



BIBLIOTECA DELLA SALUTE MENTALE
E DELLE SCIENZE UMANE
"Gian Franco Minguzzi" – "Carlo Gentili"
via S. Isaia, 90 – 40123 Bologna
Tel. 051-5288529/36

Un LIBRO al MESE

LE SEGNALAZIONI DELLA BIBLIOTECA
Numero 15 (gennaio 2014)

«Gli adolescenti che praticano giochi pericolosi mirano a costruire fonti di rischio personali che nulla hanno a che vedere con le tradizionali categorie di pericolosità veicolate dai saperi esperti e dalle istituzioni. Affidandosi all'intuizione, al sentimento, all'emozione e alla dimensione del corpo, i giovani utilizzano il rischio come un linguaggio per manifestare una determinata serie di esigenze personali e collettive che la realtà sociale non sembra più in grado di garantire.»
(p. 10)



Valeria Giordano, Manolo Farci, Paola Panarese
Oltre il senso del limite. Giovani e giochi pericolosi
Milano : Franco Angeli, 2012
156 p.
Collocazione: mon SCUOLA da 9 GIO

Fenomeni come *balconing*, *eyeballing* o *ghost riding* possono essere semplice frutto di incoscienza o ignoranza del pericolo? Devono essere relegati alla sfera del malessere o, peggio, del comportamento patologico? Andando oltre le rappresentazioni mediatiche, ma non trascurandone gli effetti sull'opinione pubblica, viene proposta un'analisi sulla valenza sociale di questi divertimenti rischiosi e sui legami con i cambiamenti che la nostra società ha conosciuto negli ultimi decenni. La mancanza di certezze sociali e familiari, la sfiducia nel futuro, la valorizzazione del qui e ora, il fatalismo sono aspetti del nostro tempo che, se non possono spiegare da soli la diffusione dei giochi pericolosi, di certo permettono di inserirli nel giusto contesto. Il rischio, non più associato a perdita, pericolo, paura, bensì a successo, prova di sé e crescita, sembrerebbe venire usato dai giovani come risorsa per manifestare insofferenza, cercare l'approvazione di un gruppo, riaffermare la propria esistenza. La vera grande novità a cui ci troviamo davanti è probabilmente la *vetrinizzazione* di queste esperienze, spesso registrate e diffuse online: vedere, far vedere, essere visti: questi giochi prevedono un pubblico e la loro incidenza non può essere pienamente compresa senza tener conto della loro visibilità e diffusione virale.