A cura di Valeria Giordano
Paola Panarese, Stefania Parisi

# Rischio, trasgressione, avventura

## Esperienza e percezione del limite tra gli adolescenti

Scienze della Comunicazione

Collana diretta da Marino Livolsi
e Mario Morcellini

FrancoAngeli

**Scienze della Comunicazione**
**Collana diretta da Marino Livolsi e Mario Morcellini**

**Comitato scientifico**:
Guido Gili (Presidente, Università del Molise);
Erica Antonini (Sapienza Università di Roma);
Massimo Arcangeli (Università di Cagliari);
Antonietta Censi (Sapienza Università di Roma);
Maurizio Ciaschini (Università di Macerata);
Peter Dahlgren (Lund University);
Luciano D'Amico (Università di Teramo);
Franca Faccioli (Sapienza Università di Roma);
Mario Giacomarra (Università di Palermo);
Rolando Marini (Università per Stranieri di Perugia);
Alberto Mattiacci (Sapienza Università di Roma);
Paolo Nepi (Università Roma Tre);
Gianfranco Pecchinenda (Università di Napoli "Federico II");
John B. Thompson (University of Cambridge);
Luca Toschi (Università di Firenze);
José Miguel Túñez López (Università Santiago de Compostela).

**Comitato editoriale**: Laura Minestroni (Sapienza Università di Roma), Paola Panarese (Sapienza Università di Roma), Valentina Martino (Sapienza Università di Roma).

Cosa cambia nella Comunicazione, e cioè nella dimensione industriale e sociale di Media e tecnologie? L'obiettivo della collana è rispondere, da diverse angolazioni scientifiche, a questa radicale domanda, enfatizzando una lettura sociologica dei diversi fenomeni della cultura, con particolare riferimento ai processi comunicativi e alle dinamiche media/industria culturale, a quelle della socializzazione, della formazione e dell'informazione fino all'impatto sociale dei mass media, dei *new media*, delle tecnologie avanzate e della pubblicità.
Rivolta agli studenti nelle discipline delle scienze sociali e della comunicazione e agli operatori del settore, la collana si articola in due sezioni, "Saggi" (riflessioni dedicate a fenomeni o temi di interesse generale) e "Ricerche" (studi sul campo dedicati a casi concreti o tematiche applicative).

I volumi pubblicati sono preventivamente sottoposti alla revisione di almeno due *referees* anonimi.

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati
possono consultare il nostro sito Internet: *www.francoangeli.it* e iscriversi nella home page
al servizio “Informatemi” per ricevere via e.mail le segnalazioni delle novità.

A cura di Valeria Giordano
Paola Panarese, Stefania Parisi

# Rischio, trasgressione, avventura

## Esperienza e percezione del limite tra gli adolescenti

Scienze della Comunicazione

FrancoAngeli

Questo volume è stato pubblicato con il contributo del Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale di Sapienza Università di Roma.

Copyright © 2017 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

*L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito www.francoangeli.it.*

*Indice*

**Introduzione. Stereotipi pericolosi. Le ragioni di uno studio sulla conoscenza e la pratica dei divertimenti estremi tra gli adolescenti**, di *Valeria Giordano, Paola Panarese*, *Stefania Parisi* pag. 7

**Parte prima. Scenario**

**1. L'avventura nella modernità**, di *Valeria Giordano* » 25

**2. Cauti, ignari e spericolati. Percezione ed esperienza dei giochi pericolosi tra i giovani**, di *Isabella Mingo* e *Paola Panarese* » 35

**3. Pratiche relazionali e pratiche trasgressive nei contesti dell'azione**, di *Carmelo Lombardo, Pasquale di Padova, Enrico Nerli Ballati* » 70

**Parte seconda. Focus tematici**

**4. Giochi alcolici. Giovani, *binge drinking* e altri divertimenti estremi**, di *Chiara Landi* » 91

**5. Senza fiato. I giochi d'asfissia tra i giovani capitolini**, di *Monika Bukat e Cosimo Miraglia* » 107

**6. Cappuccetto Rosso e il lupo, Pinocchio e Lucignolo, la mamma e il Grillo parlante. L'esperienza del rischio e del limite nel racconto degli adolescenti**, di *Luca Massidda* e *Stefania Parisi* pag. 127

**7. Conclusioni. La caduta e l'atterraggio. Considerazioni finali sulla (presunta) attrazione fatale degli adolescenti per il rischio**, di *Paola Panarese* e *Stefania Parisi* » 143

**Appendici**

**Giochi pericolosi: una ricognizione filmografica**, di *Guido Vitiello* » 153

**Appendice metodologica**, di *Isabella Mingo* e *Paola Panarese* » 157

# *Introduzione*
# *Stereotipi pericolosi. Le ragioni di uno studio sulla conoscenza e la pratica dei divertimenti estremi tra gli adolescenti*

