

# Cronisti in classe **QV** il Resto del Carlino 2023



Scuola media di Roncofreddo

## Troppa violenza? Educare e non censurare

Secondo alcuni i contenuti aggressivi di film e videogiochi urtano la sensibilità dei più giovani e possono avere un effetto negativo

**La rappresentazione** della violenza nei film e nei videogiochi è un argomento che fa molto discutere nella nostra società. Secondo alcuni, i contenuti violenti urtano la sensibilità dei più giovani e possono avere un effetto negativo sulle menti deboli e influenzabili, che finiscono per abituarsi alla violenza o trovarla divertente. Sono noti, infatti, episodi di cronaca i cui autori sono stati ispirati da film o videogiochi. Ma non è troppo comodo attribuire loro questa responsabilità? «La violenza - afferma Bianca - è sempre esistita. Rispetto al passato la sua rappresentazione è più evidente, ma questo non significa che le persone siano diventate più violente». Del resto tanti, anche tra noi, conoscono film o videogiochi che contengono violenza, ma non per questo sono diventati violenti.

«Credo che le persone non diventino violente per colpa della

### SORVEGLIANZA DEI GENITORI

**«Non bisognerebbe permettere la visione di certe immagini ai bambini più piccoli»**



Classe III E scuola media Roncofreddo

visione di un film - sostiene Erika - ma siano influenzate di più dalle parole e dal trattamento che ricevono ogni giorno nella vita reale». «Secondo me le persone che sostengono che i videogiochi siano promotori di violenza non si prendono le proprie responsabilità e non capiscono che siamo in una società

in cui tutti siamo responsabili dell'educazione degli altri - aggiunge Noah -. Sono i genitori ad essere responsabili di quello che fanno vedere ai loro figli ed è colpa loro se vedono qualcosa di inappropriato che li traumatizza, dato che i limiti di età per film e videogiochi ci sono e sono ben visibili».

«La colpa di questi mezzi di comunicazione per la diffusione della violenza nella vita reale secondo me è minima, dipende dalle scelte di una persona o dalla sua educazione: i giovani sono in grado di distinguere tra realtà e finzione se sono stati educati bene - continua Leonardo -. Una conseguenza del man-

cato controllo da parte dei genitori consiste nel fatto che, dato che i bambini ormai hanno accesso quasi a tutto, sempre più persone chiedono la censura dei contenuti violenti. Questa non ci sembra una risposta adeguata».

«Il realismo di alcune scene può avere una finalità educativa perché la violenza, che piaccia o no, fa parte della vita e della storia ed è bene esserne consapevoli - sostiene Samuele -, a nessuno verrebbe in mente di criticare un documentario o un film sulla Shoah perché mostra delle immagini forti». «Censurare non è mai educativo, e censurare la violenza significherebbe censurare talmente tanti film, videogiochi e anche libri che resterebbe ben poco di interessante - sostiene Leonardo -. Per questo sono contrario anche all'ossessione del politicamente corretto». «Non si dovrebbe mai censurare: piuttosto, non bisognerebbe permettere la visione di certi contenuti a tutte le età - dice Eleonora - ma l'integrità delle opere d'arte va conservata». Pensiamo che, se è importante non perdere la percezione della realtà, la censura non serve.

**La classe III E della scuola media di Roncofreddo**

### Finzione e realtà

## «I cartoni di oggi non stimolano pensiero e curiosità, finalmente vietate scene di morte e sangue»

I videogame premiano gli impulsi aggressivi del giocatore e muovendo l'avatar ci si immedesima

**Film violenti**, videogiochi, un tempo anche cartoni animati. Impossibile evitare scene violente per chi accede a tivù o a computer. «Nei film la violenza viene molto depotenziata - dice Natalia - ad esempio, nelle scene di guerra si vedono dei colpi e si sentono spari e urla, ma non si fanno vedere le conseguenze in modo realistico. Spesso non c'è neanche il sangue. Si sceglie di rappresentare la violenza in que-

sto modo per non turbare le persone, ma, dato che non si fanno vedere gli aspetti peggiori, non fa paura e sembra normale o addirittura divertente».

«Sotto questo aspetto i videogiochi sono più insidiosi - continua Natalia - perché sei tu a sparare con una visuale in prima persona o a muovere l'avatar e ti immedesimi maggiormente, mentre davanti a un film rimani

### IN TIVÙ

**«È pericoloso alterare la crudeltà e farla percepire come innocua»**

uno spettatore».

«Nei videogiochi la violenza appare divertente e premia gli impulsi aggressivi del giocatore - aggiunge Eleonora - molto spesso la violenza è gratuita e insensata, abitua a pensare di essere in un mondo in cui si può fare quello che si vuole senza conseguenze, mentre nei film ha un significato per la storia e si avverte la sua gravità. Purtroppo, molti film ultimamente tendono ad assomigliare sempre più ai videogiochi e mirano più a impressionare o divertire che a comunicare qualcosa che faccia pensare».

«Le normative di adesso sui cartoni animati vogliono che i bam-

bini vedano perlo più cose noiose e banali senza un minimo di concretezza riguardo alla realtà - riflette Bianca - mentre i cartoni che vedevano i nostri genitori, come i cartoni giapponesi degli anni '80, contenevano immagini molto esplicite di sangue e morte, ma non per questo la loro è stata una generazione violenta. I cartoni di adesso tendono ad eliminare ogni fatto negativo, sono meno interessanti, non stimolano pensiero e curiosità e si rischia che i bambini nella vita non sappiano come comportarsi quando dovranno affrontare delle situazioni spiacevoli». Ci sembra che sia pericoloso, più che mostrare, alterare la violenza per farla percepire come qualcosa di innocuo e privo di conseguenze. I sistemi per proteggere i più giovani e impressionabili già ci sono, come i limiti di età per i film e la classificazione 'Pegi' per i videogiochi. **La classe III E di Roncofreddo**



Un'immagine violenta tratta dal cartone animato Ken il guerriero degli anni '70