

GIOCHI ESTREMI «Ai ragazzi piace sfidare la morte»

Lanciarsi dai tetti, da un'auto in corsa o dai balconi di un albergo per tuffarsi in piscina sono tutte esperienze limite che gli adolescenti fanno per esorcizzare la caducità della vita.

Parla Matteo Lancini, presidente di Fondazione Minotauro.

Il Segno
Giugno 2019

20

di Luisa BOVE

Perché i ragazzi rischiano la vita? Perché si spingono a compiere giochi estremi? Gli adulti possono solo stare a guardare? Ne parliamo con Matteo Lancini, psicologo, psicoterapeuta e presidente della Fondazione Minotauro, l'Istituto di analisi dei codici affettivi di Milano. «Da sempre ci sono ragazzi che hanno una propensione al rischio», esordisce. «Quando arriva l'adolescenza si trovano a fare i conti con tante novità».

In questo caso con quale? Nell'età dell'adolescenza scoprono di essere mortali. Tutti pensano che l'adolescenza sia un'età meravigliosa, il corpo cambia e ci si apre a nuove possibilità, e questo è vero. Ma c'è anche un'altra verità, non tanto piacevole per il ragazzo: «Tu morirai». Al di là di quello che si può pensare della vita ultraterrena oppure no, dal punto di vista mentale, fare i conti con questa novità non è semplice. Da sempre quindi l'adolescente tende in qualche modo a sfidare e a volte a cercare di controllare attivamente la morte, perché si sente invincibile, immortale: «Ti ho visto, ci sei e ti controllo». In adolescenza invece si scopre la propria caducità, ognuno deve fare i conti con questa notizia, rielaborarla nella mente, anche in base alla propria personalità. I ragazzi vanno

incontro a esperienze rischiose per sfidare le proprie capacità.

Qual è il vostro riscontro? In questo quadro le nostre ricerche lo hanno testimoniato nei comportamenti adolescenziali. Quando abbiamo parlato dell'uso del motorino, emergeva che i ragazzi quando fanno una "piega" rischiano oltre l'area della sperimentazione, perché sentono quasi la necessità di dare senso a questa verità, che è quella della propria morte. Nel corso degli anni, delle epoche, delle storie e delle culture si sono susseguite (e si susseguono) le esperienze di questo tipo, cambiando enormemente. Alcune si avvicinano a esperienze controllate dagli adulti, come l'avventura vissuta dagli scout che dal punto di vista educativo e pedag-

gico tengono conto di questo aspetto psicologico. Poi ci sono ragazzi che vanno a cercare esperienze anche fuori dal controllo degli adulti. E sono tantissime.

Oggi poi si è aggiunta la Rete, che ha un ruolo

fondamentale in tutto questo...

Infatti i ragazzi non solo rischiano, ma attraverso la Rete cercano la popolarità con il selfie estremo. Il *parkour*, il *balconing* o la roulette russa sono imprese dove oltre al rischio si cerca la notorietà per diventare famosi. In particolare bisogna stare attenti al *parkour*, perché è consi-



derata un'attività parasportiva, che prevede regole e comportamenti molto precisi per non farsi male, quasi al pari dello skateboard, ciò non toglie però che se si esagera, il confine tra rischio calcolato o sperimentazione può trasformarsi in tragedia. Azioni rischiose possono avvenire sia all'esterno (buttarsi da una vettura in corsa o tuffarsi in piscina da un albergo), sia in casa, nella propria stanza, penso per esempio alle esperienze di soffocamento o ad altre pratiche stimolate o ricercate in Rete. Certo oggi internet ha aggravato la situazione.

Spostiamo l'accento sul mondo adulto. Genitori e insegnanti cosa possono fare?

È molto importante che le famiglie e la scuola si prendano carico dei rischi dei ragazzi in questa società complessa e di internet. Da sempre sono molto importanti gli interventi che possiamo definire preventivi: gli adulti non abbiano paura di affrontare questi temi, di dare nome alle cose per quelle che sono. Molto spesso oggi si dice: «Mio figlio è in internet». Ma a fare che cosa? Dire che è in Rete è come dire che un figlio è fuori casa, ma cosa sta facendo? È ovvio che i bambini van-

no controllati, ma con i figli adolescenti non basta pensare che la funzione sia quella di limitare. Bisogna parlare, chiedere, accompagnare i ragazzi nella crescita, altrimenti ci pensa la sottocultura massmediatica. Occorre riconoscere il valore dei rischi in adolescenza, intesi come necessità evolutive, e provare a parlarne. Se un genitore ha dubbi che il figlio rischi troppo, cerchi di capire perché. Occorre chiedersi se lo fa per dare voce ad aspetti esagerati o se ci sono forme depressive. Se

un ragazzo è in Rete e gioca al soffocamento è perché vuole giocare oppure ha pensieri suicidari? Oggi gli adulti non devono temere di chiedere, invece mascherano la loro paura di fare domande con il controllo e questo fa perdere loro autorevolezza. È difficile che un figlio parli con un genitore, ma se non gli si chiede nulla, è impossibile.

Non è comunque facile dialogare con gli adolescenti...

Se un genitore è troppo angosciato dall'esperienza dell'adolescenza, dai rischi che corre un figlio e gli toglie il fiato, questi non chiederà mai aiuto. Un adolescente non ha paura degli adulti, ma teme di angosciarli o delle reazioni che potrebbero avere, così non li aiutano ma amplificano il problema. Quindi oggi l'adulto autorevole e competente deve chiedere e capire che molto della vita virtuale che vivono i figli parla di loro. Dietro a tutto questo ci sono esigenze evolutive che a volte sono esagerate, ma l'adulto deve riuscire a parlarne.

E la scuola?

Anche a scuola si faccia, come una volta, prevenzione di comportamenti a rischio, cercando di dare parola alle esigenze evolutive dei ragazzi e non parlando solo quando è ormai avvenuta la tragedia.

«...azioni rischiose possono avvenire sia all'esterno, sia in casa, nella propria stanza: penso al soffocamento o ad altre pratiche stimolate o cercate in internet...»

Generazione nella Rete



Il ritiro sociale negli adolescenti (Cortina, 334 pagine, 22.10 euro) curato da Matteo Lancini, parla di una generazione cresciuta "nella Rete": prendendo le mosse da uno dei fenomeni tipici del nostro tempo, gli autori si interrogano sui criteri per distinguere un uso adattivo dei social e dei videogiochi da un sintomo di malessere o dipendenza. Cyberbullismo, sexting, gioco d'azzardo e, in modo particolare, ritiro sociale sono alcuni dei comportamenti analizzati in questo testo, denso di riflessioni sui motivi della loro diffusione e sulle possibili modalità di intervento.