

Il caso

La sfida che uccide i teenager bloccati i video tutorial online

Inchiesta sulla morte di un adolescente milanese: giocava a "Blackout" e si è soffocato

PAOLO BERIZZI, MILANO

Dicono che ti senti un avatar. Guarda, muoio un po' e poi rinasco. Come nei videogame, che ti polverizzano ma torni subito in gara. Però in queste sfide che sembrano gallerie da infilare a fari spenti il nemico ha la faccia invisibile dell'ipossia celebrale: il cervello, privato in parte dell'ossigeno, spegne la luce per qualche secondo, va in modalità stand by perché l'hai programmato così. Poi ti riprendi e hai superato il livello. Dopo ce n'è un altro. «A volte – racconta un ragazzo che ha provato il "blackout", 15 anni, studente liceale, famiglia borghese di Milano – c'è un tipo che ti manda il video-tutorial e ti dice: "Vediamo tu fino dove arrivi"». Igor era a livello 5, difficoltà avanzata. Perché di livelli questa porcheria subdola del "blackout challenge" ne prevede sette.

Sette come le vite dei gatti. Sette come le cime più alte di ciascuno dei sette continenti, e chissà magari erano quelle il sogno di Igor Maj, piccolo scalatore milanese, il "ragno biondo", morto a 14 anni nella sua camera con una corda da roccia intorno al collo. Anche il padre Ramon Maj è un arrampicatore. «Gli avevamo parlato di alcool, droga, motorini, salti pericolosi e tutto ciò che conoscevamo. Ma di questo no, era proprio fuori dalla nostra immaginazione», dice sconvolto. A settemila metri in quota sei senza ossigeno. Igor – sembra il paradosso perfetto – ha rinunciato all'aria per gioco. In casa, da solo. Dopo avere smanettato sullo smartphone, e l'apparecchio agli agenti della polizia postale ha subito rivelato la chiave di questa morte assurda. "Pass-out challenge".

"Choking game". Oppure, più semplicemente, "altalena" (tra la vita e la morte). Sono alcuni sinonimi dell'assassino silenzioso: il "blackout". La sfida ad autosoffocarsi.

Un gioco macabro, pericolosissimo. L'ultimo incubo – ultimo in ordine di tempo – diffuso in rete e sui social e diventato virale tra gli adolescenti. In pratica vince chi resta per più tempo senza ossigeno. Chi accarezza la morte e toglie la mano prima che sia tardi. Funzionamento e regole del gioco? Sono spiegate in video e tutorial caricati su YouTube, decine di video veicolati su scala globale attraverso i social. Eccolo il "blackout", è un pezzo della giungla insidiosa delle "sfide virali", pratiche a metà tra la moda perversa e il rito di iniziazione. Competizioni idiote e contagiose dove la componente autolesionista s'intreccia con il gusto del dimostrarsi più audace dei tuoi amici. Alcuni video mostrano adolescenti che si stringono a vicenda con le mani intorno al collo. Anche sorridenti. In altri c'è un "maestro" – quasi sempre coetaneo degli utenti-apprendisti – che ti fa vedere come ci si priva dell'ossigeno con una corda, un laccio. Tappandosi bocca e naso o mettendo la testa dentro una busta di plastica.

Se in queste ore digitate "blackout challenge" su YouTube, il motore della piattaforma vi negherà l'accesso alla maggior parte dei contenuti. Sono stati bloccati d'urgenza dalla polizia postale su ordine della procura di Milano (pm Tiziana Siciliano e Letizia Mocchiari). Per fare ulteriore chiarezza sulla morte di Igor si indaga per istigazione al suicidio. Il giovane scalatore milanese – iscritto al gruppo "Ragni di Lecco" e cresciuto nella

società Boulder&Co di Agrate – era uno che non aveva paura di spingere in là la soglia del coraggio. Quali e quanti siti abbia consultato per sfidare se stesso lo si saprà forse nei prossimi giorni: ma è già chiarissimo da dove provenivano le sirene che gli hanno fatto venire voglia di soffocarsi con la corda, quella corda che il sabato e la domenica usava per salire in quota. Così, per provare il brivido del "ritorno". Quello che non è riuscito nemmeno a un altro 14enne che a febbraio, a Tivoli, sempre con il "blackout", è rimasto sotto pure lui. Per azionare la clessidra dell'ossigeno aveva usato il cavo della Playstation. È morto qualche giorno dopo in ospedale. Adolescenti morti per gioco. Morti di dark web. Morti per condividere una partita, per non sentirsi esclusi o per vincere se stessi danzando su un filo sottile sopra l'abisso. "Blackout" è figlio illegittimo di "BlueWhale", la balena blu che prevedeva 50 gare da superare, dai tagli sul braccio al suicidio. Solo che la balena si rivelò una mezza bufala o comunque una forzatura. Invece la corsa da fermi senza ossigeno è maledettamente vera. Vera come le altre follie dei teenager: sdraiarsi sui binari, stare in equilibrio sul tetto di un'auto che sfreccia, le fotografie sospesi sui tetti dei grattacieli. Morire e rinascere. Come gli avatar.

Igor, 14 anni, amava le arrampicate e aveva deciso di provare questa gara macabra diventata virale tra i giovanissimi



Peso: 48%

I precedenti

Quei manuali in rete dietro le tragedie

1 Tivoli

Nel febbraio scorso un 14enne viene ritrovato dai genitori privo di sensi nel bagno, con il cavo della playstation stretto al collo. Ricoverato d'urgenza, muore al Policlinico Gemelli di Roma. Il padre ricorda che il figlio, pochi giorni prima della tragedia, gli aveva mostrato un video su Internet in cui veniva spiegata la pratica del "blackout", con cui procurarsi l'autosoffocamento.

2 Milano

Nel giugno 2017 una ragazza di 20 anni contatta un'adolescente di dodici su Instagram, la istiga a procurarsi dei tagli sul proprio corpo e a mandarle le foto. Sul caso si allunga l'ipotesi del "Blue whale", il gioco virtuale che mira al suicidio proveniente dalla Russia, ma l'ipotesi non viene confermata



Igor Maj, 14 anni, era appassionato di arrampicata

ANSA



Peso:48%