

SQUID GAME

Il gioco crudele che “disumanizza” i giovani

Sofia Listorto

Continuiamo a dirlo di fare attenzione, eppure è successo ancora.

Squid game non è che l'ennesima prova di un'occasione educativa mancata, considerato il gran numero di bambini di 7 anni che lo vedono – spesso, ma non sempre, all'insaputa dei genitori - e lo riproducono nei giochi.

Tanto più è piccolo un bambino, tanto più ha bisogno di un mondo dotato di senso, in cui sia palese la differenza tra Bene e Male.

Al contrario questo genere di video produce un grave senso di disorientamento.

Che belle quelle scale di Escher colorate in tinte pastello, evocano un mondo bizzarro e gioioso, che rende stralunato lo spettatore che di lì a poco si trova di fronte alle immagini atroci di morti, riprodotte con un realismo agghiacciante.

Bambini senza il controllo dei genitori e adolescenti vengono esposti ad immagini terrifiche, che producono deformazioni nella psiche in formazione.

Ma si può parlare degli effetti della visione di una serie televisiva così particolare senza averla vista?

Come facevano gli psicologi, all'epoca del Laboratorio di Lipsia di Wundt, decido di usarmi come oggetto di studio e descrivere questa inquietante commistione che ho sperimentato durante e, dopo aver visto l'intera serie, una sgradevole sensazione tra disgusto e bisogno di vederne ancora...

Dopo lo shock della prima puntata, è possibile una reazione di attacco o di fuga.

O si interrompe la visione, per evitare che la psiche rimanga 'tatuata da quelle immagini', come efficacemente sostiene Alberto Pellai, o ci si prepara alla battaglia, assetati di sangue, in quanto quel genere di visioni attivano l'adrenalina, come ci ricorda Anna Oliverio Ferraris.

Il meccanismo tristemente noto di '**identificazione con l'aggressore**' induce i bambini a riprodurre nei cortili delle scuole 'Un, due, tre stella!' ed a simulare gli omicidi che ne seguono nella serie Squid game.

A mio avviso, ciò che di più preoccupante può avvenire continuando a guardare questa serie televisiva, è che inizia un **drammatico processo di assuefazione alla violenza**, per cui questo genere di film, così come analoghi videogiochi, vengono **sempre più ricercati in un crescendo continuo**.

Ed ancora più grave, a questo punto, è la scelta inconscia, per riuscire a 'sopportare' il dolore mentale, che i nostri neuroni specchio suscitano in noi di fronte a queste immagini, di imboccare la strada dell'**anestesia psichica**.

In questo modo i nostri bambini e adolescenti **smettono di percepire in modo empatico la sofferenza dei protagonisti** e si allenano a trattare con indifferenza il dolore del prossimo. Squid game non è certo un caso isolato. Quello che riscontro sempre più spesso, per troppa disattenzione e noncuranza da parte dei genitori, è l'esposizione di bambini e bambine di 7-8 anni a videogiochi e film, o serie televisive, che rinforzano i comportamenti violenti.

Pensare che il proprio figlio sia un bambino maturo, non significa che sia opportuno o saggio esporlo a immagini proibite ai minori di 14 o di 18 anni, solamente perché è intelligente.

Nessun genitore, sano di mente, esporrebbe il proprio figlio al pericolo, né lo vorrebbe intossicare con alcol e fumo, mi auguro.

Nello stesso modo con cui non si deve esporre un bambino o un adolescente all'alcol, perché non ha gli enzimi per digerirlo, o al fumo passivo con la giustificazione che tanto il suo corpo è sano, perché i genitori permettono di intossicare la mente dei figli con la violenza?

Anche questa incuria è una forma di violenza, perché i genitori non lo capiscono?

Questo grave fraintendimento adulto, in cui non si riconosce valore al fatto di proteggere i propri figli da immagini che possono turbarli o shockarli, è tristemente diffuso.

È inutile dire che i bambini sanno che è tutto finto, che il sangue in realtà è solo succo di pomodoro....

Ma quanto i bambini ed i pre-adolescenti sono in grado di distinguere tra realtà e finzione?

La nostra mente non distingue così facilmente tra ciò che è 'finto' e ciò che è reale.

Anche chi utilizza un simulatore di volo sperimenta una realtà 'finta', ciò nonostante è un percorso essenziale per i piloti che vogliono diventare capaci di guidare un Boeing 747.

Quindi la simulazione incide sulla percezione della realtà? Sì.

