

Starbene | Attualità

# PERCHÉ SI GIOCANO LA VITA

*Ispirati dai video visti sul web, si lanciano in competizioni, folli, a volte mortali. Sono ragazzi "normali", alle prese con la difficoltà di crescere. Come contrastare il fenomeno? Prima di tutto occorre capirlo*

di Silvia Calvi

**S**apete cosa sono i choking game? Lo abbiamo imparato dalla cronaca nera: sfide, dementi e pericolosissime. Diffuse online attraverso brutti tutorial home-made, attraggono giovanissimi (l'età degli utenti va dai 12 ai 16 anni) di tutta Europa, Stati Uniti e Asia. Si chiamano giochi, ma sono rituali assurdi, estremi, nei quali, per esempio, ci si deve auto-soffocare (da soli o con l'aiuto di un "amico") per raggiungere uno stato di euforia passando attraverso l'ipossia cerebrale, cioè l'interruzione momentanea dell'afflusso di ossigeno al cervello. Prima svieni poi, se ti risvegli, sei su di giri. Altri giochi, invece, puntano sullo spirito di competizione: "vince" chi si fa il selfie nelle condizioni più estreme e pericolose possibili. Spacey Monkey, Funky Chicken, Blackout Game: i nomi e le tecniche possono essere diversi, ma il risultato è lo stesso: è facile finire all'ospedale. E si può anche morire, come è accaduto, qualche settimana fa, a un 14enne di Milano. E come, dal 1995 a oggi (questi giochi non sono nuovi, ma la rete li ha diffusi in modo esponenziale), è successo a 459 ragazzini americani e a 86 inglesi. Numeri in difetto perché le morti violente di adolescenti spesso vengono archiviate come suicidi ("litigava con i genitori", "andava male a scuola", "non aveva la ragazza"). E non si indaga su quali siti frequentava la vittima, che video la tenevano incollata allo schermo, quali immagini possono aver fatto presa.

## SFIDANO LA MORTE PERCHÉ NE HANNO PAURA

I genitori si interrogano. E se capitasse a mio figlio? Se anche lui volesse provare una di queste sfide assurde? Perché succede? «Non per senso di onnipotenza, come si tende a credere, ma esattamente per il contrario: lasciata alle spalle l'infanzia, l'adolescente avverte per la prima volta la propria impotenza, la propria mortalità. Una presa di coscienza che può mettere angoscia, fare paura, e per guardare negli occhi questa emozione si mette alla prova, vuole scoprire quali sono i suoi limiti», spiega Matteo Lancini, presidente della Fondazione Minotauro ([minotauro.it](http://minotauro.it)), docente di psicologia dell'età evolutiva presso

## Spesso non lo fanno per mettersi in mostra

Secondo i dati diffusi dalla Polizia postale, 2 adolescenti su 10 conoscono sfide del genere del blackout game. Ma come ne sono venuti a conoscenza? Un sondaggio del portale [skuola.net](http://skuola.net) rivela che il 28% le ha scoperte navigando sul web, il 23% attraverso video postati direttamente sui social, mentre il 20% ne ha sentito parlare dagli amici. E se il 30% dei ragazzi informati conosce un ragazzo che ha provato la blackout challenge, 1 su 5 (18%) è passato dalle parole ai fatti e ci ha provato personalmente. E in questo caso non per "mettersi in mostra": solo 3 ragazzi su 10 tra quelli che hanno provato hanno voluto il pubblico attorno. Gli altri lo hanno fatto da soli, chiusi nella loro cameretta.

l'Università Bicocca di Milano e autore di *Abbiamo bisogno di genitori autorevoli* (Mondadori). «La sua è l'età della vita più vicina alla morte: a 15-16 anni il pericolo diventa attraente perché, in qualche modo, permette di guardare in faccia il confine estremo, cioè qualcosa che spaventa e attrae allo stesso tempo. E a questo si aggiunge la rete, che permette facilmente di accedere a ogni tipo di contenuto». Non tutti, naturalmente, traducono queste sensazioni in comportamenti pericolosi. Ma per un genitore non è abbastanza: non dovrebbe succedere. Punto e basta.

