



Comunicato stampa

“Vietato ai minori - minori accompagnanti da un adulto - sconsigliata la vendita o la visione ai minori di 18 anni”... queste sono le semplici frasi che accompagnano la visione o la vendita di “giochi” intrisi di violenza e violenza sessuale contro le donne, compreso quello di cui in questi giorni si parla. L'articolo di Repubblica di venerdì 6 febbraio a pag 25 così racconta: “Si parla di videogiochi dove le donne sono considerate oggetti da sfruttare sessualmente e uccidere” e si sofferma sul ruolo di responsabilità dei rivenditori che, per quanto sconsigliato, non esiteranno a venderlo e su quello dei genitori che “non sanno quello che comprano e erroneamente considerano i videogiochi una cosa da ragazzini ignorandone totalmente i contenuti.”

L'articolo parla poi di 150 milioni di copie vendute già nel 2013, con un guadagno di 800 milioni di dollari nelle prime 24 ore. Il gioco prevede che si possa liberamente decidere cosa fare, quali crimini commettere. È una delle scene più popolari è questa: *“Carichi in macchina una prostituta, scegli quale ‘servizio’ farti fare, da 50, 70, e 100 dollari; li scegli tutti e tre, in sequenza e te li godi con calma. Dopo il pagamento del compenso pattuito la donna si allontana a piedi, il protagonista la inquadra nello specchietto retrovisore accelera e la investe ripetutamente. Poi scende dall'auto e le dà fuoco...e nonostante sia già morta le scarica addosso una sventagliata con un mitra.”* E lo chiamano gioco.

A tale proposito la vicepresidente della Commissione Cultura della Camera, la scienziata Ilaria Capua, a nome di tutti i gruppi parlamentari, in una lettera al premier Matteo Renzi parla di uno scandalo che accade tutti i giorni dentro le nostre case: videogiochi che rappresentano le donne come oggetti da sfruttare sessualmente e uccidere e chiede “una campagna informativa perché i genitori devono sapere che non è adatto ai minori”.

Siamo assolutamente partecipi a questo appello, ma ci chiediamo perché si deve pensare che tale “gioco” possa essere adatto agli adulti? Noi adulti che, come la maggioranza dei ragazzi/e, possiamo accedere ogni giorno ad internet, comprare e leggere di tutto, perché dobbiamo considerare accettabili “giochi” che mettono in scena la violenza più feroce contro le donne? Perché agli adulti debbono essere leciti messaggi pieni di violenza e discredito contro le donne? Gli adulti sono spesso i padri e le madri di ragazze e ragazzi, cosa possono trasmettere loro? Ci si salva con la scritta: *“bambini accompagnati”* in programmi tv e quando si dice che i ragazzi/e debbono accedere alla consolle con la guida di un adulto. Ma qui non si tratta di accompagnare verso i grandi temi della vita, a volte anche pieni di sofferenza e paura. Perché dobbiamo pensare di

accompagnare i minori nella comprensione quando si veicolano messaggi dove la violenza contro le donne fa spettacolo?

Cosa potranno mai dire queste madri e questi padri per dare un senso a quello che i ragazzi e le ragazze vedono? Immagini che vengono, nonostante tutto, assimilate e vanno a rafforzare una cultura misogina che è l'humus sul quale crescono più facilmente la prevaricazione e la violenza maschile contro le donne.

Poi quando accadono 'femicidi' ci meravigliamo e li vogliamo vedere come 'casi', agiti da ubriachi, pazzi, lontani dalla nostra cultura, connotati come emergenza, ignorando i segnali importanti di una cultura sessista che ancora ci appartiene.

Il 10 febbraio é la giornata mondiale *sull'uso consapevole della rete*, di quella rete che oltre a racchiudere i nostri saperi, è diventata una sorta di messa in scena di tutti i pensieri più indegni che, nel misconoscere la violenza o nell' incoraggiarla, tradiscono le difficoltà maschili nel confrontarsi con la libertà delle donne.

Di questo ci dobbiamo occupare o pensiamo che siano tutti pazzi, ubriachi, stranieri i 150 milioni di persone che hanno comprato il videogame?

9 Febbraio 2015