L'intrattenimento senza limiti

Autore: Fabio Zenadocchio

Fonte: Città Nuova

Per i giovani i passatempi online diventano prigionie infinite, mentre diminuisce il contatto reale

Da qualche settimana è stato messo in commercio il gioco per **PS4** *The Last of Us part II*. Il titolo, uno dei più brillanti per narrazione nel suo genere, **macina vendite** come se fosse gel disinfettante in piena pandemia. Si tratta del titolo in esclusiva per Playstation più acclamato di sempre, a detta della stessa Sony: oltre **4 milioni di copie vendute in 3 giorni**. Fenomeno che ha coinvolto anche l'Italia, dato che il titolo svetta in classifica vendite da un mese. Nello stesso periodo **Netflix** ha messo nel suo catalogo la terza stagione di una serie tv di matrice tedesca, *Dark*, thriller fantascientifico che ha tenuto incollati i giovani del Bel Paese davanti agli schermi. Stesso effetto generato da *SKAM Italia*, serie tv che narra le vicende di adolescenti della Capitale, tra sogni e difficoltà. La serie, dopo anni di esclusiva TIMvision, è trasmessa anche da Netflix. Questi sono alcuni esempi di intrattenimento che viene prediletto da giovani e adolescenti, **una fascia d'età che va dai 12 ai 35 anni**. Le caratteristiche comuni sono varie, come **l'elemento tecnologico e la relativa economicità, oltre alla dicotomia tra la fruizione individuale e la necessità – per fortuna – di condividere il tutto con qualcuno, terminata l'esperienza**. Ma quello che in realtà rende avvolgenti questi passatempi è **la possibilità di non uscirne mai**. Sembra possano diventare delle prigionie infinite, nella speranza di cristallizzare un attimo vissuto fuori dalla realtà. L'elemento centrale risiede proprio nella mancanza di limite, perché serie tv e videogiochi esistono da decenni, ma la facilità con cui se ne può usufruire per ore è stata raggiunta solo da qualche anno a questa parte. Inutile sottolineare come tra gli effetti della **quarantena** ci siano stati incrementi notevoli nella fruizione dell'intrattenimento videoludico o della fruizione video e, di conseguenza, nella distribuzione online di film inizialmente destinati alle Sale. Quello che colpisce, tuttavia, è la crescita di questi segmenti anche in una stagione che dovrebbe essere per i ragazzi e i giovani, limitazioni permettendo, la quintessenza della libertà, soprattutto dopo la quarantena. Questo tipo di intrattenimento ha innegabilmente **condizionato la socialità tra i giovani**, la cui distribuzione oraria del tempo libero sembra propendere sempre di più verso forme di **autoisolamento**, o di **socialità mediata da videogiochi**.