

Guido Gili

## MEDIA E VIOLENZA: PERCHÉ GUARDIAMO?

### Abstract

*What do people do with violent media? Why do they seek and subject themselves to violent contents? What pleasures or gratifications do they get out of them? This essay provides a reflection on these questions on the grounds of a by now abundant psycho-sociological literature. The goal is that of showing the plurality of motivations, needs, uses, and gratifications both from a psychological and a social standpoint. It will thus emerge how many of such motivations have little to do with violence.*

Violenta è un'azione, dotata di un certo grado di intenzionalità e consapevolezza, rivolta a nuocere, danneggiare, fare del male a qualcuno, uomo o altro essere dotato di sensibilità. Molti sono i modi di aggredire e fare del male. C'è la violenza del sangue, la violenza e la violazione del corpo, la sottrazione violenta o la distruzione di beni materiali e simbolici, la violenza psicologica e dei sentimenti, la violenza nelle relazioni sociali, la menzogna e l'inganno, la violenza nell'interazione comunicativa.

C'è uno stretto legame tra *violenza agita* e *violenza rappresentata*, ma anche una differenza e una distanza. Il racconto concitato di un fatto violento appena accaduto mantiene una immediata forza comunicativa e ansiogena. Può incuriosire, atterrire, provocare una reazione di fuga o una reazione aggressiva. Ma il racconto può anche acquistare una "distanza" dall'evento ed operare una sua rielaborazione, assumendo innumerevoli forme: forma orale come nell'epica, nel teatro e nella fiaba; forma scritta come nel romanzo o nella cronaca giornalistica; forma di immagine come nel disegno, nella pittura, nella scultura e nelle moderne arti e tecniche audiovisive. I moderni *media* audiovisivi come il cinema e la televisione si collocano dunque, con le loro specificità, entro questa storia della rappresentazione della violenza. Assumendo un carattere *riflessivo*, il racconto "prende posizione" di fronte alla violenza che narra e si presta ad un insegnamento, ad una riflessione morale e filosofica, ad una partecipazione collettiva. Può insegnare e tramandare il valore dell'azione violenta, celebrare la vittoria o il sacrificio dell'eroe, intimidire ed ammonire, denunciare l'orrore e le conseguenze della violenza, farne oggetto di una narrazione che avvince e coinvolge.

Gli studi e le ricerche psicologiche e sociologiche sulla violenza nei *media* contemporanei si sono costituiti intorno a tre problemi fondamentali: 1) quali forme assume la violenza nei *media*? È la domanda sul contenuto violento dei *media*. 2) Perché i destinatari ricercano e trovano gratificante l'esposizione alle informazioni e alle narrazioni che hanno un contenuto violento? È la domanda sulle motivazioni dei

destinatari. 3) Quali sono le conseguenze dell'esposizione alla violenza rappresentata dai *media* sui comportamenti del pubblico? È la domanda sugli effetti ed è quella che attira la maggiore attenzione e preoccupazione di genitori, educatori e decisori politici perché costituisce il livello per cui la violenza nei *media* e dei *media* può diventare un problema sociale.

La domanda più interessante è però a mio avviso la seconda perché è la più ricca di implicazioni psicologiche e sociali. Essa può essere specificata in questo modo: che cosa fanno le persone con i *media* violenti? Perché si espongono o ricercano contenuti violenti? Quale piacere o gratificazione ne ricavano? Il presente contributo vuole essere una riflessione, sulla base della letteratura psico-sociologica, su questi quesiti.

A queste domande non si può però dare una risposta univoca. Vi sono molteplici ragioni e condizioni, talvolta collegate, ma anche diverse e opposte, che non possono essere ricondotte entro un quadro unico se non a prezzo di eccessive semplificazioni. Le differenze riguardano il contenuto, cioè l'immagine e il ritratto della violenza, le caratteristiche psicologiche e sociali dei riceventi, le stesse situazioni e condizioni in cui avviene la fruizione, il quadro dei valori di riferimento e il più generale contesto socio-culturale.