*di* Valeria Giordano, Paola Panarese, Stefania Parisi

## 1. Stereotipi pericolosi: un caso di serendipità?

Nel 1996 Clara Gallini dà alle stampe una raccolta di brevi ritratti di figure appartenenti a un immaginario che l'autrice dichiara, fin dal sottotitolo, tanto *frammentario* quanto *razzista*, e la intitola curiosamente "Giochi pericolosi". Gallini intende scrivere della discriminazione che si nasconde tra le pieghe del quotidiano, e per farlo comincia a raccogliere esempi e spunti sul processo di costruzione e rafforzamento degli stereotipi legati all'etnia a partire dalle rappresentazioni dell'Altro in ambiti "leggeri", ludici, come i rebus della *Settimana Enigmistica* e le sagome colorate dei baracconi dei Luna Park. E trova, nei rebus, coppie di donne africane nude che si lasciano tradurre dal giocatore come "more" e nei Luna Park cartonati raffiguranti asiatici, sudamericani, arabi ed ebrei grossolanamente rappresentati, che il giocatore deve *abbattere* sparando a salve.

I giochi pericolosi, nelle intenzioni dell'autrice, sono dunque quelli che, celata dietro la superficie ludica, nascondono un'ideologia discriminatoria – rischiosa, appunto, perché carica di ricadute reali per le vite, le culture, la convivenza.

L'associazione con il tema del nostro volume – i divertimenti estremi giovanili – non sembra del tutto indebita: in fondo, anche nel nostro caso si tratta di riconoscere, svelare e smontare stereotipi, provando a raccontare, con il sostegno di evidenze empiriche, una versione dei fatti più vicina alla realtà delle esperienze degli adole-

scenti rispetto a quella riflessa dai media, che li inquadra come annoiati, incoscienti, senza valori, e in definitiva un po' stupidi.

Ogni stereotipo è «un prodotto culturale che si gioca nella relazione tra le persone», scrive Gallini (1996, p. 12). E in effetti proprio qui sta la congiunzione inattesa con il volume che questo scritto introduce: nella relazione tra "noi" e "loro", tra gli adulti osservatori e gli adolescenti osservati. Il modo in cui si guarda ai cosiddetti "giochi pericolosi" agiti dagli adolescenti – e il modo in cui si guarda agli adolescenti stessi – assomiglia a quello con cui si guarderebbe a moderni *mirabilia* in un *cabinet de curiosités*. Oggetti stravaganti dalle provenienze misteriose.

L'osservazione avviene allora proiettando sulle azioni, e forse più ancora sulle biografie di questi giovani, stereotipi che si rivelano discriminatori (e a dirla tutta, anche un po' vetusti). E, proprio come accade per le rappresentazioni etniche ipersemplificate che Gallini ritrova nelle architetture minime del linguaggio quotidiano, nelle forme culturali e simboliche che un tempo sarebbero state ascritte alla "cultura bassa", *pop*, allo stesso modo il mancato riconoscimento di soggettività agli adolescenti si rinforza entro un sistema di immagini convenzionali, veicolate anche e soprattutto dai media mainstream, che rinunciano a considerare la complessità e le sfaccettature di una condizione anagrafica, e spesso esistenziale, *incerta*.

Il pericolo cui si riferisce Gallini intercetta in qualche misura un rischio cui speriamo di riuscire a sfuggire con il racconto dei comportamenti presentati in questo volume, e che si può individuare proprio nella rappresentazione stereotipata e nella sua *riproduzione e rimediazione*, negli automatismi cognitivi che inquadrano i cosiddetti "giovani" (gli adolescenti in particolare) entro categorie connotate negativamente, fosse anche solo quella di *vittime*. In mancanza di particolari condizioni, generalmente problematiche (il campionario è vasto e si declina in dimensioni diverse: dal disagio ai comportamenti antisociali, dai disordini alimentari al consumo di alcol e sostanze stupefacenti, fino al bullismo e alla violenza), semplicemente svaniscono dal racconto pubblico: «I giovani ai quali non si può attribuire l'etichetta del disagio non sono interessanti per i media e, spesso, non lo sono neppure per chi si occupa di ricerche sui giovani. Ciò che è "normale" è come se non esistesse» (Cavalli, 2007, pp. 464-465).

