Morire per gioco

GENITORI SGOMENTI E SCHIANTATI DAL DOLORE. IN FRANCIA CRESCE L'ALLARME PER PRATICHE VIOLENTE E INSENSATE. CHE COINVOLGONO SEMPRE PIÙ RAGAZZI

di **ELENA FORNERO**

Il giorno di Natale 2010 presso una famiglia come le altre. Tempo passato a scambiarsi tenerezze e a commentare i regali ricevuti. Vincent, 11 anni, ha giocato un po' al computer insieme a sua mamma e adesso va in camera sua. Il papà telefona che sta per rientrare da una visita a un amico e Baptiste, il fratello più grande, mette a scaldare il dolce nel forno per una merenda di festa. Poi va in camera anche lui e lì inizia il film dell'orrore. Vincent è appeso esanime alla testiera del letto, la sciarpa della sua squadra di calcio preferita stretta intorno al collo. Suicidio? Incidente? Lo sgomento dei familiari, i tentativi di rianimarlo, l'arrivo dei soccorsi: tutto è inutile, il ragazzino è morto. Morto «per gioco». Perché, come spiegheranno i medici ai genitori increduli e schiantati dal dolore, stava praticando il cosiddetto «gioco del foulard», una sorta di autostrangolamento che provoca un semisvenimento e insieme sensazioni intense tipo allucinazioni e uscita dal corpo, ma che può avere conseguenze micidiali. Basta una pressione un po' troppo forte sulla carotide e la morte sopraggiunge per asfissia.
I suoi genitori non ne hanno mai sentito parlare né sospettavano che il figlio lo facesse quasi abitualmente. Non avevano dato peso ai suoi mal di testa nei giorni precedenti la disgrazia, né ai capillari spezzati dei suoi bulbi oculari, indizi chiari della pratica. «Mi è anche venuto in mente che avevo già visto quella sciarpa giorni prima, legata nello stesso posto, e che Vincent mi aveva detto che ci aveva giocato a Tarzan...», ricorda la madre Isabelle. «Alcuni suoi amici hanno poi detto che l'aveva già fatto a scuola, quel "gioco", con dei ragazzini di terza media». Altri compagni ammettono di farlo ogni tanto, per procurarsi piacere o impressionare gli altri, per ridere in compagnia. Tutti sono arciconvinti che si tratti di un passatempo innocuo.

CHE SBALLO SVENIRE!

«Di tutti gli studenti francesi tra i 6 e i 15 anni, uno su dieci ha già giocato a svenire. La metà di quelli che hanno già giocato non sanno che rischiano danni cerebrali irreversibili e la morte», dicono all'Apeas (*Association des parents d'enfants accidentés par strangulation*), mostrando i dati di un recentissimo sondaggio Ipsos realizzato su oltre mille allievi dalla prima elementare alla fine delle medie. In Francia da anni l'Apeas fa pressione perché nelle scuole si diffonda un'informazione corretta su una pratica che non è certo nuova (i primi casi documentati risalgono a cinquant'anni fa) ma che continua a trovare nuovi adepti e a mietere vittime. Non esistono dati ufficiali perché morti come quella di Vincent vengono archiviate come «incidente domestico» o «suicidio», aggravando così il senso di colpa della famiglie. Ma l'Apeas afferma di recensire almeno una decina di casi ogni anno. E chiede al Ministero della Sanità che una grande inchiesta epidemiologica faccia finalmente luce su chi sono e quanti sono davvero i ragazzini che perdono la vita in questo modo folle. Un problema solo francese? «Niente affatto. Emerge dove se ne parla, dove qualche genitore coraggioso fonda un'associazione e inizia a fare sensibilizzazione», dice Catherine Vince, vicepresidente Apeas. «Dunque in Belgio, in Svizzera, in Gran Bretagna e negli Stati Uniti, dove stanno rivedendo gli archivi giudiziari e portando alla luce centinaia di casi. Ma se negli altri Paesi si studiassero a fondo tutte le morti inspiegabili di minori per strangolamento, e ce n'è ovunque, si troverebbe che esiste anche lì».
Gioco del pomodoro, della rana, dei polmoni, dello svenimento, cosmo, sogno blu, coma, 30 secondi di felicità, space monkey, funky chicken... Nomi diversi per uno stesso «divertimento» i cui luoghi preferenziali di diffusione sono il cortile o la mensa scolastica, la colonia o il doposcuola, in generale ovunque >