Che senso ha istituire, in ogni scuola, un **Comitato Anti-bullismo** e, contemporaneamente, non esercitare un'adeguata pressione sociale e legislativa affinché bambini e adolescenti smettano di entrare in contatto con film, serie televisive e/o videogiochi, che potenziano l'esercizio della violenza?

Sarebbe come promuovere campagne di prevenzione del tumore ai polmoni e - contemporaneamente - regalare sigarette ai bambini...

Non ha senso!

In passato non si capiva che il fumo di sigaretta (attivo o passivo che sia) favorisse il cancro ai polmoni, perché l'effetto non era immediato. Ora lo sappiamo. Il tumore si manifesta dopo 5, 10, 20 anni di tabagismo e, nella maggior parte dei casi, è inguaribile.

Così come il fumo di sigaretta, in modo silente e sottovalutato, produce il tumore ai polmoni (oltre un'altra innumerevole serie di danni) così la visione di scene di violenza produce danni psichici irreparabili.

La disumanizzazione della vittima, in primis.

Quelle persone che muoiono, se lo sono meritato, è gente sconfitta dalla vita, che viene considerata il vero 'inferno'!

In questa umanità disumanizzata, c'è perfino una disumanizzazione dei violenti.

Tutti hanno una maschera: i guardiani, gli assassini, perfino gli scommettitori hanno i volti coperti da maschere.

E gli esseri umani sono ridotti a miseri cavalli sui quali i potenti perversi della terra compiono le loro scommesse di morte, oppure vengono ridotti a mobilia, a sedie e sgabelli, su cui gli scommettitori si accomodano. E quindi perché mai provare sensi di colpa?

È la stessa logica che attiva il sadismo in coloro che leggono “Justine o gli infortuni della virtù” del marchese De Sade.

Ma un video ha un potere ancora più elevato di un libro nell'attivazione di determinate dinamiche psichiche di svalutazione della vittima.

La visione di questo genere di video tende a favorire **l'anaffettività, a ridurre le capacità empatiche, sostanzialmente a soffocare l'intelligenza sociale: l'identikit del bullo.**

Da oltre 10 anni mi impegno ad allertare il mondo adulto, formato da genitori, insegnanti ed educatori, sui danni che questo genere di **'diseducazione'** produce. Invito gli interessati a vedere il video del mio intervento [Il ruolo degli adulti, genitori e insegnanti](#), al convegno del 17 maggio 2011 a Roma presso l'Istituto Superiore di Sanità dal titolo *"I rischi in ambito scolastico: il bullismo e il mobbing. Modalità di azione e aspetti di genere"*

Nel frattempo formulo la stessa domanda: qual è l'obiettivo di questa **'diseducazione'**?

In sostanza stiamo formando una **gioventù cinica e fredda, senza pietà**, una virtù così scomoda per chi deve **combattere ed uccidere nella terza guerra mondiale?**

Allora, ribadisco, questa linea educativa è perfetta!

Non ci dimentichiamo che 'Squid Game' nasce in Corea, in un ben preciso contesto sociale, politico e militare...

Ma, se per caso abbiamo in mente un futuro migliore, dobbiamo cambiare rotta presto, finché siamo in tempo.

Se facessi l'ennesima conferenza a scuola sul tema della violenza, verrebbero una decina di genitori, sicuramente tra i più sensibili ed attenti, coloro che ne hanno meno bisogno.

Spero che, aprendo questa finestra *online*, sia possibile raggiungere e far riflettere un maggior numero di persone, genitori distratti, noncuranti, o che sottovalutano il problema, perché non si rendono conto delle gravi conseguenze in termini di **'disumanizzazione'** che questo genere di 'giochi' produce nei loro figli.

È fondamentale quindi non lasciare i figli allo sbaraglio, di fronte ad ogni genere di trasmissioni televisive e videogiochi, senza un adeguato filtro adulto.

Se condividete queste idee, condividete questo articolo.

Spero questa volta di essere stata chiara, inequivocabilmente.



SOFIA LISTORTO

Presidente dell'Associazione No Profit di Promozione Sociale **'IL CALEIDOSCOPIO'**, Psicologa scolastica e Psicoterapeuta. Autrice di libri e articoli sulla prevenzione della dispersione scolastica e dei comportamenti a rischio nell'infanzia e nell'adolescenza.

CONTATTI:

ASS. IL CALEIDOSCOPIO
SEDE NAZIONALE E PER IL LAZIO: Via del Castro Pretorio, 30 – 00185 ROMA
TEL. 06 4940707 - FAX 06 4469593 – CELL. 335 6055477 - 338 2558257
SITO: www.sofialistorto.it E.MAIL: sofia.listorto.2020@gmail.com

* Articolo pubblicato il 21.10.2021