1. Il contenuto dei *media* si colloca sempre tra due poli: *fact* e *fiction*, informazione e produzione fantastica. Attraverso i loro diversi generi di racconto i *media* consentono la dilatazione del nostro orizzonte di esistenza e ci offrono la possibilità di andare oltre noi stessi, di conoscere e confrontarci con altre vite, altre situazioni, altre storie che travalicano l'orizzonte del nostro mondo della vita quotidiana. Il racconto della violenza può assumere caratteri molto diversi a seconda del contesto in cui viene presentata: può trattarsi di una semplice ostensione di atti violenti, una violenza "allegra" e incosciente, prodotta all'ingrosso dalla catena di montaggio dell'industria dello spettacolo o può essere una violenza storicizzata, elaborata selettivamente, colta nei suoi diversi aspetti psicologici e simbolici. O ancora può essere una violenza estetizzata, espressa attraverso i diversi linguaggi espressivi dei *media*, quali le musiche, gli effetti rallentati, la plasticità dei gesti, la ripetizione dell'atto, che conferiscono alla violenza una particolare "aura" di eleganza e desiderabilità o una violenza mimetizzata attraverso situazioni e soluzioni umoristiche.

2. Le motivazioni, le abitudini e le modalità di esposizione, comprese quelle che favoriscono o portano ad evitare l'esposizione a contenuti violenti, variano poi in rapporto alle caratteristiche psicologiche e sociali dei riceventi: i tratti della personalità, ma anche stati d'animo più particolari e momentanei, le diverse età e fasi della vita, determinate condizioni esistenziali, come la ricchezza o la povertà di relazioni sociali nella vita quotidiana, il sistema di valori a cui lo spettatore aderisce. I valori, in modo particolare, guidano l'apprezzamento o il rifiuto della violenza. Occorre dunque tener conto delle differenze culturali e sub-culturali che orientano in modo diverso i giudizi di valore verso la violenza.

3. Talvolta non è facile riconoscere le ragioni che conducono le persone a ricercare ed apprezzare immagini o racconti violenti. La nostra percezione soggettiva può ingannarci poiché non sempre siamo pienamente consapevoli delle reali motivazioni che ci portano a scegliere o preferire determinati contenuti. D'altra parte, non si deve dimenticare che sono state avanzate diverse ipotesi di spiegazione del consumo di racconti di violenza e dell'orrore ricorrendo alle paure ancestrali e perenni dell'uomo, quali la paura del buio, dell'ignoto, del non-umano, della malattia e della anormalità fisica e mentale, del disordine e dell'instabilità sociale, di trasformazioni mostruose del corpo e della psiche, dell'invecchiamento e della

decadenza delle proprie facoltà e capacità e, ultimamente, della morte, propria e degli altri. Certi generi letterari o cinematografici sembrano anche godere di un maggiore favore del pubblico in determinate epoche e momenti storici. È stata avanzata l'ipotesi che l'interesse per i film horror e catastrofici trovi nuovi motivi nei timori e nei terrori del nostro tempo, come la paura della catastrofe ecologica, del terrorismo, degli effetti perversi della ricerca scientifica e tecnologica, delle nuove epidemie legate alla globalizzazione.

4. L'attrazione esercitata da certi programmi violenti non è infine riconducibile esclusivamente alla violenza. Se, ad esempio, consideriamo la *fiction* cinematografica e televisiva, ci sono altri fattori che costituiscono validi motivi di attrazione, come l'interesse della trama, l'originalità delle tematiche trattate, la caratterizzazione psicologica dei personaggi, la qualità delle immagini e dei suoni, la suggestione delle ambientazioni, ed anche fattori inerenti le pratiche interpretative e di fruizione dei destinatari, quali la soddisfazione emotiva, la creazione di mondi immaginari, l'assunzione vicaria dei ruoli dei protagonisti, la rottura dei ruoli e delle convenzioni, la lettura «competente» e l'apprezzamento critico dei diversi generi.

