

**Allarme degli scienziati**  
 «Fortnite», il videogioco da 300 milioni di utenti che crea dipendenza

Di Giacomo a pag. 11



# I focus del Mattino

## «Fortnite come l'eroina è l'ora di recuperare i ragazzi al mondo reale»

► Gli esperti dopo l'ultimo allarme Oms ► Starace: «Il rischio della dipendenza c'è» nel mirino i giovanissimi dai 7 ai 18 anni Meluzzi: la soluzione? Leva o servizio civile

### Le cifre

**300 milioni di utenti**  
 App gratuita, ma alcune funzioni sono a pagamento

**300** Si calcola che siano almeno trecento milioni gli utenti che hanno scaricato finora il videogame Fortnite. Il gioco deve la sua fortuna anche al fatto che può essere scaricato su qualsiasi piattaforma: PlayStation, Xbox, Tablet, Personal computer e Smartphone. L'applicazione è gratuita, ma alcune funzioni sono a pagamento

**1 miliardo di dollari**  
 è il giro d'affari tra vestiti, fucili e pistole

**1** C'è un ricco mercato che gravita intorno al videogame. Secondo le stime i produttori del gioco creato nel 2017 dalla Epic Games e People Can Fly hanno incassato finora un miliardo di dollari. Tra le altre cose i giocatori possono acquistare fucili, pistole e vestiti. Ogni oggetto può costare fino a 18 euro

**In 10 milioni hanno seguito sulla piattaforma il concerto di Marshmello**

**10** Sono 10 milioni gli utenti che hanno seguito contemporaneamente in tutto il mondo il concerto online sulla piattaforma di Fortnite del Dj americano Marshmello. L'evento, annunciato on line giorni prima, è stato definito un momento storico perché tra i primi concerti svolti online all'interno di una piattaforma di gioco

**ROSSETTI: LA TENDENZA VA MONITORATA MA ATTENTI DIETRO L'ASSUEFAZIONE CI SONO BEN ALTRE DIFFICOLTÀ RELAZIONALI**

### IL FENOMENO

**Valentino Di Giacomo**

«Quel gioco crea dipendenza come l'eroina». Da tempo la comunità scientifica sta mettendo in guardia i genitori sul pericolo dei videogiochi online usati dagli ado-

scienti, nel Regno Unito più di uno specialista ha paragonato alcuni videogame agli effetti causati dalla droga. Una patologia, quella della dipendenza da virtual-gaming, seguita attentamente anche dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, perché portatrice di «disturbi mentali, comportamentali e dello sviluppo neurologico».

### L'ALLARME

Nel mirino ci è finito soprattutto «Fortnite»: chi ha figli tra i 7 e i 18 anni ne avrà certamente sentito parlare perché è il gioco più scaricato al mondo con oltre 300 milio-

ni di utenti. Anche in Italia Fortnite è diventato uno status-symbol tra i ragazzini che trascorrono ore davanti agli schermi con il pericolo di non riuscire a smettere e, in alcuni casi, di non saper più distin-



guere le differenze tra mondo virtuale e reale. In una scuola media di Vicenza, notando comportamenti particolari dei propri studenti, la preside è stata costretta a scrivere una lettera ai genitori. «Vi avviso – ha scritto la dirigente scolastica – che le discussioni iniziate nel gioco possono terminare nella vita reale con dinamiche di bullismo che vedono i ragazzi riunirsi in piccole gang e scagliarsi contro i compagni».

**IL GIOCO**

Il gioco deve il suo successo anche al vantaggio di poter essere scaricato gratuitamente e su qualsiasi piattaforma. Si tratta di una battaglia per la sopravvivenza in cui possono giocare cento persone contemporaneamente collegate da tutto il mondo. I personaggi virtuali sono lanciati da un aereo su un'isola e qui ognuno deve difendersi cercando di non essere ucciso dagli altri giocatori. Vince l'ultimo che resta in piedi. C'è anche una seconda modalità, si chiama «Salva il mondo», ambientata in una terra post-apocalittica dove l'improvvisa apparizione di una tempesta mondiale ha fatto scomparire il 98 per cento della popolazione, in parte sostituita da pericolose creature aliene. In questo caso possono allearsi fino a quattro giocatori per il compimento di varie missioni. Se il gioco è scaricabile gratuitamente, offre però la possibilità di comprare armi virtuali per raggiungere più facilmente la vittoria. Fucili, pistole e spara-razzi, ma anche abiti nuovi per rende-

