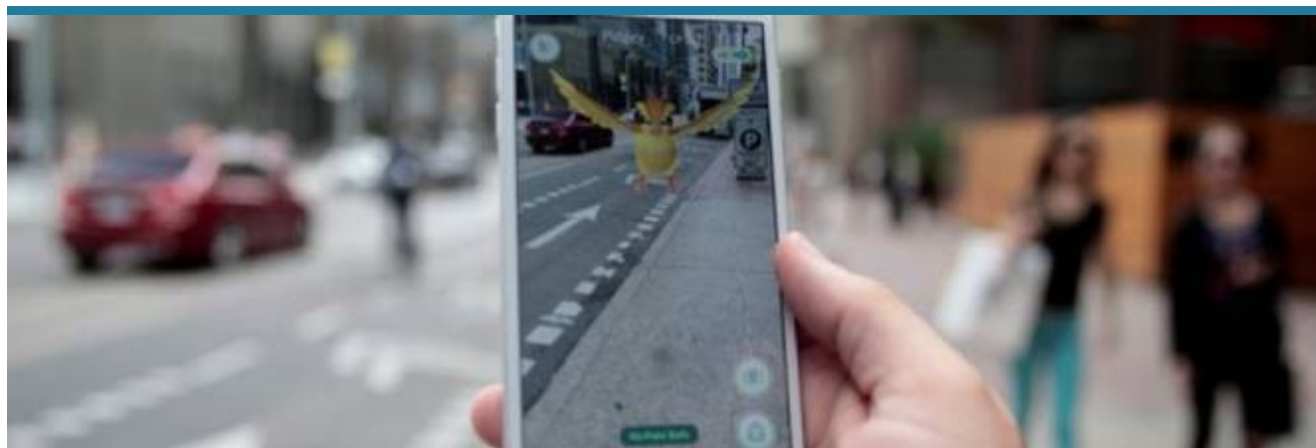


"Pokémon GO è come il nazismo o una sostanza allucinogena"

Monsignor Staglianò, vescovo di Noto: "È un sistema diabolico e totalitaristico". Margherita Spagnuolo Lobb, psicoterapeuta: "Simile all'LSD degli anni Settanta"

Joni Scarpolini - Lun, 22/08/2016 - 16:46

"Pokémon GO? Un gioco diabolico, un sistema totalitaristico come il **nazismo**".



Le parole di **monsignor Antonio Staglianò**, vescovo di Noto, in merito all'app del momento potrebbero sembrare un tantino esagerate. Non per **Margherita Spagnuolo Lobb**, psicoterapeuta e direttore dell'Istituto di Gestalt HCC Italy, che, dopo i casi di cronaca che hanno visto protagonisti un ragazzo francese infiltratosi in una base militare in Indonesia, un turista tedesco entrato di notte nel Colosseo e una 19enne sorpresa mentre guidava contromano a Firenze, ritiene assolutamente legittimo l'allarme lanciato dal sacerdote siciliano, pronto addirittura a un'**azione legale** "per preservare la sicurezza sociale degli uomini e delle donne della Terra".

"Peggio di una sbornia"

"Il gioco richiede a chi lo usa di concentrarsi totalmente su quella che, pur essendo definita come 'realtà aumentata', è di fatto una realtà virtuale lasciando, anche se solo momentaneamente, il contatto con la realtà attuale", spiega la dottoressa. "Il pericolo è dato dall'abbandono dei confini della realtà per vivere una realtà parallela, che consiste in **una percezione non reale dentro un mondo reale**. L'effetto è ancor più sfacciato di quello di una sbornia, durante la quale la percezione è offuscata dai fumi dell'alcool: potremmo paragonarlo a un'**allucinazione**, in cui la persona interagisce con un contesto reale basandosi su una realtà non condivisa".

"Un danno sociale"

Secondo la psicoterapeuta, paragonare la mania dilagante di Pokémon Go alla diffusione dell'**LSD** negli anni Settanta non è poi così azzardato. "L'uso di questo allucinogeno era sostenuto dall'idea umanistica di sviluppare il potenziale umano. La grande differenza è che allora l'esperienza allucinatoria, pur essendo personale e soggettiva, veniva vissuta in gruppo, ed era una pratica ristretta a questa realtà: chi usciva in strada 'fatto' veniva a malapena tollerato. L'allucinazione data dall'immersione nella realtà aumentata di Pokémon GO, invece, **non è un'esperienza di gruppo ma singola** e personale e, quando il giocatore vi è immerso, non ha accanto nessuno che lo protegga dai pericoli del mondo reale. Questo gioco, a differenza dell'LSD, non è **dannoso da un punto di vista biologico ma sociale**: i cacciatori di Pokémon non sono indeboliti da sostanze psicotrope, hanno il pieno possesso delle proprie facoltà fisiche, ma non hanno più la capacità di tenere conto dei limiti reali del contesto in cui giocano".

"Nessuna precauzione"

Ecco perché, conclude il direttore dell'Istituto di Gestalt, "la **Nintendo** dovrebbe fare in modo che l'app venga utilizzata solo in un contesto protetto, nel quale i giocatori non rischiano di compiere azioni sconsiderate. E' veramente incredibile come un gioco simile possa essere stato lanciato **senza alcun tipo di precauzione o di avvertenza**: sembra quasi che il produttore voglia approfittare di una situazione sociale nella quale gli adulti hanno poca presa sui giovani e non riescono a contenere la loro energia in attività di valore affettivo e sociale". La caccia continua.