L'esposizione ai *media* è inoltre in molti casi un'attività sociale che si svolge insieme ad altri con lo scopo di rafforzare e confermare i legami di gruppo e lo status delle persone all'interno delle relazioni di gruppo. La fruizione di determinati contenuti è comunitaria non solo come modalità di fruizione, ma anche nelle sue finalità. Il gruppo – familiare o dei pari – può mediare quindi sia le scelte di esposizione sia l'attività di decodifica, rifiutando, metabolizzando, ma anche inserendo certi modelli violenti all'interno del suo stile di vita e del suo sistema di valori.

Queste brevi considerazioni ci introducono alla pluralità delle motivazioni che portano ad esporsi alla violenza rappresentata nei *media* e delle esigenze, usi e gratificazioni più o meno consapevoli ad esse connessi.

*Il piacere dell'eccitazione.* Il piacere e la soddisfazione della narrazione possono derivare da esperienze diverse e anche opposte: il piacere può legarsi infatti a una esperienza di rilassamento o, al contrario, all'eccitazione. L'esposizione a contenuti violenti si lega di preferenza ad una ricerca dell'eccitazione, al bisogno di provare emozioni intense e sensazioni forti, tra cui anche il "piacere della paura". La ricerca dell'eccitazione cresce in genere nel corso dell'infanzia, raggiunge il suo culmine durante l'adolescenza per declinare poi con l'età adulta. La maggior parte delle ricerche concorda inoltre sul fatto che tendono ad esporsi maggiormente a contenuti violenti e a ricercare emozioni intense le persone che soffrono di una condizione di noia e ipostimolazione nella vita quotidiana, mentre coloro che subiscono stress ed eccessive stimolazioni ambientali tendono in genere a preferire contenuti che favoriscano il rilassamento.

La monotonia, il peso della routine, la prevedibilità della vita e delle attività quotidiane di tante persone potrebbe dunque essere assunta come ipotesi di spiegazione del formarsi di una domanda sempre più sostenuta di contenuti violenti, di film d'azione ed esperienze straordinarie. Tanto più la vita è monotona e prevedibile, tanto più si cerca una esperienza vicaria di eccitazione, di straordinarietà, di superamento della routine e dell'ordinario.

*Scendere nell'arena.* Già Platone notava che si ricava piacere nell'assistere alle fortune e alle sfortune degli altri, ai loro successi e alle loro sconfitte. Molte esperienze sociali e generi narrativi rispondono a questo desiderio: assistere ad uno spettacolo sportivo o teatrale, leggere un romanzo, guardare un film o un

*talk show*, perfino conoscere le vicende degli altri attraverso le notizie, in particolare quelle definite di “interesse umano”.

Questo coinvolgimento diventa più immediato quando si assiste al conflitto o alla lotta tra due contendenti, che può assumere anche forme altamente drammatiche e violente. Si partecipa al conflitto schierandosi e sostenendo una delle parti. La partecipazione agli spettacoli sportivi, soprattutto quelli che prevedono il confronto/scontro diretto tra due atleti o due squadre, è più sentita ed intensa quando si sostiene appassionatamente uno dei contendenti, si è tifosi di una parte *contro* l'altra, e non si osserva lo spettacolo con un atteggiamento di neutralità e disinteresse affettivo. Negli incontri di *wrestling*, ad esempio, ciò fa parte integrante dello spettacolo. Anche la rappresentazione degli avvenimenti sportivi nei *media* asseconda e stimola l'esigenza di schierarsi e “prendere parte”.