re più «cool» il proprio personaggio possono costare fino a 18 euro l'uno. È così che i produttori del gioco sono riusciti a guadagnare quasi un miliardo di dollari da quando hanno lanciato il prodotto. Frequenti i casi in cui i genitori hanno scoperto della dipendenza dei propri figli attraverso l'estratto conto della propria carta di credito utilizzata dai ragazzi per acquistare armi e vestiti su Fortnite. Pochi giorni fa sulla piattaforma di Fortnite si è tenuto anche un evento definito «storico»: il concerto del Dj americano Marshmello, idolo tra gli adolescenti. Una sorta di Woodstock virtuale delle nuove generazioni con 10 milioni di utenti che hanno assistito alla performance collegandosi online. Un videogioco che ha fatto proseliti anche tra molti vip: l'attaccante dell'Atletico Madrid, Antoine Griezmann, festeggia i suoi gol con le mosse di uno dei personaggi del gioco. Le maschere più acquistate online per il prossimo carnevale sono proprio quelle dei combattenti di Fortnite.

**GLI ESPERTI**

«Il gioco è una vera e propria dipendenza comportamentale – spiega Fabrizio Starace, componente del Consiglio superiore di Sanità - che si accompagna ad altri disturbi psicologici come ansia e depressione. Come le dipendenze da sostanze produce tolleranza (necessità di aumentare puntate e frequenza di gioco) ed astinenza, in presenza della quale la persona trascura lavoro, scuola, relazioni

affettive per dedicarsi alla ricerca spasmodica dei luoghi per soddisfare la propria necessità di giocare». Per lo psichiatra Alessandro Meluzzi «l'unica arma contro queste patologie è costruire alternative per i ragazzi nel mondo reale, anche esperienze collettive come si faceva un tempo sarebbero una soluzione da questi giochi virtuali. Per i più grandi andrebbe recuperata persino la leva obbligatoria o il servizio civile perché è il segnale anche di una decadenza dei valori della nostra società». Ma il problema non sono solo i giochi, ma l'uso che se ne fa. «Il fenomeno va sicuramente monitorato – spiega lo psicoterapeuta Alberto Rossetti – ma senza fare allarmismo perché al mondo giocano online oltre due miliardi di persone e solo una minima percentuale sviluppa dipendenze». L'esperto, autore di due libri sul tema, «Cyberbullismo» e «Nasci, cresci posta», ritiene che il gaming disorder sia un sintomo, ma non la causa di altri problemi psichiatrici, relazionali o familiari già in essere negli adolescenti. Se un ragazzino sviluppa questo tipo di assuefazione è perché ci sono altre difficoltà preesistenti a cui porre rimedio. «Il consiglio per i genitori è dare dei limiti orari ai propri figli – dice Rossetti – già un'ora al giorno è tanto tempo, ma soprattutto bisogna far capire ai ragazzi che ci sono altri modi di interagire con gli altri a partire dallo sport e da altre attività ludiche».

*(ha collaborato Ettore Mautone)*

© RIPRODUZIONE RISERVATA

**La curiosità**

**Così il califfato addestrava i «leoncini»**

Videogiochi di guerra per addestrare i «leoncini del Califfato» al combattimento. Anche l'Isis ha utilizzato i videogame per il jihad, soprattutto fino a qualche anno fa, quando l'autoproclamato Stato Islamico, all'apice della propria potenza, così indottrinava i ragazzini per abituarli alle immagini cruente. In passato membri del Daesh utilizzavano per comunicare anche le chat delle consolle più in voga come Playstation e Xbox. Analisi d'intelligence scoprirono il

nesso dopo l'attentato di Parigi alla redazione di Charlie Hebdo. Gli autori del raid oltre all'addestramento sul campo compiuto in Yemen e in Siria, si sono «allenati» anche con i videogiochi. In un rapporto veniva segnalato di come Said Kouachi, fuggendo dopo l'attentato, avesse freddato uno dei poliziotti all'esterno della redazione riproducendo lo stesso gesto di un celebre videogiochi. La dinamica dello sparare era pressoché identica al celebre gioco «Grand Theft Auto».