In particolare, per quanto riguarda più da vicino il tema del nostro

volume, sono i media a diffondere l'idea che i giovani si dedichino abitualmente a inseguire l'ultima moda in fatto di giochi pericolosi. Servizi di Tg e articoli di giornali riportano infatti, con una certa ciclicità, notizie relative ai divertimenti estremi in voga tra gli adolescenti di tutto il mondo, presentando immagini e resoconti di pratiche come *balconing*, *binge drinking*, *choking game*, *eyeballing* o *ghost riding,* con una trattazione spesso enfatica, preoccupata e preoccupante, alla ricerca di motivazioni in cui svago e azzardo si confondono, idiozia e disagio si sovrappongono e i giovani rivestono, contemporaneamente, il ruolo di vittime e carnefici nella pratica di azioni a vario titolo rischiose.

Per questi non-ancora-adulti, emergere dalle narrazioni stereotipizzate e iperboliche non è semplice: l'ultima generazione appare sempre come quella meno attrezzata per avviarsi alla maturità. È una riflessione ancora attuale di Cavalli (2007) a ricordarci che i giovani

> in realtà sono assai più simili alle generazioni che li hanno preceduti di quanto noi adulti pensiamo e di quanto forse gli stessi giovani non sospettino. Se prendiamo, ad esempio, gli orientamenti di valore, notiamo che, nonostante alcune significative differenze, mostrano una sostanziale stabilità nel tempo. Quando pensiamo che i giovani che abbiamo intervistato nel 1982 hanno ora tra i 40 e i 50 anni dobbiamo concludere che i giovani di adesso vivono la loro gioventù in un orizzonte valoriale non molto dissimile da quello che i loro genitori hanno vissuto alla loro età. C'è stato sicuramente nel corso degli anni un ripiegamento nel "privato", con l'enfasi posta sui valori dell'amore, dell'amicizia, della comprensione reciproca nella sfera dell'intimità, ma anche questo trend sembra essersi arrestato e riprendono un certo slancio, sia pure in modo talvolta contraddittorio, i valori dell'impegno sociale e religioso e perfino dell'impegno politico (Cavalli, 2007, pp. 469-470).

Non è semplice, dunque, districarsi tra le trame delle rappresentazioni collettive e tracciare una cornice di senso adeguata a comprendere cosa vi sia di realmente nuovo in fenomeni che suscitano di tanto in tanto l'attenzione dell'opinione pubblica – per poi inabissarsi fino al caso di cronaca successivo – e cosa appartenga a comportamenti di assunzione del rischio consolidati e intergenerazionali. Se è vero, infatti, che le condotte pericolose segnano in qualche modo ogni generazione che si affaccia all'età adulta, è altrettanto evidente che oggi alcune di esse appaiono particolarmente vistose, in quanto

amplificate dai media e rese fruibili a pubblici più larghi per via della loro "sovraesposizione" sui canali digitali.

Rinunciando a indagare le rappresentazioni "mediate" dei divertimenti estremi giovanili e scegliendo di interrogare direttamente i ragazzi, speriamo di avere rifuggito, almeno in parte, stereotipi pericolosamente drammatizzanti.

## 2. Obiettivi dell'indagine e principali linee interpretative

Messa in discussione dei luoghi comuni sulle condotte e i comportamenti a rischio degli adolescenti, ascolto delle narrazioni in prima persona e intenzione di restituire un quadro più preciso delle percezioni e dell'esperienza del rischio, della trasgressione e dell'avventura attraverso il supporto dai dati: sono queste le principali motivazioni per cui, a qualche anno dall'uscita del testo *Oltre il senso del limite. Giovani e giochi pericolosi* (Giordano, Farci e Panarese 2012), abbiamo ritenuto di tornare sul tema dei divertimenti estremi giovanili, facendo seguire un'indagine empirica alla riflessione teorica e alla ricostruzione del frame scientifico. In continuità con il precedente lavoro, questa trattazione non rinuncia al contributo di studiosi di scienze sociali che hanno analizzato il concetto di rischio da un punto di vista sistemico, come Beck (1986) e Giddens (1990), micro-sociale, come Goffman (1967), e che hanno creato un ponte tra le due prospettive, come Lyng (1990). Inoltre, la contestualizzazione dell'oggetto di studio tiene in considerazione concetti come la *liminalità* di Turner (1982), il *sadomasochismo riflessivo* di Savran (1998), il *flusso* di Csíkszentmihályi (1975), la *dimensione ordalica* e i *riti intimi* di Le Breton (1991 e 2002), la *seduzione del fatale* di Baudrillard (1983), il *gioco* di Caillois (1967), il *linguaggio del carnevalesco* di Bacthin (1965). Ciascuna di queste teorie, analizzate dal nostro precedente lavoro, contribuisce a comporre un ampio mosaico concettuale, in cui ogni singolo apporto appare strategico tanto per comprendere la logica di oltrepassamento di limiti che accomuna i "giochi pericolosi" quanto per valutare esperienze e percezioni giovanili di quel rischio che, per sociologi come Beck e Giddens, si configura come un tratto caratterizzante della contemporaneità (Beck,

1986; Giddens, 1990; Luhmann, 1991; Massumi, 1993; Lash e Urry, 1994).

