

In actionEsg

IN ACTION ESG
CON START4PEOPLE* 300.000 EURO
ALLE IMPRESE INNOVATIVE
CON I MIGLIORI PROGETTI
A IMPATTO SOCIALE



CANDIDATI ORA

INTESA SANPAOLO
ASSICURAZIONI

Messaggio pubblicitario con finalità promozionale.

* Consulta il Regolamento su [intesasnpaoloassicurazioni.com](https://www.intesasnpaoloassicurazioni.com)

14 minuti fa

COMMENTA E CONDIVIDI



Adolescenti

Gaming e morte, Kafkanya: «Ma quale game over? Ragazzi, viviamo»

Kafkanya, nome d'arte di Virginia Gambatesa, streamer e gamer, riflette sul rapporto tra adolescenti videogiochi e social network. Dai rischi del gaming online all'importanza che i genitori si interessino di più di questa passione dei loro figli, fino al tema della morte affrontato al Festival Francese: «Non è vero che l'abitudine al game over ci faccia perdere il senso della morte nella vita reale. Se conosci la morte puoi dare importanza alla vita»

di CLAUDIA BALBI



«Una millennial cresciuta a suon di *Art Attack*, *Voyager*, libri»: così si definisce Kafkanya, al secolo **Virginia Gambatesa**, classe 1991, streamer, oggi nota gamer con migliaia di follower sui social e sui canali di gaming (55mila su Instagram, 77mila su Twitch). Nel suo palinsesto accanto alle sessioni di gameplay si parla di manga, arte e pittura, libri, cucina: una che ha successo tra gli adolescenti di oggi e che spesso parla loro di tematiche anche fuori dal tracciato tipico degli streamer. Venerdì 25 settembre ha partecipato all'incontro *Game Over* riflettendo sul tema della morte in uno degli appuntamenti dedicati a ragazzi e ragazze che rientrano nella 18ª edizione del Festival Francese di Bologna, quest'anno dedicato proprio a "Sorella Morte".

Kafkanya, tu parli a molti ragazzi, soprattutto adolescenti, ne avverti la responsabilità? Che messaggi hai scelto di dare a chi ti segue?

Ho iniziato a fare la streamer ormai nove anni fa e a distanza di tanti anni rimango ferma nel pensiero che questo lavoro comporti una grande responsabilità. **Noi persone pubbliche, a contatto ogni giorno con tanti**

I più letti >



1 Come cambia il sociosanitario: le nuove sfide dell'assistente infermiere e degli Oss chiamati dall'estero

2 Caregiver, cambia il ddl: l'asse fino a 25mila euro e riconosciuti anche i minorenni

ragazzi, abbiamo il dovere (ma in primis direi che si tratta di un piacere) di fare attenzione a ciò che diciamo e a come lo diciamo. Questo non significa che dobbiamo privarci di spontaneità o limitarci, ma sapere che le parole hanno sempre un peso e che la scelta di quali parole usare o non usare può fare la differenza. Siamo spesso un punto di riferimento per i giovani e giovanissimi e sapere di comunicare inclusione, ascolto, positività è ciò che mi rende fiera ogni giorno, dopo tanti anni.

Cyberbullismo, adescamento, violenza, razzismo, sessismo... in questo momento per te qual è il pericolo più grande per chi gioca online? E quali sono invece le possibilità che offre il gioco e la comunicazione con altre persone sul web?

