e non sopporterebbe neppure l'idea di dare un pugno alla ragazza, chi non lo è non sarà certo shockato di fronte alle immagini di lei tumefatta.

Esiste in scienza quello che viene definito il problema di Wallace o dei neuroni specchio, vale a dire (detto male): come mai se il cervello umano è sempre grande uguale da 200.000 anni le più grandi scoperte sono state fatte solo da 40.000 anni a questa parte? La risposta è l'empatia, vale a dire la capacità di leggere sul viso dei nostri simili i sentimenti e riuscire ad interpretarli. Quindi, Wallace, ipotizza che alcune scoperte siano potute avvenire quasi per caso e poi, grazie all'empatia, si siano potute diffondere, quasi per imitazione.

Allora ci si potrebbe domandare cosa impareranno i ragazzi che sono abituati a vivere per ore ed ore al giorno, soli, in un mondo privo di empatia (il mondo di questi giochi truci)? E siamo sicuri che sia del tutto ininfluyente? Con questo non si vuole dire che i giochi elettronici vengano poi imitati dai ragazzi e che essi non siano in grado di distinguere la finzione dalla realtà, anche se alcuni lo ritengono.

Il regista M. Moore è uno di quelli che ha "difeso" i videogiochi, accusati dopo la strage alla Columbine High School del 1999 dai genitori delle vittime di avere avuto notevole influenza su uno dei due ragazzi autori della strage. Secondo Moore le due cose non sono collegate o almeno non è detto che lo siano.

Un problema dei videogiochi è il loro uso solitario e smodato, senza limiti di tempo. L'autrice consigliava ai genitori, banalmente, di non lasciare soli i ragazzi davanti ai giochi ma di provare a giocare con loro, a ridere con loro, facendo anche notare quello che non va, i lati negativi, insomma parlarne, oltre che limitarne l'uso ed offrire alternative valide, come la socializzazione. Infatti i ragazzi intervistati hanno dichiarato di avere limitato il tempo di gioco, nel momento in cui hanno iniziato ad uscire di più. Come dice Domenico Chiesa l'uomo vince sempre sulla macchina, è più interessante.

Esiste un sistema di classificazione dei giochi, consigliati in base all'età, il PEGI. I genitori intervistati ne ignorano l'esistenza ed i ragazzi hanno dichiarato di anticipare l'età consigliata di tre, quattro anni, e che spesso giochi paurosi e violenti sono stati regalati loro dai parenti quando erano ancora piccoli, iniziando ad usarli troppo precocemente.

Vigliani ha anche intervistato un buon numero di ragazzi i quali hanno dichiarato di avere disturbi del sonno, specialmente quando giocano per ore prima di andare a letto, e molti hanno avuto incubi, soprattutto da piccoli, quando sono stati regalati loro giochi con mostri che hanno rovinato i loro sogni.

Nel campo dell'emotività sono soggetti con forte bisogno di controllo: gli amici devono sempre essere a disposizione, la fidanzata non deve rompere e sono incapaci di fare fronte agli imprevisti. Sono ragazzi soli, con capacità affettive fragili e contratte. Abituati come sono ad avere la mente occupata da rumori, suoni ed immagini, hanno paura del silenzio e del vuoto.

Ci sono anche videogiochi destinati a ragazze e sono meno violenti, simulano la vita reale, poi vi sono videogiochi belli ed interessanti, con curatissime ricostruzioni storiche, ma sono adatti ad un'età più matura o videogiochi educativi ma rivolti ad una fascia d'età bassa.

Possiamo quindi concludere che le opportunità sono tutto meno che pari:

i videogiochi richiedono enormi investimenti economici e di ricerca, fruttano ricchi profitti agli investitori, richiedono impegno ed una certa dose di intelligenza per il loro utilizzo, sono costosi e richiedono grandi spese alle famiglie per il loro acquisto, sono oggetti di lusso, alcuni bellissimi, con un livello estetico prodigioso e qualità di ricostruzione elevata;

le riviste per le ragazzine costano poco, non richiedono grandi investimenti, sono superficiali: il cervello deve dormire.

Sarebbe ora di cambiare ed offrire anche alle ragazze prodotti culturali migliori ed ai ragazzi meno privilegi e modelli di mascolinità innovativi. E poi basta con la storia della complementarità. Le differenze tra i sessi devono essere una risorsa, un valore, una ricchezza, un pregio, non una discriminazione.

Veronica Vennetilli, 29 marzo 2011