Scommesse rischiose

«I giochi pericolosi sono spesso il risultato di scommesse tra amici», mette in guardia la community per famiglie **Securikids**, recensendo l'abitudine crescente tra i giovani di «sfidarsi» per dimostrare il proprio coraggio. A volte sono messe in palio ricompense o semplicemente il riconoscimento del gruppo. In **Francia** questo provoca ogni anno la morte di ragazzini che attraversano i binari davanti a un treno in arrivo, ad esempio, o che saltano da un tetto all'altro. Altri giocano alla roulette russa o a quella belga (una sola pallattola mancante nel caricatore) con armi del tipo **soft-air**, che possono causare ferite gravi. Le ragazze scommettono invece su chi riuscirà a baciare più sconosciuti per strada. Un «gioco» che può suscitare semplice sorpresa ma anche altre reazioni.

Catherine Vince, vicepresidente Apeas. A destra, il portale www.jeudufoulard.com

1milione
di giovani francesi (7-17 anni) ha già praticato un gioco di strangolamento
(studio TNS-Sofres 2007)

82
gli adolescenti americani morti per giochi di strangolamento tra il 1995 e il 2007
(*US Centres for Diseases Control and Prevention*, stima)

458
le vittime negli Usa tra 1995 e 2007
(controstima della campagna di sensibilizzazione *Games Adolescents Shouldn't Play*)

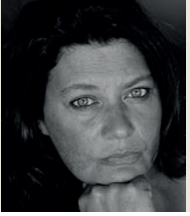
i ragazzini passano del tempo insieme sotto una sorveglianza a cui spesso è facile sfuggire. Il passaparola, i più grandi che lo insegnano ai più piccoli, la pressione del gruppo. Raramente si tratta di atti di bullismo o costrizione. È una pratica che può indurre una forma di dipendenza per lo stato di alterazione che provoca, ottenuto attraverso l'arresto e la ripresa improvvisa dell'ossigenazione. A scuola spesso è un compagno che stringe con le mani il collo di un altro. Una volta imparato il meccanismo, moltissimi sono tentati di riprocurarsi lo stesso *flash* nella propria cameretta, facendo un cappio con una cintura o una sciarpa, come ha fatto Vincent. E qui sta il pericolo maggiore, il rischio di passare il limite senza nessun testimone che possa portare aiuto immediato. «In anni recenti si è aggiunto Internet ad amplificare il problema», continua la signora Vince, che ha perduto un figlio di otto anni. «Siti web che descrivono come farlo, video su YouTube che mostrano ragazzini che svengono, e che vengono visionati migliaia di volte...».

PUNTARE SULLA PREVENZIONE

Per contrastare questa tendenza già nel 2010 il Parlamento francese ha votato all'unanimità un emendamento per punire con 75 mila euro e tre anni di prigione chiunque inciti alla pratica di giochi pericolosi anche sulla Rete. «Il controllo è utile ma il punto fondamentale resta la prevenzione diretta sui ragazzini. Che deve essere fatta in maniera corretta se no può essere controproducente», commentano all'Apeas. Tirando fuori il discorso in maniera sbagliata si rischia di risvegliare la curiosità dei giovanissimi che non hanno ancora provato, di dare loro «la voglia». «È per quello che tra insegnanti e direttori c'è ancora moltissima resistenza ad affrontare il discorso, è comprensibile». All'Apeas, i cui membri fanno anche incontri formativi nelle classi, hanno elaborato un kit di strumenti preventivi per aiutare gli educatori attraverso schede, video, un gioco per sensibilizzare i ragazzini sul funzionamento del loro corpo. «Importante è non parlare direttamente di questi "giochi" ma parlare del cervello,

