

Le vittime norvegesi ci impongono di riflettere sul rapporto tra libertà e consum no, tra garanzie democratiche e sfruttamento commerciale degli istinti peggiori

La morte è un gioco troppo facile

Estremismo, follia ma anche disprezzo per il futuro e tanti, troppi videogame. Ecco che c'è dietro alla strage di Oslo

di Paola Binetti

Il dibattito politico italiano in questi giorni, mentre ci parla di crisi e a tratti ne drammatizza le conseguenze, dall'altro auspica un forte e concreto rinnovamento: di idee, di valori, di modelli e di persone. In Italia ragioniamo di rinnovamento della politica anche in termini di ricambio generazionale, con l'obiettivo specifico di valorizzare giovani pieni di energie, morali ed intellettuali, che hanno terminato spesso brillantemente i loro studi, approfondito temi di loro interesse con un master o perfino con un dottorato. Sono in un certo senso quella scommessa sul futuro su cui si concentrano le speranze di chi non si rassegna ad una visione anonima di quel precariato giovanile che sembra essere uno dei segni più profondi del disagio sociale in Italia. Sono davvero molti i giovani che si appassionano di politica e che pensano che la politica possa, debba, cambiare positivamente il Paese in cui vivono, superando quella tendenza alla stagnazione delle idee e dei progetti che si intreccia così pesantemente con il degrado morale che emerge dalla corruzione, dal sistema blindato delle raccomandazioni, dalla compravendita di privilegi. In Italia questi giovani si esprimono soprattutto con il linguaggio dell'antipolitica. Gridano le loro speranze disattese manifestando in piazza per mille moti

vi diversi, ma sostanzialmente chiedono un mondo migliore, dove le cose funzionino meglio e dove ognuno di loro possa trovare lo spazio giusto per esprimere i propri talenti e metterli a disposizione della comunità in cui vivono. Sono i giovani di sempre e come ogni nuova generazione reclamano le opportunità necessarie per vivere la propria vita di giovani-adulti impegnati ad essere migliori di coloro che criticano a gran voce... anche perché vorrebbero prenderne il posto, convinti di poter fare comunque meglio.

In Norvegia pochi giorni fa 600 ragazzi poco più o poco meno che ventenni si sono riuniti per motivi analoghi: per capire come contribuire a fare del proprio paese un mondo migliore in cui declinare con coerenza e serietà i valori del rispetto reciproco, dell'inclusione sociale, della giustizia. I giovani laburisti, o almeno aspiranti tali, volevano esprimere con forza la convinzione che in una società aperta come quella norvegese l'incontro tra culture diverse, con la propria etnia e la propria religione, è sempre possibile e può essere sempre più profondo e completo. Il dialogo è sempre possibile quando c'è, come valore minimo irrinunciabile, la tolleranza. Una lunga tradizione invita i giovani tra i 15 e i 25 anni a passare qualche giorno insieme, in una piccola isola a pochi chilometri da Oslo di proprietà del partito laburista. L'obiettivo è cominciar a far politica da giovani per scoprire nella convivenza alcuni dei valori propri della democrazia, come appunto l'ascolto reciproco, il confronto delle idee e la gioia di stare insieme. Tutto in un quadro così parla di gioia di vivere, di un futuro che per quanto complesso è sempre a portata di mano, di un impegno che quando è condiviso è fonte di serena soddisfazione e di reciproco sostegno. Ma tutto ciò è stato spazzato via in poche decine di minuti che devono essere sembrati una eternità, a chi ha contemplato la morte faccia a faccia, a chi ha implorato di essere lasciato in vita e ne ha ricevuto un rifiuto. A chi ha sperimentato il lato oscuro della mente umana: quello della follia lucida di chi credendosi leader in realtà non è altro che un giustiziere della notte, privo di valori e di senso della realtà. Un pazzo hanno detto molti giornali, nel tentativo di tracciarne un profilo convincente. Ma un pazzo che da tempo aveva grande dimestichezza con videogiochi violenti, in cui la morte è un gioco e più ne ammazzi più punti fai... Anders

Behring Breivik: in un memoriale di 1.500 pagine, un vero e proprio manifesto della sua crociata, aveva descritto con spaventosa lucidità obiettivi e strategie, a cui stava pensando fin dal 2002, quando aveva cominciato ad ideare l'impresa, entrata nella "fase operativa" nel 2009 e completata il 22 luglio del 2011. Già da allora era consapevole che sarebbe stato considerato «il più grande mostro dalla storia», mentre lui si sentiva un eroe, un vero e proprio salvatore del suo popolo, un distruttore del male e un portatore di luce.