La partecipazione a un rituale, quale ad esempio un rituale religioso o uno spettacolo sportivo, coinvolge il pubblico nell'evento: ne fa uno spettatore, ma al tempo stesso anche un attore. Ciò che accade in un film o in televisione è diverso e diversa è la partecipazione del destinatario. Lo schermo lo separa dall'azione ed egli non interagisce con gli attori del dramma, cioè non ne influenza in alcun modo il comportamento. In ogni caso, anche nella separazione e nella distanza delle narrazioni mediali, vi è un certo grado di coinvolgimento: la simpatia e la stima per il protagonista e l'ostilità per l'antagonista, la speranza che il protagonista possa prevalere e il timore che prevalga invece il suo avversario.

Il coinvolgimento si intreccia e deriva in larga misura anche da considerazioni di ordine morale. Sono in gioco non solo aspetti psicologici, ma anche appartenenze e valori. Il personaggio per il quale si simpatizza è colui che incarna meglio quei modi di essere e di agire che si reputano ideali e altamente desiderabili. Così si è portati in genere a parteggiare per gli eroi positivi, anche se è possibile, come accade negli incontri di *wrestling*, che parte del pubblico si schieri e tifi per il campione violento e scorretto, il personaggio che incarna, anche se in modo spesso esagerato e caricaturale, valori antagonistici e devianti.

Ciò può accadere anche quando si assiste ad un film, una *fiction* televisiva o un *talk show*. In ogni caso, l'identificazione o l'empatia sono guidati largamente anche dalla costruzione della storia, dalla presentazione dei personaggi, dai fini che essi perseguono. La trama e il profilo dei personaggi possono condurre lo spettatore a simpatizzare per il protagonista o l'antagonista, l'eroe o il malvagio. La possibilità di letture e immedesimazioni devianti aumenta quando personaggi e situazioni negative sono presentati in modo ambiguo. Anche lo psichiatra cannibale Hannibal di *Il silenzio degli innocenti* può risultare simpatico poiché, nella sua efferatezza, mostra grande intelligenza e ironia e, paradossalmente, può mettersi per un attimo dalla parte della giustizia.

*Sul filo del rasoio.* Vi sono storie nelle quali il protagonista è costantemente esposto a ogni sorta di angoscia, di sofferenza e di violenza e al rischio continuo della distruzione contro forze che lo sovrastano. È ciò che accade ad esempio in alcuni film la cui trama è la persecuzione o l'inseguimento dell'eroe, come in film epici, catastrofici o dell'orrore. Basti pensare al travagliato viaggio di Frodo e Sam verso il monte Fato nel *Signore degli anelli* o all'impari lotta al centro di film come *Il gladiatore* o *Il fuggitivo*. In questi casi non può che esserci un'identificazione nella sofferenza, in quello che può apparire come una specie di legame masochistico con il protagonista.

La soddisfazione appare qui direttamente proporzionale all'aumentare dell'ambivalenza, del rischio dell'insuccesso, della sconfitta dell'eroe fino allo scioglimento, al sollievo finale. Come nelle vittorie delle gare sportive all'ultimo minuto, la risoluzione improvvisa, quando tutto sembrava perduto e l'eroe destinato

a soccombere, costituisce l'elemento fondamentale della gratificazione e della soddisfazione emotiva. Tanto maggiore sarà la soddisfazione emotiva, il senso di liberazione e di riscatto, quanto maggiore è stato il pericolo, l'orrore, la violenza della quale il protagonista – e lo spettatore con lui – è stato oggetto. Ciò non solo dà un senso positivo a quella particolare storia, ma, più in generale, suggerisce un significato per il travaglio e la sofferenza umana.

*Dominio di sé ed effetto dimostrativo.* Per gli adolescenti e i giovani maschi, che costituiscono il principale segmento di pubblico delle *fiction* violente, l'esposizione a questi contenuti riveste anche una funzione dimostrativa. In tutte le società esistono dei riti di passaggio che segnano l'ingresso dei ragazzi nel mondo degli adulti. Nelle società arcaiche e tradizionali tali riti si caratterizzavano come prove di coraggio e di controllo della paura e comportavano spesso ferite, mutilazioni, veri e propri rischi per l'incolumità personale. Lo status adulto coincideva infatti perlopiù con lo status del cacciatore o del guerriero.