Tre concetti annunciati nel titolo del volume hanno orientato il nostro lavoro: *rischio*, *trasgressione* e *avventura*, dimensioni delle pratiche ludiche indagate, ambiti di azione e negoziazione delle esistenze giovanili e tratti caratteristici delle società contemporanee.

Che la nostra possa essere definita "società del rischio" (Beck, 1994, trad. it. 2000) è ormai un assunto ampiamente dibattuto e consolidato. La prospettiva di Beck, tra gli altri, coglie nella società contemporanea alcuni tratti utili per il nostro tentativo di costruire un'interpretazione sociologica dei comportamenti volontariamente rischiosi diffusi tra le giovani generazioni, primo tra tutti la *tragica individualizzazione* (Beck, 1994, p. 89 trad. it. 2000) e il conseguente insieme di atteggiamenti pressoché imposti all'individuo dall'eccesso di indeterminatezza tipico della società tardo-moderna. Anche la tendenza dei rischi contemporanei a *sottrarsi alla percezione* (Beck, 1994 trad. it. 2000), nonostante la natura ipermediata delle nostre società, aiuta a comprendere il senso delle pratiche giovanili indagate, laddove la pressione sociale di pericoli globali invisibili finisce per influenzare la ricerca ossessiva di rischi "spettacolari", registrati, diffusi e "consumati" globalmente sulle piattaforme di videosharing online. Ancora, il rapporto con il sapere tipico della società del rischio aggiunge un tassello al nostro scenario interpretativo. Quei rischi che non possono essere colti dallo sguardo hanno «bisogno degli organi di senso della scienza – teorie, esperimenti, strumenti di misurazione – per essere visibili e interpretabili in quanto tali» (Beck, 1994, p. 35 trad. it. 2000), o comunque di autorità politiche che stabiliscano quali pericoli meritano di essere considerati. Ma mentre sull'arena della società globale i grandi gruppi di potere sono impegnati nel processo di definizione sociale del rischio, gli adolescenti sembrano essere attratti proprio da quelle situazioni di pericolo giocoso che più si allontanano dalla dimensione razionale dei saperi esperti.

In una prospettiva microsociale, anche l'approccio interazionista di Goffman (1967) contribuisce a definire i contorni dei giochi pericolosi, attraverso i tre concetti di *attività fatidica*, *gioco d'azzardo pratico* e *azione*. L'attività fatidica è «la capacità di produrre eventi» inattesi e problematici (Goffman, 1967, p. 199 trad. it. 1988,), da cui le istituzioni, la famiglia in primis, tendono a mettere in guardia. I

giochi pericolosi che s'intende indagare hanno un'evidente componente di fatidicità, ma si avvicinano ancora di più al gioco d'azzardo pratico: «attività la cui fatidicità è invero molto notevole, se si considerano assieme l'ammontare della posta in palio, il tasso d'azzardo e la problematicità del risultato» (Goffman, 1967, pp. 207-208 trad. it. 1988). Ma a descrivere ancora meglio le rischiose condotte adolescenziali è il concetto di azione: «attività che sono suscettibili di conseguenze problematiche e che sono intraprese come fini a se stesse» (Goffman, 1967, p. 212 trad. it. 1988). Queste rispecchiano meglio molte delle pratiche giovanili considerate, in cui sembra che non sia la posta in palio ciò che conta, ma l'atto stesso di giocare/rischiare.

Ai riferimenti teorici citati, si aggiunge uno dei tentativi più strutturati della sociologia recente utile per comprendere il diffondersi nella tardo-modernità di pratiche di assunzione volontaria di rischi: la *edgework theory* di Lyng (1990), un modello che sposta lo studio di questi comportamenti dalla prospettiva psicologica a quella sociologica, definendo le pratiche di *voluntary risk-taking* «as a form of boundary negotiation» (Lyng, 1990, p. 4). Sottintendendo una continua e impegnativa negoziazione dei confini – o meglio dei limiti – come un tratto che caratterizza e anzi *motiva* le condotte a rischio dei soggetti che abitano lo spazio e il tempo della contemporaneità, restano da comprendere la posta in gioco e gli eventuali antagonisti di questo processo. Ancor più se esso è riferito a soggetti e personalità in formazione, come nel caso degli adolescenti ai quali la nostra ricerca ha inteso dare centralità.

