
COMMENTI

15/9/2018

L'analisi

CARI RAGAZZI LA VITA REALE NON È UN CLIC

Michela Marzano

Igor è morto per aver accettato l'assurda e inutile sfida di "Blackout challenge", un gioco diffuso in rete di recente, subito virale tra i più giovani. Ma è una trappola mortale: un macabro inganno in cui è difficile capire non solo quali siano esattamente le regole – visto che la sfida consiste nell'auto-soffocarsi e resistere il più possibile senza ossigeno, perdere i sensi e illudersi di riprendere coscienza come se nulla fosse, mettersi alla prova e vedere fin dove si riesce ad arrivare – ma anche chi possa davvero un giorno vincere il primo premio. Certo, quando si è adolescenti la ricerca dei propri limiti è essenziale: fa parte di quel processo identitario che permette di recidere definitivamente il cordone ombelicale che ci lega ai nostri genitori, rassicurandoci sulla capacità di "tenerci su" da soli. Certo, quando si arriva alla soglia dei quattordici o quindici anni, accade che ci si metta in pericolo e che si utilizzi il proprio corpo come il palcoscenico dei propri disagi; accade persino che lo si tagli, lo si affami o lo si renda dipendente dal sesso e dalla droga. Ma in ogni caso, anche quando si pensa che il solo modo per "avere meno male" sia quello di "farsi male", è con la realtà del corpo che ci si confronta quando ci si espone al rischio della mutilazione: è il corpo che ci indica i nostri confini e le nostre fragilità; è il corpo che ha fame e sete quando non lo si nutre o non lo si idrata; è il corpo che ha male quando, appunto, lo si brutalizza. Niente a che vedere con la follia tutta contemporanea della dematerializzazione costante del sé, come se ognuno di noi non fosse altro che un avatar senza carne e privo di sangue; il personaggio di un videogioco che cade ma che poi si solleva, che muore e poi risorge. Un avatar, insomma, privo di corpo. E che non rischia mai di portare su di sé la traccia di ciò che si è o meno attraversato, fatto, sperimentato, condiviso, gioito, sofferto. Il cuore del problema che solleva un gioco assurdo e mostruoso come "Blackout challenge", in fondo, è proprio qui: la virtualizzazione del reale che porta un numero sempre maggiore di giovani a credere che nulla abbia conseguenze irreversibili. E che, in ogni caso, basta pigiare su un bottone per tornare indietro e ricominciare tutto; basta cancellare un video o un messaggio per riprendere il corso della propria vita come se non fosse successo nulla. Ciò che noi adulti forse non riusciamo più a trasmettere ai nostri figli è proprio il senso del limite: non perché certe cose non le si debbano mai fare, ma perché è solo quando si acquisisce la consapevolezza dell'esistenza di una barriera, di una norma o di una limitazione che poi ha anche senso cercare di mettersi alla prova. Come diceva il filosofo francese Georges Bataille, la trasgressione è possibile solo se esistono dei tabù o dei divieti da trasgredire per affermare la propria specificità. Ma quale divieto può mai esistere quando si vive sempre e solo su Internet circondati da avatar e immersi in video e racconti in cui tutto si equivale e anche la morte non esiste più perché tanto basta un "clic" e tutto ricomincia? Non si tratta di negare l'accesso ai videogiochi o alla Rete ai più giovani né di controllare sempre ciò che fanno i nostri figli. Non è questo che li aiuta a crescere e a misurarsi con le proprie fragilità e i propri

limiti. Si tratta solo di trovare il modo adatto per accompagnarli quando cominciano a volersi mettere alla prova, magari spiegando loro che molte azioni sono irreversibili e che diventare adulti significa capire che ogni gesto che si compie ha delle conseguenze.

© RIPRODUZIONE RISERVATA