Nelle società di oggi i riti di passaggio riguardano principalmente la carriera scolastica e i momenti cerimoniali che segnano la conclusione degli studi, come l'esame di stato o la laurea. Sebbene anche qui siano richiesti dominio di sé e abilità drammaturgiche, queste prove costituiscono un pallido sostituto funzionale, poiché gli aspetti di coraggio e controllo della paura appaiono decisamente secondari. Le prove di coraggio sono riservate ad altre esperienze, che nella nostra società rientrano spesso nella sfera del divertimento e dell'intrattenimento. Ne fanno parte, ad esempio, le esibizioni sulle più rischiose attrazioni dei luna park, come le montagne russe o i simulatori di volo, ma anche l'esposizione ai film o alle *fiction* più violente. Per i giovani l'esposizione a questi spettacoli è generalmente un rito di gruppo, una visione collettiva. Può essere compiuta nel gruppo maschile o anche con la presenza di ragazze. Costituisce una specie di prova che il giovane dà a se stesso e al suo gruppo di autocontrollo e di dominio della paura di fronte a scene particolarmente violente e raccapriccianti, anche se ciò accade nella simulazione della rappresentazione mediatica e non comporta alcuna sofferenza fisica o violenza del corpo. La prova sulla propria pelle è sostituita dall'impassibilità, dal dominio delle proprie emozioni di fronte alla violenza rappresentata. In questo modo il rito di passaggio, oltre a trasferirsi dalla sfera della realtà a quella della *fiction*, si frammenta in tante prove ripetute. Il dominio delle emozioni e della paura riveste una funzione di esibizione dell'identità adulta, ma anche di accettazione nel gruppo e di conferma di uno status. Alle ragazze invece non è richiesto questo autocontrollo e impassibilità, per cui esprimono apertamente con grida e strilli il loro raccapriccio. Anzi uno dei tipici riti sociali della visione dei film horror sta nel rannicchiarsi, nello stringersi al proprio compagno, che così può esprimere il suo ruolo protettivo, ribadendo in questo modo il valore di socializzazione ai diversi ruoli sessuali e di conferma delle relazioni di gruppo.

Tuttavia anche il rapporto delle ragazze con la violenza sta mutando insieme ai modelli di riferimento e alle modalità di fruizione dei *media*: così l'industria culturale ha creato una galleria di eroine guerriere non meno violente dei colleghi maschi. Al tempo stesso diviene meno netta la differenziazione tra i modelli dell'intrattenimento femminile e maschile, ed anche tra le ragazze si affermano modelli più aggressivi e tradizionalmente maschili.

*Sognare il proibito.* Un'altra fonte di soddisfazione nell'esporsi alla violenza nei *media* è la possibilità di spingersi, nell'immaginazione, oltre i limiti consentiti dalle norme morali e sociali: il piacere del proibito. Si tratta di una specie di "evasione controllata", limitata alla sfera del desiderio e del sogno, giacché l'accesso alla

realtà, la possibilità che l'oggetto dell'immaginazione si converta in comportamenti reali, è sottoposta alla vigilante sorveglianza del nostro Super-io e dei suoi divieti. La possibilità di sognare, ma solo sognare, la trasgressione e la violenza contribuisce dunque a rafforzare e ad accettare le condizioni e i limiti delle relazioni sociali reali (anche se in alcuni soggetti l'esposizione a contenuti violenti può associarsi a comportamenti effettivamente patologici e devianti).