Il concetto di rischio richiama ed è compreso da quello di *avventura*, un avvenimento fuori dall'ordinario, che rompe con il passato, non si preoccupa del futuro e vive nel presente. Si consuma nel qui e ora che caratterizza il tempo della modernità. Richiede l'abbandono di difese e riserve, per andare incontro all'insolito, al pericolo. Presuppone un pubblico. Poiché

> l'avventura è ormai diventata "progetto di comunicazione" […] Un'avventura realizzata nella solitudine o nel silenzio, non divulgata dai mass-media, non è più recepibile come tale; è soltanto un episodio senza conseguenze e non il sogno a occhi aperti di una società ossessionata dalla sicurezza ma che ama il confortevole richiamo del pericolo e della paura (Le Breton, 1991, p. 139).

L'importanza del concetto per la nostra analisi è evidente dal momento che gli adolescenti sono definiti "neo-avventurieri" (Le Breton, 2002), giovani votati a ogni tipo di prodezza e "specialisti dell'estremo" e l'avventura è considerata naturalmente pertinente alla sfera della giovinezza (Simmel, 1911).

Inoltre, la straordinarietà, il legame con il presente e la ricerca di un pubblico rendono il concetto di avventura particolarmente efficace per descrivere i giochi pericolosi giovanili. Si tratta infatti di performance centrate sul presente, proiettate in luoghi virtuali dai confini sfumati e messi in scena generalmente nel gruppo dei pari o riprese e diffuse online, perché arrivino a un'audience ancora più ampia.

Nell'avventurosa ricerca del rischio c'è anche l'urgenza di vivere un evento "straordinario", inconsueto, che trasgredisca la routine. I giovani – in particolare gli adolescenti – tendono a spingersi oltre il confine dell'ordinario proprio per verificare quanto la loro esistenza sia resistente, quanto il loro corpo possa accompagnarli nella ricerca della vertigine. Un corpo che sentono di dover scoprire nelle sue potenzialità e mettere alla prova. Questo processo

> di estensione/intensificazione delle proprie abilità fisiche e della propria sensorialità rimanda a una componente fondamentale, che è quella dell'esperienza del limite: essa si configura come l'esposizione a una situazione di rischio o difficoltà che comporta l'abbandono delle reti di sicurezza che garantiscono lo svolgimento dell'esistenza quotidiana (Camoletto, 2005, p. 49).

Di nuovo, si sottolinea la spinta a rinunciare alla rete che la vita ordinaria garantisce per la sopravvivenza e a varcare la soglia del comune sentire per provare l'ebbrezza dell'eccesso, dello stra-ordinario.

L'enfasi posta sull'esigenza di vivere nell'avventura, di sperimentare il "nuovo", di forzare i limiti del lecito è uno degli elementi più significativi che caratterizzano i riti di passaggio verso l'età adulta. Ma i riti tradizionali e condivisi con gli adulti sono in crisi da tempo e appaiono in parte sostituiti da *riti intimi paralleli* (Le Breton, 2002) che caratterizzano l'adolescenza nella sua ricerca di identità e passano soprattutto per la sperimentazione del corpo, segnato, tagliato, dipinto, sforzato o stordito.

Così, i giochi pericolosi indagati sembrerebbero configurarsi, al tempo stesso, come sfida giocosa e spettacolare al rischio socialmen-

te definito e condiviso, reazione all'eccesso di indeterminatezza tipico della società tardo-moderna, condotte classificabili al tempo stesso come *attività fatidiche*, *giochi d'azzardo pratico* e *azioni* – nell'accezione di Goffman – ma anche riti intimi di passaggio *di contrabbando* (Le Breton, 2002) rispetto alle norme e ai riferimenti del mondo adulto e, anche per questo, pratiche trasgressive, di negoziazione del limite e guidate dalla ricerca dell'avventura.

## 3. Percorsi di lettura

Nelle pagine che seguono, l'analisi di alcune condotte a rischio, come *balconing, binge drinking, choking game, eyeballing* o *surfing suicide,* già trattate in precedenza (Giordano, Farci e Panarese, 2012), è arricchita da uno studio sulla percezione e l'esperienza del divertimento, della trasgressione e del rischio tra gli studenti di alcuni Istituti superiori della città di Roma.

