

**FAMIGLIE IN CRISI**

# Se un ragazzo accoltella il padre per la playstation

di **Alessandro Meluzzi**

■ Quali livelli di incomunicabilità possono crescere all'interno di una famiglia «normale»? Effettivamente, dietro lo schermo di un basso tasso di emotività espressa, possono annidarsi conflitti o patologie della (...)

(...) comunicazione che possono rivelarsi in situazioni estreme. Ma non è necessariamente un blow up all'Antonioni quello che rappresenta l'habitat e il motore di eventi come quelli di Torino. Non è neppure detto che esistesse un'aggressività patologica nascosta all'interno di quel rapporto tra il sedicenne e il padre malamente quasi sgozzato. Ma certamente il silenzio sì. Quel silenzio che gli adolescenti alimentano e costruiscono da sempre nelle loro camerette, un

tempo tappezzate di manifesti, oggi quasi completamente virtualizzate dalla presenza del web e delle Playstation dei vari giochi elettronici.

Vi sono stati neurologi e neuropsichiatri infantili che hanno teorizzato effetti devastati dei giochi videoelettronici sul funzionamento della corteccia cerebrale. Vi è stato chi ha sostenuto che potessero provocare addirittura sindromi da ipnosi crepuscolare, dissociazioni, crisi epilettiche o di piccolo male. Non credo che quest'allarmismo sia sempre reale. Ma, certamente, trascorrere ore e ore davanti a un video è un qualche cosa che influenza profondamente il funzionamento di quel delicato rapporto tra mente e cervello in cui si annida il mistero della coscienza. E sicuramente qualche cosa che attenua, plasmi o modifichi, deformandola, la coscienza di un giovane che taglia la gola al padre per un motivo futile, indiscutibilmente c'è. È presto per iniziare una discussione sulla capacità di intendere e di volere che sta dietro a un'azione così ef-

ferata. Ma qualcosa probabilmente può essere detto sulla natura stessa del meccanismo della virtualità. La Playstation, con i suoi giochi che si nascondono

spesso dietro il dito di un vietato ai minori di 18, 16, 14 o 12, come molti altri aspetti della virtualità elettronica, tende a produrre quella che definirei una sorta di sindrome dell'«iperealtà». Il missile sganciato, il proiettile sparato, il colpo d'accetta assestato, o l'azione di un pugno di kung fu

diventano qualcosa di totalmente virtuale e sganciato dalla fisicità e dall'autopercezione dell'umano. Questa sindrome fa perdere i contorni di quel meccanismo di identificazione ed empatia che è la base stessa della relazione interpersonale. In questo contesto, la frustrazione improvvisa, e forse immotivata, di un gioco e l'assenza di un autentico contatto con l'altro ha fatto diventare, chissà, quella lama e quel collo qualche cosa di simile

a una dimensione esclusivamente fantasmatica. Come una di quelle sagome un po' fosforescenti che nella blanda luminescenza verdastra di una cameretta troppo silenziosa e povera di voci umane, rappresenta il paesaggio dominante della vita di molti ragazzi. Ma purtroppo non solo di loro, ma di un'umanità sempre più avvezza a distanze artificiali che a contatti autenticamente ravvicinati.

Per superare questo pericolo occorre ricostruire una dimensione di relazioni più forte. Bisogna che la famiglia cessi di esse-

re soltanto un contenitore di persone indifferenti ed anonime che coabitano quasi casualmente e comunque con un basso tasso di relazione all'interno di uno spazio comune. Già, giustappunto, uno spazio comune che non è fatto soltanto di un bagno, di un

La famiglia non è soltanto un contenitore di persone

tinello, di una cameretta o di una tovaglietta di plastica su cui vengono poggiati frettolosamente cibi surgelati riscaldati in un forno a microonde, ma un vero spazio di intimità, di relazione, di comunicazione. Comunicazione come con-munus, cioè messa in comune di un dono: l'amore, una parola oggi quasi impronunciabile, se non a vanvera.

**STRUTTURE** Occorre costruire una dimensione di relazioni più forte: non basta coabitare

**SPAZI D'INTIMITÀ** La comunicazione è la messa in comune di un dono: l'amore

**ALLO SCHERMO**

Hanno litigato dopo aver giocato assieme alla Playstation: è quello che è successo ieri a Torino, dove un ragazzo di 16 anni ha accoltellato alla gola il padre, di 46 anni. Secondo la ricostruzione degli inquirenti, il giovane è stato assalito dall'ira quando il padre, in seguito al litigio, ha staccato i fili di alimentazione del gioco. È andato in cucina e ha preso da uno dei cassetti un grosso coltello con una lama di 40 centimetri ed è tornato in salotto dove lo ha accoltellato