Alla radice di questa esposizione alla violenza c'è dunque un desiderio di ribellione, di distruggere tutte le opposizioni che generano in noi frustrazione e risentimento, ad esempio le pastoie burocratiche che imprigionano e costringono la nostra vita. L'eroe, positivo ma anche negativo, è per definizione colui che osa spingersi oltre i limiti consentiti agli altri. Il film *Un giorno di ordinaria follia* con Michael Douglas racconta proprio la storia di un *colletto bianco* che, esasperato da una vita di regole e limitazioni, di quotidiane sconfitte, imbocca quasi inconsapevolmente un percorso di crescente violenza che lo porta ad armarsi di tutto punto e a distruggere chiunque gli si opponga. Questo desiderio di ribellione è avvertito in modo particolare dagli adolescenti e dai giovani nella loro condizione di incompiutezza e subalternità accettata con sempre maggiore fatica nel difficile processo di costruzione di una identità autonoma.

*Sofferenza e consolazione.* Fin qui abbiamo considerato soprattutto le gratificazioni associate a prodotti dell'immaginario. Ma il racconto della violenza e del male è anche largamente presente nei formati dell'informazione. È il caso delle "cattive notizie" che riempiono i nostri quotidiani e telegiornali e godono di uno stato privilegiato tra i criteri di selezione delle *news*, ma anche delle testimonianze di vite danneggiate di protagonisti di sventure e disgrazie di ogni tipo che la televisione esibisce in abbondanza.

Quale piacere si può ricavare dal racconto e dalle immagini di crimini violenti, disastri, guerre? Quali emozioni o gratificazioni le persone possono trarre da questi racconti, che si differenziano dalla *fiction* perché riferiti a storie vere, ad eventi tragici che comportano una *reale* violenza o sofferenza delle vittime? Per molti queste notizie sono effettivamente fonte di ansia e preoccupazione, così esse vengono bilanciate e corrette da notizie leggere (*soft news*) con carattere di intrattenimento e allentamento della tensione.

È possibile tuttavia ricavare anche piacere e gratificazioni dal racconto e dalle immagini di eventi tragici e violenti, per quanto ciò possa apparire paradossale. Una prima motivazione è la curiosità morbosa, da cui nessuno è del tutto immune, cioè il desiderio di scoprire gli abissi di male e di perversione presenti nella natura umana, che ci atterrisce e ci affascina, ci induce a distogliere lo sguardo con orrore per guardare poi nuovamente. I *media* con le loro cattive notizie di tragedie, crimini e perversioni, ci consentono di guardare quell'abisso di negatività, che è anche presente in ognuno di noi, ma con la protezione di uno sguardo rivolto verso l'esterno.

C'è anche un piacere nel condividere la tristezza e la pena, nel partecipare emotivamente della disgrazia altrui. Non si tratta però di vera *com-passione*, giacché questa è possibile solo dentro una relazione *reale*, in cui chi soffre e chi è testimone della sua sofferenza possono incontrarsi e colui che incontra la sofferenza dell'altro *può scegliere di agire per alleviarla*. In assenza di *legame reale*, l'identificazione emozionale consentita dai *media* resta un fatto intenzionale, oscilla tra il senso di impotenza e il bisogno di auto-assoluzione per non sentirsi in qualche modo complici, e scivola quindi facilmente in una specie di contemplazione e celebrazione della propria sensibilità e capacità di commozione.

L'esposizione a contenuti violenti può perseguire infine un'altra finalità che spiegherebbe, anche dal punto di vista macrosociale di stabilizzazione delle relazioni sociali complessive, la grande mole di *bad news* e di contenuti violenti nei *mass media*. Potremmo definirla: la soddisfazione per il proprio stato. Il racconto

di violenze, disgrazie, catastrofi, immani tragedie può essere assunto in funzione consolatoria rispetto alle nostre condizioni di vita. Le “cattive storie”, tristi e lacrimose, raccontate nella *fiction*, ma ancor più nei notiziari, ci rassicurano e consolano. Lo strano piacere che si prova di fronte allo spettacolo del dolore può nascere dalla percezione, più o meno nitida, che la nostra esistenza quotidiana, segnata da molti limiti e motivi di insoddisfazione, non sarà forse la più desiderabile e fortunata, ma certo è migliore di quella che è toccata in sorte a tanti altri. Una vera e propria “struttura di plausibilità” che traccia i confini del nostro mondo e conferma la nostra identità e i nostri sistemi di aspettative.