Da tantissimi anni si associa facilmente l'esposizione ai rischi del digitale ai videogiochi, adesso invece si parla più dei rischi dei social media. **Io resto sempre sconvolta nel vedere quanta esposizione di minori ci sia da parte dei genitori**, che non capiscono quali possano essere le conseguenze e i rischi delle condivisioni pubbliche di foto e video. È un argomento delicato, che merita più spazio e tempo di riflessione. Quanto ai videogiochi, i rischi del gioco online chiaramente ci sono, ma ci sono ormai anche tanti controlli e sistemi di tutela. Due sono i possibili pericoli del gioco online: il primo nasce quando quel gioco ha elementi che creano dipendenza e che spingono il ragazzo (ma vale lo stesso anche per l'adulto) a non abbandonarlo e a rimanere più tempo possibile a giocarci. Il secondo è dato dai pagamenti in game che possono diventare incontrollati, soprattutto se lasciati nelle mani di un ragazzino. L'importante in questi casi è che ci sia un controllo del genitore verso il figlio. Il videogioco è meraviglioso, ma va usato con intelligenza. Un altro elemento di rischio è il sessismo: nei giochi online oggi è ancora normale trovare commenti spiacevoli, insulti, provocazioni, battute di genere. È un riflesso della società che ancora fa fatica a considerare la donna al pari dell'uomo, che mette in atto comportamenti che mirano a sminuirla, a farla sentire insignificante e in colpa. **Quando è possibile, infatti, io disabilito sempre la possibilità di leggere i commenti di alleati o avversari in titoli fps (First-Person Shooter) o moba (Multiplayer Online Battle Arena, ndr).** Non mi sento a mio agio sapendo che ci sono degli sconosciuti in game che potrebbero sapere che sono donna.

3 Caro ministro Valditara, il Piano educativo individualizzato non è burocrazia

4 "I figli della scimmia", per raccontare la disabilità ci vuole un'intera famiglia

5 Yemen, l'avanzata degli Houthi e 120mila persone in fuga: «Non riusciamo a rispondere ai bisogni di tutti»





Cosa diresti a un genitore che teme che suo figlio/a possa avere un problema di questo tipo? È il videogioco violento il problema, sono le ore giocate o c'è altro a cui bisogna far attenzione? Come difendersi da adescamenti e insulti?

Se un genitore sin dall'inizio ha spiegato i rischi collegati ai videogiochi, ha agito in maniera giusta, trasparente e intelligente. Non ha senso impedire al figlio di usare un cellulare o una console, poiché la conseguenza negativa potrebbe essere l'uso sbagliato di quei mezzi. E poi parlarsi. Perché non ci si parla più? Nessun interrogatorio, solo chiacchiere di un padre o una madre che sono genuinamente curiosi delle passioni o interessi del proprio figlio o figlia. Non succede quasi mai. Ma di questa curiosità bella nei confronti di un interesse del figlio o della figlia ne gioverebbero tutti.

“

Perché non ci si parla più? Nessun interrogatorio, solo chiacchiere di un padre o una madre che sono genuinamente curiosi delle passioni o interessi del proprio figlio o figlia. Non succede quasi mai

Kafkanya, gamer e streamer

Al Festival Francescano, nell'incontro "Game over" sei stata chiamata a riflettere sul nesso tra il mondo del gaming e la morte. Come mai hai accettato di affrontare un tema tanto difficile? È vera l'equazione per cui dei videogiochi sempre più violenti portano a compiere atti violenti nella vita reale? E che li si compie più facilmente perché si è perso il senso della realtà e che siano senza conseguenze, come nel virtuale?

Sono stata contattata dagli organizzatori del festival che avevano già l'idea del panel in mente. Ammetto che mi sono incuriosita. È un tema delicatissimo ma molto interessante, penso che il videogioco possa aiutare più di quanto si possa pensare ad affrontare un lutto o la perdita anche di sé. Perché a volte non è semplicemente un gioco, spesso è un'oasi di pace e riflessione, uno sfogo e rifugio. **Il gioco non viene confuso con la realtà però: ci si rende conto della linea che segna il confine tra i due mondi.** L'essere costantemente davanti ad un *ko* o *game over* non ti porta a togliere importanza alla tua vita e quella degli altri, anzi, ti fa rendere conto che è solo l'inizio, un invito a vivere appieno la tua esistenza sapendo che è importante ed è una sola. Se conosci la morte puoi dare importanza alla vita: senza la prima, la seconda avrebbe un senso in fondo? Vita e morte sono due certezze, dall'istante in cui nasciamo. E preserviamo entrambe. Non è affatto vero che i videogiochi dunque spingano a distaccarsi dal reale e a trasferire nella "vita vera" quella violenza che si incontra per esempio in un *picchiaduro* o *sparatutto*. I casi di cronaca fanno riferimento a situazioni particolari di ragazzi affetti da problemi psicologici... anche questo è un tema che sarebbe da affrontare a parte.