# 20%

**GLI  
ADOLESCENTI  
CHE  
CONOSCONO  
I GAMES  
IN CUI SI  
RISCHIA LA  
VITA.**

## Risalire ai colpevoli è difficile

La procura di Milano ha subito oscurato il video del blackout game (il gioco che avrebbe portato alla morte il 14enne Igor Maj) attraverso la "deindicizzazione" del

filmato dai motori di ricerca Google e Microsoft e l'inserimento della scritta: "Accedi per confermare la tua età. Questo video potrebbe essere inappropriato per alcuni utenti. Video soggetto a limiti di età (per effetto delle Norme della community)".

Ora le indagini, tra domini anonimi e server all'estero, devono cercare di risalire a un responsabile cui contestare il reato di istigazione al suicidio. Secondo la polizia postale, controllare la rete in modo da prevenire la circolazione di questi contenuti è

praticamente impossibile. Per difendersi, occorre tenersi costantemente aggiornati sui nuovi pericoli della rete visitando regolarmente il sito della polizia postale ([commissariatodips.it](http://commissariatodips.it)). E denunciare subito ogni contenuto sospetto.



**30%**  
LE SFIDE ESTREME GIOCATE IN PRESENZA DEGLI AMICI. LE ALTRE SONO AFFRONTATE IN SOLITUDINE.

### I DIVIETI SERVONO A POCO

Di fronte a questi casi di cronaca, il primo consiglio è di tenere a bada le proprie angosce e paure. «Un genitore spaventato spaventa prima di tutto i figli», aggiunge Giuseppe Maiolo, docente di psicologia dello sviluppo a Trento e autore di *Genitori 2.0* (La Meridiana). «E poi rischia di comportarsi in modo scomposto, di imporre divieti che non servono a niente se non a placare la sua ansia. I nostri ragazzi hanno bisogno di potersi confrontare con genitori competenti, che abbiano voglia di parlare in modo chiaro dei pericoli, senza prediche, in

modo da offrire una sponda efficace ai ragazzi. Il suicidio, anche camuffato (pensiamo a chi corre in macchina dopo aver bevuto) è la terza causa di morte degli adolescenti nel mondo: perché non parlarne insieme? Perché non provare a vedere tutti insieme film che trattano l'argomento, e fare domande come: "Tu cosa avresti fatto?". È anche così che i nostri figli si rendono conto che la vita è una faccenda importante, preziosa».

### BISOGNA RIAGGANCIARLI ALLA REALTÀ

Secondo molti esperti, la responsabilità è del predominio del virtuale sul reale, che ha finito per scollegare la morte dalla realtà. «Fino a 30-20 anni fa era normale che, anche da bambini, capitasse di confrontarsi con una scomparsa, quella del nonno, di un vicino di casa, dello zio o di un amico dei genitori. Oggi si vive più a lungo e, soprattutto, all'interno di questo "progetto felicità" che abbiamo messo a punto per i nostri figli, facciamo il possibile per proteggerli dalla morte, siamo spaventati dall'idea che possano sperimentare il dolore vero, arriviamo a parlare in casa della scomparsa di un parente stretto a settimane dal funerale», spiega Alberto Pellai, autore di *Il metodo famiglia felice* (De Agostini). «Così però la morte finisce per diventare qualcosa di astratto, un concetto che un ragazzo deve imparare a tollerare e pensare dentro di sé mentre, paradossalmente, ogni giorno vede centinaia di morti finte, e violentissime, dall'altra parte di uno schermo. I ragazzi hanno bisogno di fare un bagno di valori e stili di vita agganciati alla realtà». Tradotto, vuol dire anche uscire di casa, non avere paura del mondo, coltivare relazioni reali. «Se iperproteggiamo i nostri figli ("Meglio che stia in camera davanti al computer, almeno so dov'è"), impediamo loro di soddisfare i bisogni esplorativi, di sviluppare competenze e ne facciamo individui inesperti e inadeguati alla vita reale», conclude Pellai. La soluzione, quindi, è mettere il lucchetto al computer? No. Ma si sta cominciando a pensare a una "patente digitale", qualcosa da ottenere per poter navigare, come oggi si fa oggi per poter guidare l'auto o il motorino. ●