Questa breve rassegna, certo incompleta, di alcune delle motivazioni che possono condurre ad esporsi alla violenza nei *media* segnala alcuni aspetti importanti. Tale esposizione ha innanzitutto a che fare, secondo dinamiche più profonde di quanto non appaia immediatamente, con l'immagine dell'io, il rafforzamento e la stabilizzazione di questa immagine in una dialettica complessa tra desideri individuali e aspettative reciproche. In secondo luogo assolve al tempo stesso funzioni antisociali e sociali. Da un lato infatti le persone possono trovare conferma ai propri motivi di aggressività e di ostilità verso gli altri, dall'altra essa può favorire i processi di identificazione e di appartenenza al gruppo e alla più vasta società. Infine indica un rapporto ambivalente tra il bisogno di trascendere le proprie condizioni di vita immediate, immaginando altre condizioni di vita e di esperienza e, al tempo stesso, il bisogno di rassicurazione e di soddisfazione del proprio status. Una complessità che deve mettere in guardia da eccessive semplificazioni, ma anche da un facile atteggiamento auto-assolutorio e deresponsabilizzato da parte dei creatori dei testi mediali.

### Riferimenti bibliografici

V. ANDREOLI, *La violenza: dentro di noi, attorno a noi*, Rizzoli, Milano 1993.

M. BARKER, Y. PETLEY (eds.), *Ill Effects: The Media Violence Debate*, Routledge, London-New York 2001.

G. BETTETINI, A. FUMAGALLI, *Quel che resta dei media. Idee per un'etica della comunicazione*, Franco Angeli, Milano 1998.

L. BOLTANSKI, *La souffrance à distance*, Éditions Métalié, Paris 1993; trad. it. B. Bianconi, *Lo spettacolo del dolore. Morale umanitaria, media e politica*, Cortina Editore, Milano 2000.

J. BRYANT, P. COMISKI, D. ZILLMANN, *Drama in Sports Commentary*, in “Journal of Communication”, 27 (1977), n.3, pp. 140-149.

J. BRYANT, D. ZILLMANN, *Sports Violence and the Media*, in J. GOLDSTEIN (ed.), *Sports Violence*, Springer-Verlag, New York 1983.

J. CANTOR, *Children's Attraction to Violent Television Programming*, in J. GOLDSTEIN (ed.), *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*, Oxford University Press, New York-Oxford, 1988, pp. 88-115.

N. CARROLL, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, Routledge, New York 1990.

J. CASSELL, H. JENKINS (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, MIT Press, Cambridge 1998.

J.A. CROOK, J.B. HASKINS, P.G. ASHDOWN (eds.), *Morbid Curiosity and the Mass Media*, University of Tennessee and Gannett Foundation, Knoxville 1984.

G. EDGERTON, D. OSTROFF, *Sports Telecasting*, in G.B. ROSE (ed.), *Tv Genres*, Greenwood Press, Westport 1985, pp. 257-286.

N. ELIAS, E. DUNNING, *The Quest for Excitement. Sport and Leisure in the Civilizing Process*, Blackwell, Oxford 1986; trad. it. V. Camporesi, *Sport e aggressività. La ricerca di eccitazione nel "loisir"*, Il Mulino, Bologna 1989.

A. PIROMALLO GAMBARDELLA (a cura di), *Violenza e società mediatica*, Carocci, Roma 2004.

R.G. GEEN, E. DONNERSTEIN, *Human Aggression. Theories, Research, and Implications for Social Policy*, Academic Press, San Diego (Cal.) 1998.

