

Giocare ad uccidersi ma per davvero

Igor Maj è morto impiccato lo scorso 6 settembre nella sua camera: 14 anni soltanto. Il suo istruttore di alpinismo, Fabio Palma, ha fatto qualche domanda ai compagni di squadra di Igor ed ha scoperto che pure loro conoscevano questo nuovo gioco che sarebbe la causa della morte assurda del ragazzo: la sfida del blackout.

Questa sfida ha vari nomi: "Fainting game" o "Choking game" o sfida del soffocamento. Il gioco prevede due varianti, lo strangolamento e l'ipocapnia autoindotta, cioè la riduzione di anidride carbonica nel sangue, attraverso un'iperventilazione isterica, e successivamente la sospensione della respirazione, cosa che può provocare vasocostrizioni e vasodilatazioni cerebrali che potrebbero creare danni nel cervello, fino alla morte.

Lo strangolamento pare la modalità più diffusa: ovviamente si rischia di perdere i sensi e, con un laccio stretto al collo, non poter più tornare a respirare. Se ci si accinge a questo gioco scellerato da soli, sussiste seriamente la possibilità di morire, in un modo che facilmente può venire classificato come suicidio.

È quello che è successo a Igor: si è detto dapprima che si fosse impiccato. C'è voluta qualche indagine sul pc del ragazzo per scoprire che invece aveva girovagato per siti e guardato video sul tema.

Ma si tratta davvero di un gioco nuovo?

Già nel 2010 la preside Brigitte Gasser Da Rui del convitto alberghiero di Bressanone Emma Hellenstainer aveva lanciato l'allarme: alcuni studenti del suo convitto avevano praticato il macabro gioco del blackout e si erano filmati col telefonino, per poi mostrare il video in giro agli amici, rischiando di creare pure un pericoloso effetto emulazione. La preside aveva raccolto informazioni, consultato un medico, e poi scritto una lettera a tutti i genitori per avvertire della pericolosità della sfida e invitando le famiglie a vigilare e approfondire coi propri figli.

Un genitore, sconvolto dalla missiva, l'ha recapitata ai giornali, cogliendo al volo la parte più drammatica della vicenda: i genitori a volte non si accorgono che i figli stanno pianificando sciocchezze tanto gravi, non basta essere presenti e dialoganti, bisogna sapere cosa chiedere e investigare. Bisogna affrontare l'argomento per primi e fare la domanda a bruciapelo: cosa sai tu della sfida del blackout? E da lì proseguire con decisione per smontare ogni possibile proposito.

Questa è anche l'opinione di Ramon Maj, il padre di Igor, che ha dichiarato su facebook: «Gli avevamo parlato di alcool, droga, motorini, salti pericolosi e tutto ciò che conoscevamo. Ma di questo no, era proprio fuori dalla nostra immaginazione».

Quindi l'unica cosa che possiamo fare è parlarne a più non posso, finché non lo sapranno tutti, finché ogni genitore avrà potuto dire al figlio "è una cosa da non fare, ci sono già dei morti". E davvero ce ne sono tanti: alcuni dati del lontano 2010 parlano già di 82 morti in 3 anni, di età compresa tra i 6 e i 19 anni negli USA, con un picco di 23 tredicenni, l'età più a rischio. Nel 2008 uno studio del Centro per dipendenze e salute mentale ha trovato che

almeno 79.000 studenti della provincia canadese dell'Ontario hanno partecipato a questo gioco. L'indagine comportamentale sui rischi per la salute giovanile del 2006 nella contea di Williams, nell'Ohio, ha rilevato che l'11% dei giovani di età compresa tra 12 e 18 anni e il 19% dei giovani di età compresa tra 17 e 18 hanno riferito di averlo praticato.

La procura di Milano questa volta ha ordinato il sequestro di tutti i siti seguiti da Igor prima di morire e la rimozione dal web di ogni video, tutorial o messaggio che faccia riferimento al fenomeno, per troncane in modo rapido la catena dell'emulazione. Restano solo i servizi giornalistici sul tema, e non sono pochi.

