

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**

Sapete 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 sviene 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), 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 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.