G. GILL, *La violenza televisiva. Logiche, forme, effetti*, Carocci, Roma 2006.

J. GOLDSTEIN J. (ed.), *Why We Watch: The attractions of Violent Entertainment*, Oxford University Press, New York-Oxford 1998.

B. GUNTER, M. WOBER, *Violence on Television: What the Viewers Think*, John Libbey, London 1988.

B. GUNTER, J. HARRISON, M. WYKES, *Violence on Television. Distribution, Form, Context, and Themes*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah (NJ) 2003.

A. GUTTMANN, *The Appeal of Violent Sports*, in J. GOLDSTEIN (ed.), *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*, Oxford University Press, New York-Oxford 1998, pp. 1-26.

J.B. HASKINS, *The Trouble with Bad News*, in "Newspaper Research Journal", 2 (1981), n.2, pp. 3-16.

A. HILL, *Shocking Entertainment: Viewer Response to Violent Movies*, University of Luton Press - John Libbey Media, Luton 1997.

S. INNESS, *Tough Girls: Women Warriors and Wonder Women*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia 1998.

D.D. JOHNSTON, *Adolescents' Motivations for Viewing Graphic Horror*, in "Human Communication Research", 21(1995), pp. 522-552.

M. KRUMHOLTZ, K. GREENE, *Predicting Exposure to and Uses of Television Violence*, in "Journal of Communication", 49 (1999), n. 3, pp. 24-45.

S. MAZER, *Professional Wrestling: Sport and Spectacle*, University Press of Mississippi, Jackson 1998.

B. MOERAN, *The Beauty of Violence: Jidaigeki, Yakuza, and "Erodution" Films in Japanese Cinema*, in D. RICHES (ed.), *The Anthropology of Violence*, Blackwell, Oxford 1986.

W.J. POTTER, R. WARREN, *Humor as Camouflage of Television Violence*, in "Journal of Communication", 48 (1998), n.2, pp. 40-57.

R. SIMON, *Bad Men Do What Good Men Dream*, American Psychiatric Association, Arlington 1996; trad. it. E.J. Mannucci, *I buoni lo sognano, i cattivi lo fanno. Psicopatici, stupratori, serial killer*, Cortina, Milano 1997.

D.J. SKAL, *The Monster Show: A cultural History of Horror*, Penguin, New York 1993.

S. SONTAG, *Regarding the Pain of Others*, Farrar, Strauss & Giroux, New York 2003; trad. it. P. Dilonardo, *Davanti al dolore degli altri*, Mondadori, Milano 2003.

S TZITZIS, *Estétique de la violence*, PUF, Paris 1997.

A. VAN GENNEP, *Les rites de passage*, Émile Nourry, Paris 1909; trad. it. M.L. Remotti, *I riti di passaggio*, Bollati Boringhieri, Torino 1981.

R. VEITCH, W. GRIFFITT, *Good News-Bad News: Affective and Interpersonal Effects*, in "Journal of Applied Social Psychology", 6 (1976), pp. 69-75.

D. ZILLMANN, *Anatomy of Suspense*, in P. TANNENBAUM (ed.), *The entertainment functions of television*, Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale (NJ) 1980, pp. 133-163.

D. ZILLMANN, *The Psychology of Appeal of Portrayals of Violence*, in J. GOLDSTEIN (ed.), *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*, Oxford University Press, New York-Oxford 1998, pp. 179-211.

D. ZILLMANN ET AL., *Effects of an Opposite-Gender Companion's Affect to Horror on Distress, Delight, and Attraction*, in "Journal of Personality and Social Psychology", 51 (1986), pp. 586-594.

M. ZUCKERMAN, *Sensation Seeking: Beyond the Optimal Level of Arousal*, Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale-London 1979.

M. ZUCKERMAN, P. LITTLE, *Personality and Curiosity about Morbid and Sexual Events*, in "Personality and Individual Differences", 7 (1986), pp. 49-56.