

Noto, Staglianò contro Pokémon go: "un sistema nazista, diabolico: li denuncio". La psicoterapeuta: "È come Lsd anni '70"

18 Ago 2016 - 08:57

NOTO ATTUALITÀ

Nessuna canzone, nessuna citazione musicale stavolta, ma solo tanta rabbia e un obiettivo: scacciare i Pokémon dal luogo sacro. No, non è una battuta ma quanto il vescovo di Noto, monsignor Antonio Staglianò, pensa dell'app Pokémon Go, che da qualche settimana impazza anche in Italia.

Lo ha definito un gioco "diabolico", allarmante perché è un "sistema totalitaristico pari a quello nazista" e "costruttore di cadaveri ambulanti" e ha annunciato di essere pronto a un'azione legale, tanto da aver già chiesto a due avvocati di "pensare la fattispecie della denuncia" per "preservare la sicurezza sociale degli uomini e delle donne della Terra". A maggior ragione dopo aver appreso che i programmatori dell'app hanno trasformato il seminario vescovile in uno dei tanti Pokestop disseminati per Noto e che davanti la Basilica di San Nicolò, c'è pure una palestra per far crescere i Pokemon.

Al fianco del vescovo si schiera anche Margherita Spagnuolo Lobb, psicoterapeuta, che ritiene l'allarme assolutamente giustificato e l'app pericolosa: "Il gioco – spiega – 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". Ecco perché, da tutto il mondo, giungono notizie di persone che compiono azioni avventate mentre sono completamente immersi nel gioco: un ragazzo francese è entrato in una base militare in Indonesia, un turista tedesco ha scavalcato la recinzione entrando di notte nel Colosseo, due ragazzi canadesi hanno sconfinato negli Usa e sono stati arrestati, una 19enne è stata sorpresa mentre guidava contromano a Firenze...

"Il pericolo – sottolinea la psicoterapeuta – 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". Il direttore dell'Istituto di Gestalt HCC Italy paragona quindi l'app alla grande diffusione dell'LSD negli anni Settanta: "L'uso di questo allucinogeno – spiega – 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".

Source URL: <http://www.ibleinews.it/node/75444>