Colpi da proibire

La novità dei giochi stupidi in arrivo dagli **Stati Uniti** si chiama *sack tapping*. Si tratta di cogliere di sorpresa un compagno infliggendogli un colpo nei testicoli. Anche in questo caso, il bullismo non c'entra, molto più spesso sono bravate all'interno di un gruppo d'amici. «È una maniera di imporre la propria predominanza o di dimostrare quanto si è forti», spiega lo psichiatra di **Atlanta Charles Raison**, evocando l'altro tipico gioco da ricreazione detto *chicken*, in cui ci si sfida a chi riesce a sopportare più botte. Ma il *sack tapping* rischia di provocare danni permanenti, se il colpo inflitto è troppo forte. Gli urologi statunitensi danno l'allarme per il numero crescente di ragazzini che si ritrovano con ematomi, capillari spezzati e, in casi più gravi, un testicolo da asportare.



Bulli tra i banchi

della circolazione sanguigna, e dei rischi di interrompere la propria respirazione anche per breve tempo. Un discorso che anche i genitori dovrebbero aggiungere alla lista delle cose da insegnare», sottolinea Catherine Vince. «I giovani sono interessati e capiscono al volo. L'informazione è l'unica arma che possiamo dare loro contro questa piaga». Lo dimostrano i dati dello studio Ipsos: la stragrande maggioranza dei ragazzini che non gioca all'autostrangolamento è cosciente dei pericoli che si corrono (il 93 per cento sa che si rischia di morire, l'84 che il battito cardiaco può fermarsi, il 76 che si possono subire danni cerebrali), a differenza di quelli che ci giocano che li ignorano crassamente.

E non c'è solo lo strangolamento. La scuola sembra diventare sempre di più luogo dove si imparano comportamenti a rischio. Nella ricreazione si registrano altri tipi di giochi pericolosi, come manifestazioni di violenza gratuita tutti-contro-uno. «Strani ematomi, ansia, disturbi del sonno in un ragazzino possono essere segni che è coinvolto in queste pratiche. Magari di sua scelta, come gioco tra amici, ma col rischio di conseguenze neurologiche e psicologiche pesanti», avvertono i genitori riuniti nell'associazione belga Chousingha. Mikado, catch, capro espiatorio, giudizio, ponticello massacratore: anche qui, nomi diversi per una stessa procedura aberrante. «In un cerchio ci si passa un oggetto lanciandoselo, chi lo lascia cadere viene pestato dagli altri in gruppo. Oppure si decide che la vittima è il compagno che porta addosso un certo colore, e allora viene tormentato per tutta la giornata. O ancora, nel "gioco del toro", un gruppo carica a testa bassa un ragazzino. L'*happy slapping* è invece l'aggressione improvvisa di una persona filmata con un telefonino e poi messa su Internet. All'offesa fisica si aggiunge anche quella della dignità, con la derisione pubblica». E a proposito di cyberbullismo, un'inchiesta condotta nel 2011 in Norvegia dall'agenzia di ricerche di mercato TNS Gallup ha rivelato che due adolescenti su tre ne sono vittime. Tra essi le ragazze sono il doppio dei maschi.

Nel 2007 il bullismo era agli onori di tutte le cronache. Circolari del **Ministero dell'Istruzione**, la campagna «Smonta il bullo», la creazione di Osservatori regionali del fenomeno. A cinque anni di distanza è difficile dire se la lotta sia stata portata avanti in maniera efficace. Gli episodi di aggressione verbale e fisica, filmati dagli immancabili cellulari (che sarebbero vietati, peraltro) e puntualmente messi su **YouTube**, continuano a imperversare negli istituti di mezza Italia. Dilagano i casi di cyberbullismo. Secondo l'Indagine conoscitiva sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza 2011, realizzata da **Eurispes** e **Telefono Azzurro** e resa nota lo scorso dicembre, del campione di ragazzi intervistati (quasi 1.500, tra i 12 e i 18 anni) uno su quattro dice di essere vittima di false informazioni fatte circolare sul suo conto, il 22 per cento è fatto oggetto di provocazioni e prese in giro ripetute, il 21,6 è bersaglio di offese immotivate. Nel 2008 l'onlus **Cittadinanzattiva** realizzava un sondaggio telefonico su ognuno degli Osservatori regionali sul bullismo: in un anno di vita avevano ricevuto in media una decina di chiamate e gli interventi sul campo erano stati una percentuale minima.