Un primo *fil rouge* con il lavoro del passato è rintracciabile nelle pratiche considerate, di cui si cerca di rilevare conoscenza, atteggiamenti e comportamenti. L'elemento di novità, rispetto al precedente volume, è l'analisi sul campo, volta a compiere un passo ulteriore in direzione di una maggiore comprensione di tali condotte, poco studiate nel nostro Paese. La ricerca è stata condotta in 17 scuole superiori del Comune di Roma, raggiungendo 1187 ragazzi[1]. Per contribuire a colmare il vuoto di dati relativi alla relazione tra adolescenti e *giochi pericolosi* in Italia, è stato predisposto un questionario volto a rilevare le forme dei divertimenti giovanili, la conoscenza diretta o mediata di episodi di divertimento estremo, il valore simbolico e i significati attribuiti alle pratiche ludiche analizzate, l'esperienza e la

[1] Le scuole statali in cui è stato somministrato il questionario sono le seguenti: l'Istituto alberghiero Amerigo Vespucci, l'Istituto professionale Edmondo de Amicis, l'Istituto tecnico agrario Giuseppe Garibaldi, gli Istituti tecnici commerciali Blaise Pascal, Duca degli Abruzzi e Leonardo da Vinci, l'Istituto tecnico industriale Enrico Fermi, i Licei artistici Alessandro Caravillani e Caravaggio, i Licei classici Giulio Cesare, Luciano Manara, Lucio Anneo Seneca e Plauto, il Liceo linguistico Lucio Lombardo Radice, il Liceo magistrale statale Gelasio Caetani e i Licei scientifici Farnesina e Morgagni. Si ringraziano i dirigenti scolastici, i docenti e gli studenti per la collaborazione alla ricerca.

percezione del rischio e della trasgressione e i dati sociodemografici dei ragazzi. Il questionario è stato affiancato da interviste sui temi del limite e del rischio realizzate in una classe quinta del Liceo magistrale romano "Gelasio Caetani". Il ricorso a *mixed methods* è stato guidato dalla necessità di ottenere indicazioni generali sulle percezioni e le esperienze di superamento dei limiti e assunzione di rischi, utili come chiave interpretativa per l'analisi dei dati quantitativi e la costruzione di ulteriori strumenti di ricerca.

L'oggetto della ricerca è stato individuato in alcuni specifici *giochi pericolosi,* quali il *balconing*, il *parkour*, il *surfing suicide* e le sue varianti (*car/elevator/train surfing*), il *choking game*, l'*eye balling*, il *binge drinking*, il *planking*, la *cinnamon challenge* e la *neknomination*.

Per facilitare la lettura dei singoli contributi ai lettori non esperti del tema, descriviamo di seguito i termini più comunemente utilizzati – in rete ma non solo – per riferirsi a queste pratiche.

Il *balconing* consiste nel saltare da un balcone o una finestra di un albergo o una casa in affitto all'interno di una piscina o di un altro balcone, filmando il salto per poi caricarlo online. Si tratta di una moda nata tra i giovani turisti in vacanza in Spagna, alle Baleari, rapidamente diffusasi in altri Paesi, inclusa l'Italia.

Il *surfing suicide* è un insieme di pratiche diverse, che cambiano al variare del mezzo utilizzato: nel *car surfing*, per esempio, un passeggero di una macchina in movimento sale sul tettuccio dell'auto e imita i movimenti che si compiono su una tavola da surf (nella variante del *ghost riding* il veicolo procede senza guidatore); il *train surfing* consiste nel cavalcare i treni, alzandosi in piedi non appena il convoglio prende velocità; l'*elevator surfing,* invece, prevede che si salga sul tetto di un ascensore in movimento, soprattutto nei campus universitari americani e nei grandi grattacieli.

Il *choking game*, chiamato anche *funky chicken*, *space monkey* o *jeu du foulard*, consiste nel bloccare il flusso di ossigeno al cervello premendo sull'arteria della carotide con un foulard o con le mani, per indurre una sensazione di forte vertigine ed eccitazione, spesso seguita da svenimento e iperventilazione.

Il *planking*, invece, è un gioco che deriva dal *lying down game* e consiste nello stendersi a terra in pubblico, possibilmente in posti insoliti, per farsi fotografare e successivamente pubblicare le foto online. Il

gioco diventa pericoloso quando la posizione ricercata si effettua in bilico ai margini di strapiombi, su ringhiere di balconi, oppure, nella variante del *railroad planking*, tra i binari di una stazione in attesa che passi il treno.

La *cinnamon challenge*, ossia la sfida della cannella, è un "gioco" diffuso per il momento soprattutto negli Stati Uniti, che consiste nel provare a ingoiare un cucchiaio della spezia in polvere senza bere acqua. Una pratica meno rischiosa di altre, ma non priva di pericolosi effetti collaterali, come dimostrano i tanti video online.

Infine, segnaliamo due pratiche che, pur evidenziando margini per essere definite come comportamenti a rischio, sfuggono alla definizione più ristretta di "giochi pericolosi": il *parkour* e il *binge drinking*. Il primo termine *indica* una pratica metropolitana nata in Francia agli inizi degli anni Ottanta, legata al tentativo di superare gli ostacoli all'interno di un percorso urbano, adattando il proprio corpo all'ambiente circostante. Chi la pratica, dunque, salta sui tetti da un edificio all'altro, superando gli ostacoli che incontra in un tragitto prestabilito, nel minor tempo e nel modo più semplice possibile, senza mai toccare il suolo.