Sono poco più di 5 milioni. un milione in meno rispetto a vent'anni fa.

Un tempo li raccontavamo come ribelli da domare, oggi come cristalleria da proteggere. Sono gli adolescenti, che guardiamo sempre solo con le lenti della psicologizzazione, della criminalizzazione, dell'aiuto. «Non ci vedete», dicono loro, prima ancora che «non ci capite».

ADOLESCENTI, QUELLO CHE NON VEDIAMO

Ci sono giochi in cui uccidere è la base del gioco. Altri in cui invece morire è considerato conveniente. Perché?



Esiste *Death loop*, si chiama proprio così: il loop della morte. In questo gioco, quando ti uccidono torni indietro però puoi gestire la partita diversamente rispetto a prima, perché hai ottenuto delle conoscenze. Hai scoperto delle cose e hai la possibilità di cambiare il tuo futuro. Oppure ci sono giochi che durano poco, che si fanno anche da computer, come *Inside* o *Limbo* e altri molto più di nicchia come *Death and play*: sanno già che tu morirai, ma non perché tu sia incapace, lo fanno apposta. Cioè appositamente ti mettono davanti una situazione imprevedibile che non puoi immaginare. Ad esempio stai correndo su un semplice pavimento e tu non puoi sapere che a un certo punto si aprirà una voragine. Lo fanno apposta, così la volta successiva tu saprai che lì ci sarà un buco e salterai. E quindi bisogna affidarsi alla memoria. È stimolante. Poi c'è un'altra tipologia di videogiochi in cui la morte è protagonista: *The last of us*, da cui hanno fatto anche una serie tv, *What Remains of Edith Finch*. In *Clair Obscure: Expedition 33* viene rappresentato un mondo in cui ogni anno muoiono tutte le persone di una certa età. Un anno muoiono tutti i cinquantenni, l'anno dopo tutti i quarantanovenenni e così via. Il gioco ti catapultava quando devono morire tutti quelli di 33 anni.

Cosa ti colpisce di questo gioco?

L'ho amato molto. Praticamente a questo punto c'è una spedizione per capire se e come si può impedire questo destino così tragico che spetterà ai più giovani. Ci sono due finali, a seconda della scelta che compi. Ma anche qui quello che emerge è soprattutto il concetto della volontà di vivere. Ripeto, se tu sei immortale perdi la capacità di apprezzare la vita, in ogni suo attimo: se tu sai che non dovrai mai morire alla fine potresti vivere passivamente. Per assurdo è proprio la morte che ci porta a vivere intensamente e quindi a dare un senso a tutto quello che facciamo.

A Bologna si è parlato anche dei giochi in cui l'obiettivo è uccidere qualcuno. Molti genitori sostengono che ti rendano violento. Tu cosa ne pensi?

Ma allora uno non potrebbe più guardare un film horror o uno *slasher movie* di quelli dove si accoltellano e c'è sangue ovunque. La gente distingue benissimo ciò che si dovrebbe fare da ciò che non si dovrebbe fare, ciò che è reale e ciò che non lo è.

In alcuni giochi però si presentano due possibilità: uccidere il mostro o il cittadino che passa per strada, a caso. In questo secondo caso la violenza è più esaltata?

È per questo che i videogiochi indicano sempre un limite di età, il Pegi (Pan-European Game Information) che viene sempre esplicitato. Poi torno a dire, il genitore deve stare un po' più vicino al figlio: non per togliergli libertà, semplicemente perché è curioso.