Senz'altro spesso vengono hostati su Google video da server stranieri che modificano continuamente indirizzi e denominazioni ed utilizzano registrant name di comodo, per sfuggire all'individuazione del vero titolare: arginare la deriva di questa robaccia è assai arduo.

Ma Igor non ha in realtà attinto a questo sottobosco illegale: pare che i video da lui guardati fossero più generiche raccolte tipo "le 10 cose più pericolose del mondo" o "i modi per sballarsi senza la droga", o "sfide pericolose", cioè video nei quali qualcuno mostra, spesso dileggiando e anche sottolineandone l'assurdità e la pericolosità, prodezze non ripetibili raccattate sul web. Non sono video di indottrinamento e diffusione, ma creano l'effetto emulazione ugualmente. E questo ci spaventa ancora di più.

Ma perché gli adolescenti vogliono provare pratiche al di fuori di ogni più elementare buonsenso? Davvero la promessa di una breve euforia può spingere fino al ciglio del burrone della morte con tanta facilità? Il loro bisogno di adrenalina nel sangue è tanto potente?

Non parliamo di ragazzi che vogliono suicidarsi, non parliamo di adolescenti soli e non seguiti, non pensiamo di trovare ragazzi particolarmente problematici, disadattati o chissà cosa. Igor non lo era. Il ragazzino di Tivoli che a febbraio si è soffocato stringendosi al collo il cavo della playstation non lo era. Anzi, proprio perché lo scopo della blackout challenge è quello di provare un'euforia simile alla droga, senza drogarsi, finisce per raccogliere adesioni anche e soprattutto dai soggetti più miti, quelli che non intendono andare oltre la simulazione di overdose, che non comprerebbero una pasticca. Eppure il desiderio di mettersi alla prova, insieme alla scarsa capacità di valutare con obiettività il rischio, li ha indotti a strozzarsi. Volevano qualcosa di esplosivo da raccontare agli amici ed hanno trovato la morte.

Questa e molte altre sfide autolesioniste che impazzano sul web, sono particolarmente pericolose perché spesso vengono sostenute nella solitudine: non c'è qualcuno vicino che possa intervenire in caso di necessità, che allerti i soccorsi, che metta in atto le prime manovre salvavita, se qualcosa va storto. I ragazzi hanno l'illusione di essere comunque in compagnia (e lo fanno per poi mostrare video e raccontare prodezze agli altri, quindi per un manifesto scopo relazionale) perché sono sempre connessi, sempre online. Questa è una stortura moderna che rende tali giochi più assurdi di tante gare pericolose che i giovani hanno messo in piedi in ogni epoca, per fare mostra di coraggio con gli amici, affermare la propria identità nel gruppo, consolidare le relazioni e sfidare i propri limiti.

Esiste evidentemente una sistematica sottovalutazione del rischio dovuto all'illusione della compagnia virtuale. Ma certo non c'è solo questo.

Non riusciamo evidentemente più a comunicare ai ragazzi il senso del mistero che la vita porta con sé, e la loro innata sete di estremismo li induce a cercare da soli lungo vie da evitare.

La prudenza non è per loro una virtù.

Ed in effetti, se non la leghiamo al tesoro inestimabile che dovrebbe proteggere, la prudenza è solo un *modus vivendi* da vecchi paurosi, non può piacere a giovanissimi esploratori della vita.

Solo chi ha un luogo importante in cui andare, uno scopo affascinante da raggiungere, una meta sfolgorante da scoprire sta ben attento a non farsi portare via energie da finte emozioni posticce, ottenute al caro prezzo di un rischio inutile, e sa declinare ogni invito più o meno insistente a partecipare. Come chi deve raggiungere una vetta ambita e agognata, non perde tempo a visitare estemporanei sentieri scoscesi o ad arrampicarsi su roccette malmesse che non portano da nessuna parte, ma bada a camminare per il suo sentiero, così fa chi ha uno scopo nella vita. Per Dio, diamoglielo!

Lucia Scozzoli

<http://www.lacrocequotidiano.it/articolo/2018/09/14/storie/giocare-ad-uccidersi-ma-per-davvero>