Sparatoria Florida: il governatore del Kentucky contro i videogiochi

Mercoledì a **Parkland**, in **Florida**, un **19enne** considerato da tutti un appassionato di armi ha aperto il fuoco in una scuola superiore, uccidendo 17 persone. L'ennesimo attacco sul suolo americano che ha riacceso il dibattito sulle origini di tanta violenza. Lo stesso **Donald Trump**, presidente degli **Stati Uniti**, è intervenuto introducendo un discorso riguardo il «**declino della cultura moderna»**, facendo orecchie da mercante sul vero problema presente sul suolo americano, ovvero la facilità con cui si riesce a reperire armi.

Su questa scia troviamo anche **Matt Bevin**, governatore del **Kentucky**, secondo il quale i **videogiochi** hanno un ruolo cruciale riguardo la «**cultura della morte che oggi così facilmente celebriamo»**, che fondamentalmente è la principale responsabile di incidenti come questo. Bevin in un'intervista per **Leland Conway**:

> **«Alcuni videogiochi sono limitati a un pubblico adulto ma tutto il mondo sa che anche i bambini li giocano. Esistono titoli che fanno delle stragi il loro punto di forza, premiando la loro riuscita e l'omicidio di qualcuno che in quel momento chiede pietà. Parlo di videogiochi quotati, anche protetti dal Primo Emendamento.»**

Ha poi continuato, riferendosi alla sentenza della **Corte Suprema**:

> **«Le reputo spazzatura, come la pornografia: desensibilizza le persone rispetto al vero valore della vita umana, alla dignità delle donne, alla dignità dell'umanità, e stiamo raccogliendo ciò che abbiamo seminato.»**

Bevin ha chiesto ai media di assumersi le responsabilità di ciò che rilasciano e continua:

> **«Perché abbiamo bisogno di videogiochi che incoraggino le persone a uccidere altre persone. Che si tratti di romanzi, che si tratti di Serie TV, che si tratti di un film, chiedo ai produttori di domandarsi quale sia il reale valore dei loro lavori, oltre la speranza di un guadagno. Ma a quale prezzo?»**

I **videogiochi**, così come altri media di intrattenimento, sono dunque per **Bevin** la causa che ha **snaturato** la **moralità** della **società moderna**. Secondo il governatore, i genitori hanno smesso di educare i propri figli, liberandosi delle loro responsabilità e permettendo ai bambini di **«creare le proprie regole senza conseguenze»**.
Questa però non è la prima volta che **Bevin** si scaglia contro i videogame in seguito a una strage scolastica. In un video presente su **Facebook**, in seguito alla sparatoria di **Boston** dello scorso **Gennaio**, aveva puntato il dito contro i **videogiochi** come parte di quell'industria di intrattenimento che **«abitua i giovani a una realtà tragica dove la morte è una costante permanente»**.

Negli **Stati Uniti** i **videogiochi** sono assiduamente accusati di avere un ruolo fondamentale in queste stragi, a partire dalla famosa sparatoria di **Columbine** avvenuta nel **1999** i cui responsabili sarebbero stati dei fan del **videogioco *Doom***. L'assassino della strage alla **Virginia Tech del 2007**

era solito giocare a ***Counter-Strike***, noto sparatutto, mentre il norvegese Anders Behring Breivik amava ***Call of Duty***. Ma la campagna anti-videogiochi ha toccato il fondo, rendendosi ridicola, per opera dell'avvocato **Jack Thompson**, che aveva addirittura citato in giudizio ***Grand Theft Auto IV***. Il dubbio che i videogiochi possano avere delle responsabilità ha sfiorato anche **Barack Obama**, ex presidente degli Stati Uniti d'America che aveva sensibilizzato i centri per il controllo delle malattie a studiare gli effetti dei **videogiochi violenti**.

Per quanto gli studi siano stati davvero tanti, **non si è mai trovata una correlazione tra videogiochi e comportamenti violenti**. Che sia invece la facilità con cui un ragazzo, un adulto riesca a procurarsi un'arma all'interno del territorio USA? Perché puntare il dito contro qualcosa che si odia, in questo caso l'industria dei videogiochi, è molto più semplice e veloce che creare una legge che limita la vendita delle armi.

L'industria videoludica non è un mezzo che trasmette violenza. Molto spesso risulta essere un metodo d'intrattenimento culturale in grado di insegnarci qualcosa di importante, raccontandoci una storia e che riesce a spiccare con l'arte e la creatività degli sviluppatori, che con enorme passione provano a plasmare qualcosa che faccia leva sui sentimenti dei videogiocatori.