
COMMENTI

19/11/2018

La polemica

I RAGAZZI INSONNI PER I VIDEOGAME

Giuseppe Pedersoli

Cosa hanno in comune la criminalità giovanile, la violenza negli stadi e i video giochi? Chi dice: “ nulla”, non si è reso conto dell’impatto negativo, sulla vita quotidiana, dell’uso massivo dei “ game” da parte degli adolescenti. La mia ammirazione per Maria Luisa Iavarone e Antonella Leardi è infinita. Lo squallido agguato di una baby gang in via Foria, a Napoli, al giovane Arturo e la morte del tifoso Ciro Esposito, in quel tragico Roma Napoli, sono diventati un simbolo per la lotta a due piaghe dei nostri tempi. Le ammiro perché (non riesco neanche a pensarci) se accadesse a me – cioè a mio figlio – una cosa del genere, non riuscirei nemmeno a parlare. Cadrei in una depressione inguaribile. Ma non possiamo lasciare a psicologi e sociologi il commento di uno stravolgimento delle vite quotidiane. E il “così fan tutti” non deve essere l’alibi per tacere. Dalle chat con i genitori della classe alla “ instant- chiacchierata” al supermercato, emerge una costante di tutte le famiglie: i ragazzi dai 10 ai 17 anni sono dipendenti da “Fortnite”, il videogame che ha superato fidanzati e fidanzate, addirittura i social nelle preferenze degli adolescenti. Ci preoccupiamo se nostro figlio deve prendere la metropolitana per tornare a casa dal Vomero o da piazza Dante, se va in curva per assistere a Napoli Atalanta ma tutti tacciono se in classe gli studenti letteralmente dormono, se appoggiano braccia e testa sul banco. Per forza: fino alle due di notte, a volte fino all’alba, sono con cuffia e joystick ad uccidere alieni e zombie, magari in collegamento internet con amici (ma anche con sconosciuti e qui seguirebbe ben altro discorso). Ho deciso di scrivere dopo aver sentito: “ Mio figlio ha accompagnato la fidanzata a casa alle 20.30 per tornare a giocare a Fortnite”. Noi genitori, spesso, non abbiamo il coraggio di irrompere nella camera dei ragazzi per strappare fili e collegamenti. «La notte si dorme», ho dovuto gridare giorni fa, sequestrando la consolle. Tra l’altro, ho letto da qualche parte che, se per una qualsiasi ipotesi si è collegata la carte di credito al gioco, non ci accorgiamo che i “giocatori” acquistano pugnali, spade, elmetti, indumenti al costo di pochi euro. Gli importi sono esigui e, quindi, al momento dell’addebito sul conto corrente non ce ne accorgiamo. Ma la società che vende il gioco incassa centinaia di milioni. Mi rendo perfettamente conto che quando muore lo zombie di un game i media non danno alla notizia lo stesso risalto concesso ad un agguato di camorra, ma chi ha la possibilità di farsi ospitare da un giornale deve dichiarare guerra al fenomeno. Non si possono seguire le lezioni con la dovuta attenzione se si albeggia col joystick. E chiedo scusa se ho citato persone che hanno vissuto un dramma e combattono battaglie ben più importanti di quelle alla play station, ma non se ne può più di questa generazione che uccide gli alieni. Ragazzi, svegliatevi. Anzi, di notte dormite. Se no gli zombie sarete voi.

© RIPRODUZIONE RISERVATA