

Fortnite può creare dipendenza: vittime anche i bambini

Una bambina britannica di appena nove anni è finita in riabilitazione, perché nell'arco di pochi mesi aveva sviluppato una preoccupante dipendenza dal noto videogioco Fortnite. "Non avevamo idea, quando le abbiamo permesso di giocare, della natura che genera dipendenza o dell'impatto che poteva avere sulla sua salute mentale", ha dichiarato la mamma al Sunday People, l'edizione domenicale del quotidiano [The Mirror](#).

Il racconto della mamma è inquietante. La piccola era sempre più stanca, al punto che le autorità scolastiche hanno convocato i suoi genitori per chiedere "se tutto era OK". Infatti, la bambina si era addormentata due volte durante le lezioni e i suoi voti andavano giù. Quando i genitori hanno poi chiesto spiegazioni alla loro figlia, "è diventata insolitamente scontrosa e aggressiva".

Divenuti sospettosi, anche per il fatto che la bambina iniziava a usare di nascosto la carta di credito di casa, i genitori hanno poi scoperto che la loro figlia si alzava di notte per stare a volte fino alle cinque della mattina davanti alla Xbox e si faceva persino la pipì addosso, perché non riusciva a staccarsi dallo schermo.

Il fenomeno *Fortnite*

Il videogioco sviluppato dalla società statunitense *Epic Games* è popolarissimo. Nel primo anno dopo il suo lancio, avvenuto nel luglio 2017, ha toccato infatti quota 125 milioni di giocatori e si calcola che ogni mese ne siano attivi più di 40 milioni.

Nel formato più popolare di *Fortnite*, che si chiama Battaglia reale o *Battle Royale*, 100 giocatori si lanciano su un'isola e si danno battaglia per la sopravvivenza, da soli o in squadra, fino al classico *last man standing*, cioè fino all'ultimo uomo rimasto.

Il gioco è talmente diffuso che la società *Epic Games* ha annunciato di organizzare a partire dall'autunno prossimo un vero e proprio campionato mondiale, la [Fortnite World Cup](#), con un montepremi da capogiro: ben 100 milioni di dollari.

Giocatori eccellenti

A spingere il fenomeno *Fortnite*, disponibile per Xbox One, PlayStation 4, per computer Windows e Mac, e persino per l'iPhone, sono anche stelle del mondo dello spettacolo, come il rapper canadese Drake, e in particolare dello sport. Giocatori della NBA (la principale lega professionistica di pallacanestro degli USA), come Terrence Ross, degli *Orlando Magic*, sono stati stregati dal gioco.

"I giocatori attivi divorano *Fortnite* nei giorni di riposo (per rilassarsi), nei giorni di campionato (anche se solo per un'oretta, più o meno), dopo una buona partita (per festeggiare) o dopo una brutta partita (per sgombrare la mente)", così osserva quasi con ironia Leo Sepkowitz sul sito [Bleacher Report](#).

Il gioco è anche molto popolare tra i calciatori, tra cui l'attaccante del Tottenham e della nazionale inglese Harry Kane, lo svedese dei Los Angeles Galaxy, Zlatan Ibrahimović, e la

stella dell'Atlético Madrid e della nazionale francese, Antoine Griezmann. Quest'ultimo festeggia i suoi gol proprio "[alla Fortnite](#)": esegue un balletto ispirato dal noto videogioco.

Proprio questo fenomeno preoccupa Steve Pope. "Vedi calciatori della *Premier League* (la serie A inglese, ndr) che celebrano gol con le danze *Fortnite* ed è la maggior pubblicità possibile per i bambini", così teme il terapeuta contattato dai genitori della bambina inglese. "È la perfetta porta d'ingresso alla dipendenza e al gioco d'azzardo", così dichiara [Pope](#).

Perché Fortnite è così attraente?

Sono vari gli elementi che rendono il videogioco *Fortnite* così attraente e quindi pericoloso.

"*Fortnite* sembra colmare un vuoto nell'attuale offerta di videogiochi", sostiene Emily Gifford, psicologa clinica a Westchester, nello Stato americano di New York. "Sembra offrire una via di mezzo, dove i genitori si sentono forse più a loro agio per dire OK", continua la Gifford, citata da [LiveScience](#). Infatti, anche se è un gioco d'azione, in *Fortnite* non scorre sangue.

Un altro elemento che spiega perché *Fortnite* attira tanto i giovani e i giovani adulti è il fatto che le sessioni sono relativamente brevi. Un gioco dura normalmente meno di 20-25 minuti. Quindi, dopo essere stato vicino alla vittoria, è altamente invitante fare un nuovo tentativo, un po' come le *slot machine* nei casinò, così osserva sulla stessa fonte lo psicologo infantile Randy Kulman.