Ci si chiede come può accadere che una persona così un progetto di questo tipo per quasi 10 anni senza che nessuno si accorga della sua follia, di ciò che scrive nel suo diario e di ciò che proietta su Facebook. È vero che viveva in campagna, facendo l'agricoltore, relativamente solo e separato dagli altri... ma 10 anni sono davvero troppi per non cogliere i segnali di una personalità disturbata e sicuramente in cerca di mille occasioni di visibilità. Per ora Breivik non smentisce il suo personaggio e non tradisce la sua missione: chiede un processo a porte aperte, vuole essere presente in aula e dare le sue spiegazioni, così come ha riferito il suo avvocato difensore, che ha ammesso di aver avuto non poche perplessità prima di accettare l'incarico. L'impresa portata a termine da quest'uomo richiede tenacia e determinazione, una intelligenza organizzatrice e tecnicamente tutt'altro che sprovveduta, ma richiede anche e soprattutto un profondo disprezzo per la vita altrui, soprattutto per quella di giovani, che almeno nella sua visione della storia, non avevano certamente potuto macchiarsi di nessuna colpa.

Cento giovani innocenti sono stati uccisi in una dinamica da videogiochi in cui la morte è assolutamente irreversibile e drammaticamente reale. Ha sparato alla testa, uno ad uno, a ragazzini molto più piccoli di lui, che fuggivano smarriti, buttandosi in acqua, nascondendosi dietro gli alberi, fingendosi morti. Ha attraversato l'isola con un lungo e lento incedere, in cui aveva avuto l'accortezza di mettere tappi alle orecchie, per non sentire gli spari, ma soprattutto per non sentire le grida di aiuto. Per chiudere davvero ogni possibilità di farsi condizionare da un contatto umano concreto, fatto di pianti e di preghiere, per non recepire quella dimensione umana che avrebbe potuto farlo reagire in modo diverso. Ha ucciso con

tanta spietata freddezza da apparire invincibile ed inarrestabile agli adulti presenti sull'isola, alcuni docenti e due poliziotti disarmati, e ai ragazzi, che non hanno saputo fermarlo, nonostante fosse e sembrasse solo.

Ci sono tante drammatiche contraddizioni in questa vicenda che meritano di essere chiarite: dal ritardo negli aiuti, goffamente giustificati da una vana ricerca di altri ordigni in centro, mentre decine e decine di ragazzi tempestavano i genitori di telefonate e di sms per spiegare cosa stava accadendo sull'isola, alla impossibile impresa di un solo uomo che ne uccide 100 prima di essere fermato. Dalla lunghissima preparazione della strage alla sua consumazione, in un clima senza tempo, perché nessuno sapeva mai quando sarebbe finita e quando e come sarebbe toccato anche a lui. C'è tanta violenza in questa vicenda da spazzar via la sensazione che si possa utopisticamente creare un luogo in cui si possa vivere in pace, senza misure di difesa e di sicurezza. La morte, nella sua lucida follia e nel suo freddo realismo non è mai un gioco. Non si può scherzare con la morte. Non si può far finta di uccidere, con un qualunque videogame, pensando che poi tutto ricomincerà come prima. Proprio per questo la narrazione mediatica di questo caso non può indulgere in dettagli che eccitino la fantasia di qualche personalità disturbata, in cui i sintomi omicidi si scatenino insieme al bisogno irresistibile di visibilità e di spazio pubblico. Anche in questo c'è bisogno di sobrietà, così come c'è bisogno di prudenza nell'uso e nell'abuso di certi giochi. Sta diventando sempre più auspicabile che i costruttori e gli inventori di videogiochi si dotino di un codice di autoregolamentazione. IL videogioco implica una ri-

tualità che permette di creare le condizioni per un escalation ripetitivo sempre più eccitante, in una continua sfida con se stessi per migliorare le proprie performance di giustiziere folle.

Ma intanto cento famiglie piangono i figli morti perché la loro società non ha saputo proteggerli e tutti insieme ci chiediamo dove cominci la responsabilità della politica, se mentre crea l'opportunità di avvicinare i giovani alle dinamiche democratiche di un confronto vivace e costruttivo, poi li abbandona ad una ferocia distruttiva incontrollata. Abbiamo bisogno di imparare a proteggere le nuove generazioni da nuovi pericoli, coniugando sicurezza e prudenza, perché se Breivik ci appare inesorabilmente folle, il terrorismo con i suoi agguati imprevedibili è pur sempre in agguato e minaccia la nostra società, che ha respinto i fantasmi di una violenza irrazionale e perciò stessa estranea al nostro modo di pensare. Quanto accaduto in Norvegia nella sua dinamica perversa potrebbe riproporsi in mille altri posti, che hanno scelto di vivere secondo i canoni delle società aperte e liberali. Ma proprio perciò abbiamo bisogno di ripensare e di far ripensare la morte in modo serio: non si gioca con la morte, non la si può banalizzare riducendola ad una scommessa con se stessi o con qualche improbabile avversario. Davanti alla morte, quella vera, ci si ferma in punta di piedi. Con rispetto, ben sapendo che ogni morte è un punto fermo. Definitivo.

◆ **Non si può far finta continuamente di uccidere, con un qualunque videogioco, pensando che poi tutto ricomincerà come prima**

◆ **Sono molti i giovani che si appassionano di politica perché pensano che possa, debba, cambiare positivamente il Paese in cui vivono**