Il secondo termine si riferisce alla pratica di bere compulsivamente per ubriacarsi velocemente, consumando una quantità di alcol che eccede la propria personale tolleranza. È una prassi diffusa durante party, eventi musicali o sportivi, feste di fine corso o serate in discoteca, quindi, naturalmente legata a situazioni "sociali" in cui è presente un pubblico. Il *binge drinking* rientra nel più vasto ambito del bere estremo, l'*extreme drinking*, che non si riferisce solo alla quantità di alcolici consumati, ma anche alla ricerca dell'eccesso e dell'insolito nelle modalità di consumo. È questo il caso dell'*eyeballing*, la pratica di versare superalcolici negli occhi, come fossero un collirio, nella (falsa) convinzione che possano portare allo "sballo" più rapidamente.

Tutte queste condotte sono state oggetto della nostra ricerca in fase di raccolta dati. Nell'analisi, però, il *binge drinking* e il *parkour* non sono state considerate tra le attività giudicate come giochi pericolosi in senso stretto, per alcune ragioni. Il *binge drinking* è una pratica a rischio peculiare, parte del più ampio consumo "eccessivo" di sostanze psicotrope, assurto al ruolo di vero e proprio fenomeno (o problema) sociale e oggetto di studio di numerose indagini. Pur avendo in comu-

ne con *balconing*, *choking game* o *car surfing* la dimensione del divertimento estremo, la giovinezza dei suoi più numerosi partecipanti, la ritualità e le conseguenze pericolose, la sua pervasività lo rende una pratica meritevole di un approccio di analisi specifico. Oltretutto, si tratta di una prassi che si sviluppa in una serata, o comunque in un arco di tempo limitato, ma che tende ad avere un carattere ripetitivo, le cui conseguenze potrebbero verificarsi anche (e forse soprattutto) nel lungo periodo. È dunque più un comportamento a rischio che un gioco pericoloso, che può nascere con intenzioni ludiche e socializzative, ma può avere ripercussioni nel tempo, al di là di quelle di molti dei casi considerati in questo testo, poiché i giochi pericolosi su cui focalizziamo l'attenzione sono legati a performance con una precisa scansione temporale, o almeno con un inizio e una fine delimitati ed effetti collaterali generalmente immediati.

Il *parkour*, invece, è una pratica sportiva ormai istituzionalizzata, che ha perso alcuni dei tratti caratteristici tipici dei divertimenti estremi analizzati. Se la sua origine e la sua visibilità online sembrerebbero accomunarlo ai giochi pericolosi, il training che esso oggi prevede e il suo riconoscimento pubblico come vero e proprio sport hanno portato a escluderlo dal focus della nostra osservazione.

Discende da queste premesse, di teoria e metodo, l'architettura interna del volume che qui presentiamo, e che si articola in due sezioni. La prima affronta il tema della propensione al rischio in maniera più ampia, proponendo una sorta di visione panoramica sul fenomeno, affidata a tre capitoli tra loro complementari.

Il tema dell'avventura, al centro del saggio di Valeria Giordano, costituisce l'apertura ideale del libro. Si tratta di una riflessione di respiro ampio che punta a fornire al lettore suggestioni e flashback sulla dimensione dell'avventura nell'età moderna e procede attraverso una rilettura di pensatori classici che si sono cimentati con la propensione, al tempo radicalmente inedita, di un soggetto che deve imparare a rinunciare alla stabilità per confrontarsi con il crollo dei sistemi sociali e di pensiero che costituivano la cifra distintiva dell'epoca nuova. L'avventura e il rischio operano, secondo l'autrice, come vere e proprie *lame* nel tessuto dell'esperienza, lasciando all'individuo il compito, non semplice, di ricomporre l'irruzione dello *stra-ordinario* in un percorso esistenziale orientato, auspicabilmente, alla crescita e alla consapevolezza di sé. D'altronde, scrive Valeria Giordano, l'avventura è gene-

ralmente mossa dalla ricerca della conquista, della conoscenza o dell'emozione e tutte e tre queste leve, l'ultima in particolare – l'avventura per l'avventura – emergono come motivazioni trainanti le pratiche dei giochi pericolosi da parte dei giovani intervistati.