Per questo motivo è importante mettere i paletti ai giovani giocatori, ritiene sempre su [LiveScience](#) il dottor Leonard Sax, medico di famiglia e psicologo a Exton, nello Stato della Pennsylvania, e autore dei libri *Boys Adrift* e *The Collapse of Parenting*. Per il dottor Sax, per evitare un impatto negativo sulle prestazioni scolastiche e sui rapporti con il mondo reale e circostante, i giovani in età scolastica non dovrebbero giocare ai videogiochi più di sei ore a settimana.

Sbagliano secondo Sax poi quei genitori che pensano che attraverso i videogiochi a squadra come *Fortnite* i loro figli imparino a collaborare. La vera collaborazione nel mondo reale, così ricorda il direttore clinico del *South County Child and Family Consultants* a Wakefield, nel Rhode Island, richiede infatti ascolto, contatto visivo e capacità di comprendere cosa vogliono dire gli altri per poi lavorare insieme in modo creativo. Invece in *Fortnite* l'unico obiettivo della collaborazione è sconfiggere l'altro e "uccidere gente non è fondamentalmente un'abilità sociale".

Proprio il fatto che *Fortnite* si può giocare anche in squadra aumenta la pericolosità di questo videogioco, inteso per bambini o giovani dai 12 anni in su. "Se hai appena iniziato un gioco, è difficile per i genitori chiedere ai loro figli di deludere i loro amici", spiega il dottor Mark Griffiths, professore di Dipendenze comportamentali presso la *Nottingham Trent University*, sul quotidiano [The Sun](#). Anche Elizabeth O'Shea, consulente per genitori, individua in quella che chiama la *Peer pressure* (cioè pressione tra pari o coetanei) un pericolo.

Importanti sono poi anche le immagini brillanti e molto giovanili. Per la O'Shea, "videogiochi come *Fortnite* sono progettati per creare dipendenza: danno ai bambini un effetto di dopamina, noto anche come "l'ormone della ricompensa", cioè la stessa molecola che entra in azione in caso di vincita nel gioco d'azzardo, quando fumiamo una sigaretta o consumiamo la cocaina.

Secondo la O'Shea, la quale avverte che possono insorgere sintomi di astinenza, giocare a *Fortnite* può cambiare persino la personalità di un bambino se gli viene permesso di giocare per periodi illimitati di tempo.

Si tratta di un elemento per nulla trascurabile. Da una nuova ricerca della *California State University* emerge infatti che il cervello di bambini è "flessibile". "Alcune parti del cervello si sviluppano fino a 17 anni, altre non sono completamente sviluppate fino a 25 anni", spiega sul *Sun* il professor Ofir Turel, che ha guidato lo studio.

Alcune trappole

Anche se in principio è gratuito, *Fortnite* può diventare costoso. I giocatori possono infatti effettuare piccoli acquisti per personalizzare il loro avatar, per comprare nuovi armi od ottenere un *Battle Pass*, ricorda il *Sun*. La bambina sopracitata aveva speso con la *credit card* di casa più di 50 sterline al mese per migliorare il suo gioco.

Per la società che ha lanciato il videogioco, si tratta di un *business* più che lucrativo. Nell'arco di un singolo mese, quello di aprile 2018, *Epic Games* ha incassato infatti ben 296 milioni di dollari, un forte aumento rispetto al mese di marzo, quando erano 223 milioni di dollari, così rivela il sito [SuperData](#).

Infine, *Fortnite* può trasformarsi in una piattaforma dove i bambini o giovani vengono adescati da pedofili. A lanciare l'allarme è stata nell'aprile scorso la *National Crime Agency*, scrive il [Telegraph](#).

Si tratta di un pericolo concreto, come dimostra la vicenda raccontata al [Liverpool Echo](#) dalla madre di un ragazzo 12enne. Sentendo la conversazione chat di suo figlio con un altro utente, la donna si è resa conto che il ragazzo stava parlando con un pedofilo, che chiedeva foto di lui nudo, e cercava di incontrarlo. Dopo un breve diverbio con l'uomo, la donna ha chiesto al ragazzo di uscire dal gioco e ha chiamato la polizia.

Mentre [alcune scuole britanniche](#) hanno avvertito i genitori dei rischi legati a *Fortnite* e alcune donne hanno lanciato persino una [petizione online](#) chiedendo la messa al bando del videogioco, perché "fa il lavaggio del cervello" ai loro fidanzati, l'[Organizzazione Mondiale della Sanità](#) (OMS) ha deciso di inserire la dipendenza da videogioco o *gaming disorder* nella Classificazione Internazionale delle Malattie (*International Classification of Diseases, LCD*). In seguito alla decisione dell'OMS, il [Servizio Sanitario Nazionale britannico](#) (*National Health Service, NHS*) ha annunciato che prenderà in carico i bambini caduti vittime della dipendenza da gioco.

Paul De Maeyer

Aleteia, 19 giugno 2018