

GIOVANI VIOLENTI ISPIRATI DA GTA/ A quale videogame giocavano i bravi di don Rodrigo?

A Monza una gang di giovani ha commesso aggressioni in serie, sviati dal violentissimo videogioco. L'uomo si è sempre riunito in bande. A mancare oggi è l'autorità.

Il fatto: un gruppo di muscolosi giovanottoni ha perpetrato una serie di aggressioni ai danni di ragazzotti più giovani, più solitari e meno muscolosi. Alle volte hanno rubato ai malcapitati qualcosa, altre volte li hanno solo malmenati per la semplice ragione che “questa è la nostra zona”.

L'epoca dei fatti: il 2000 avanti Cristo. Poi ancora il 1000. Poi intorno all'anno zero. Poi un sacco di volte fra il 500 e il 1500. Poi ancora nel Settecento, ai primi dell'Ottocento, verso la metà del Novecento. Ultimo episodio, il 2019. Stavolta, però, è diverso: [la colpa è di Grand theft auto](#), il violentissimo videogioco responsabile di sviare le teste dei nostri altrimenti pacifici ragazzi...

Non so se il lettore mi perdonerà l'ironia, che stavolta sconfinava nel pesante sarcasmo; però non riesco a trattenermi: ma di che cosa stiamo parlando? Il “colpevole” della violenza dei giovani è un videogioco? E i giovani celti che scorrazzavano nei boschi della zona di Monza – è qui che sono avvenute le violenze di cui ci stiamo occupando – duemila e cinquecento anni fa, imponendo a chiunque la legge del più forte, a che videogioco avranno giocato? E i giovani longobardi che hanno fatto lo stesso mille anni dopo suppergiù, da quale aggeggio elettronico erano stati travati? E i bravi di don Rodrigo – altro salto di un migliaio d'anni – che pure in quei luoghi compivano le loro poco lodevoli imprese, da quale videogame avranno tratto ispirazione?

Noi umani siamo così. Ci riuniamo in bande – in tribù, in clan... – e ciascuna impone il suo controllo su un territorio. Dalle origini del mondo alle baby gang americane, passando per *ragazzi della via Paal* (che non di altro parla che di una guerra per bande per il controllo del territorio...) e per i giovanotti nostrani che fino all'altro ieri scazzottavano il *förest* che si azzardava a venire a guardare le ragazze alla fiera del paese, i giovani stanno al mondo così. È assurdo pensare che il problema siano i videogiochi. Il problema, semmai, è il venir meno di un'autorità riconosciuta, che metta fine alla guerra per bande in nome di una giustizia più seria.

Lo dico prendendo in prestito qualche riga de *L'ultimo giornale dell'imperatore*, libro struggente che raccoglie una serie di articoli scritti da Robert Musil per *Patria*, un foglio stampato nel 1918 nell'illusione di tenere alto il morale dei soldati dell'esercito asburgico. Scrive così, a un certo punto, il grande Musil: “Come si è usciti dall'epoca dei predoni? Forse che i grandi cavalieri saccheggiatori, i baroni devastatori e, commossi dal loro esempio, i piccoli malfattori, i rubagalline, i briganti di strada, gli ex galeotti di ogni genere, d'improvviso e da sé hanno riconosciuto la profonda verità della dottrina cristiana e, svergognati, hanno abbandonato la loro peccaminosa attività?”. Forse che i prepotenti di oggi – potremmo parafrasare – d'improvviso potrebbero convertirsi riconoscendo la profonda verità dei corsi antibullismo? “No – risponde Musil –, è stato il forte braccio di re e imperatori che ha tolto loro di mano le armi, che ha messo a ferro e fuoco le loro rocche

e i loro nascondigli, che ha reso sicure le strade e giustiziato gli assassini. Solo allora, solo dopo che l'ordine è stato imposto, si sono diffusi i buoni costumi fra gli uomini e qualche tempo più tardi già sembrava che questi costumi si fossero diffusi da sé”.

Ma noi abbiamo riso di re e imperatori, abbiamo irriso qualunque forma di autorità, abbiamo acclamato la bontà naturale dell'essere umano liberato dai lacci della civiltà e dello sfruttamento. E adesso, se i nostri ragazzi fanno quello che sempre hanno fatto i loro antenati celti e longobardi e bravi, diamo la colpa ai videogiochi...

Roberto Persico

18.04.2019

<https://www.ilsussidiario.net/news/cronaca/2019/4/18/giovani-violenti-ispirati-da-gta-a-quale-videogame-giocavano-i-bravi-di-don-rodrigo/1873016/>