La GenZ è una generazione fragile, ma che non finge di non esserlo. Amo la loro coerenza, il loro non farsi problemi nell'esternare le loro paure, nel dire ciò che odiano o nel gridare la loro felicità. Sono ciò che di più vero possa esistere

Kafkanya, gamer e streamer

Alla tua età come ci si rapporta all'idea della morte? La vedi come una cosa lontana e impossibile? La vedi solo attraverso lo schermo del cellulare e del pc? Se ne parla mai o nella vita di tutti i giorni è un argomento tabù?

Crescendo e conoscendo tante persone, ho avuto modo di ascoltare le loro storie, le loro vite o le vite di chi avevano accanto. Col passare degli anni è ovvio che ti rendi conto che non sei immortale e che potenzialmente ogni giorno potrebbe essere l'ultimo. È semplicemente il rendersi conto che la morte esiste e che potrebbe fare capolino quando meno te lo aspetti. Quando prendo l'aereo penso sempre a cosa accadrebbe se cadesse, a cosa perderei io, a cosa perderebbero le persone che mi amano: non sono triste però, valuto oggettivamente la situazione e le variabili. Chiaramente però sono una persona che se potesse la allontanerebbe sempre quella morte che la guarda da lontano, c'è ancora tanto tempo per scrivere, pensare, amare, costruire, leggere, creare. E il tempo corre inesorabile, ogni tanto ci penso quando mi rendo conto che avrei potuto fare ancora di più. Normalmente tutti i giorni il mio pensiero va ad altro, al mio presente, alla mia vita: non alla morte. **La GenZ è una generazione fragile, ma che non finge di non esserlo. Amo la loro coerenza, il loro non farsi problemi nell'esternare le loro paure, nel dire ciò che odiano o nel gridare la loro felicità. Sono ciò che di più vero possa esistere.** Noi millennial invece tendiamo a dire sempre che va tutto bene, che è stata una buona giornata, ma dentro ci brucia qualcosa che un giorno esploderà. Viviamo in un periodo complicato per tutti e ciò che di più bello possiamo fare è non fare muro, ma includere e ascoltare. Viviamo, la morte può aspettare.

Leggi anche:

[Sopravvivere è soltanto l'inizio. Chi cura gli adolescenti dopo un tentato suicidio?](#)

[«È facile dire esci»: dalla prosa di Aurora, un racconto a più voci sugli hikikomori](#)

Se pensi che il tempo trascorso davanti ai videogiochi stia diventando difficile da gestire o se stai vivendo un momento di forte sofferenza, non affrontarlo da solo: parlane subito con una persona di fiducia e cerca l'aiuto di un professionista. Per esempio puoi rivolgerti a Telefono Azzurro: chiama il numero 1.96.96 oppure utilizza la chat sul sito. Chiedere aiuto non significa essere deboli.

Le foto sono di Alberto Berti

Tag: **ADOLESCENTI**

Vuoi accedere all'archivio di VITA?

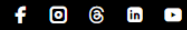
Con un abbonamento annuale puoi scaricare e leggere **più di 100 numeri** del nostro magazine: ogni numero una storia sempre attuale. Oltre a tutti i contenuti extra come le newsletter tematiche, i podcast, le infografiche e gli approfondimenti.

Al posto tuo, ci penseremmo ➔

ABOUT

[Chi siamo](#)
[La Redazione](#)
[Comitato editoriale](#)
[Content services](#)
[Info e contatti](#)
[Premio Bonacina](#)

SEGUICI



CONTENUTI

[Ultimi](#)
[I più letti](#)
[Longform](#)
[Magazine](#)
[5 per mille, ma per davvero](#)
[Approfondimenti](#)

[Podcast](#)
[Newsletter](#)
[Infografiche](#)
[Vita a Sud](#)
[Agenda](#)

INFO E PRIVACY

[Condizioni d'uso](#)
[Privacy](#)
[Pubblicità](#)
[Gestisci le preferenze](#)



© 1994-2026
Vita Società Editoriale S.p.A.
Impresa Sociale

By AlwaysBeta