Il saggio successivo, firmato da Isabella Mingo e Paola Panarese, introduce nel merito della ricerca e propone al lettore due livelli di analisi del fenomeno e di resoconto dell'indagine, l'uno ideale complemento dell'altro. Anzitutto, è tracciato un quadro dei principali risultati e delle evidenze più significative emerse dalla letteratura nazionale e internazionale sulla relazione tra percezione ed esperienza del rischio e adolescenza. Poi, a partire dall'inquadramento teorico della questione, si presenta una porzione degli esiti della ricerca relativi alle diverse tipologie di atteggiamento degli adolescenti rispetto sia ai giochi pericolosi che al concetto di rischio in generale. L'obiettivo è quello di registrare la conoscenza e la diffusione tra gli adolescenti dei divertimenti estremi che abbiamo chiamato giochi pericolosi, le opinioni sulle ragioni per cui si praticano, la percezione dei possibili effetti collaterali, l'atteggiamento nei confronti del pericolo e l'eventuale influenza sulla propensione al rischio di una cultura giovanile orientata dal presentismo, il fatalismo e la predisposizione alla reversibilità delle scelte. Gli esiti rivelano l'esistenza di una quota minoritaria di giovani *Spericolati,* caratterizzata da una percezione positiva del rischio, inteso come sfida coraggiosa e divertente, frutto non tanto di una cultura giovanile del rischio, quanto di una subcultura modellata dallo specifico contesto socio-culturale di riferimento.

Conclude la prima sezione del testo un capitolo curato da Carmelo Lombardo, Pasquale di Padova ed Enrico Nerli Ballati, in cui si allarga il focus della riflessione dai giochi pericolosi alle pratiche trasgressive, assegnando un'attenzione particolare alla dimensione *relazionale* e al contesto sociale in cui esse sono agite. In particolare, gli autori correlano le condotte trasgressive indagate con le attività del tempo libero dei ragazzi intervistati. Entrambe le pratiche sono considerate rivelatrici di disposizioni individuali che potrebbero riflettere l'effetto dovuto all'esposizione al gruppo dei pari e alla pressione che esso esercita. Su queste basi, il saggio rileva che i meccanismi di diffusione di condotte trasgressive possono essere ricondotte all'imitazione di prassi condivise dal gruppo dei pari o alla competizione interna al gruppo.

La seconda sezione del volume offre poi alcuni approfondimenti

tematici, condotti a partire da aree di indagine legate al macrotema o che da questo partono per arricchire, o completare, la riflessione. Ecco dunque due focus sui divertimenti a rischio particolarmente rappresentativi degli esiti della ricerca. Il primo, di Chiara Landi, tratta le pratiche ludiche che eleggono come "medium" il consumo di alcolici, focalizzandosi, in particolare, su *binge drinking, extreme drinking (eye balling* e *butt chugging) e neknomination*, e mettendo in relazione tali giochi con il cambiamento delle abitudini di consumo di alcol nel nostro Paese, da un lato, e la loro connotazione come *riti intimi,* dall'altro. Il secondo focus, curato da Monika Bukat e Cosimo Miraglia, si concentra sui cosiddetti "giochi d'asfissia", la cui diffusione appare particolarmente degna di nota e che gli autori definiscono come frutto di un'azione condizionata dall'appartenenza al gruppo dei pari e da una percezione del rischio modellata da un preciso valore identitario.

Il contributo di Luca Massidda e Stefania Parisi torna sui temi generali del rischio e del limite, proponendo una lettura dei racconti emersi da interviste qualitative somministrate in una classe quinta liceale romana, che affianca idealmente il dato quantitativo emerso dal questionario. Analizzando le definizioni giovanili dei concetti di limite e rischio, si rileva che, nonostante gli ambiti semantici individuati dai due termini si sovrappongano e in parte si confondano, il limite contiene un esplicito rimando allo spazio, alla doppia accezione di *linea di confine* – dunque un segno e un tracciato *difensivo* dall'esterno – e di separazione o interdetto di penetrazione all'interno di territori esterni e incerti – dunque un *oltre* entro il quale *avventurarsi*. E se il limite sembra essere ricondotto all'assertività della struttura sociale e a una dimensione passiva, il rischio – con il suo carattere di scelta avventurosa – sembrerebbe definirsi in modo attivo, come scelta e rivendicazione di "agentività" dell'adolescente.

Completano il volume le Conclusioni di Paola Panarese e Stefania Parisi, affiancate da una sintetica appendice filmografica a cura di Guido Vitiello, che ha lo scopo di rintracciare, nelle produzioni audiovisive contemporanee, le tracce dei giochi pericolosi presi in considerazione nell'indagine empirica, e una nota metodologica la cui stesura è affidata a Isabella Mingo e Paola Panarese.

L'auspicio è che l'eterogeneità di contenuti, taglio, approcci di analisi e prospettive di osservazione restituiscano al lettore la com-