Poppy Playtime: Baggio (Aiart), “manca un’educazione a vivere le emozioni. La disinformazione sul contenuto del gioco è il potenziale pericolo. I genitori devono sapere”

"L'incubo delle trappole disseminate sulla rete, camuffate da giochi di sopravvivenza con volti buffi traslati dal mondo dei fumetti e che in passato sono stati responsabili di un centinaio di suicidi in molti Paesi, oggi veste i panni di Huggy Wuggy con il volto di un personaggio blu spaventoso con labbra rosse e denti affilati. Si tratta del gioco di sopravvivenza horror Poppy Playtime, simile alle storie di Momo Challenge". Lo ricorda l'Aiart, l'associazione cittadini mediali, avvertendo dei potenziali pericoli per i bambini e mettendo in guardia circa la poca consapevolezza dei genitori nell'uso degli spazi digitali dei bambini e il dovere di una maggiore informazione sul contenuto del gioco. Giovanni Baggio, presidente nazionale dell'Aiart, massmediologo, preside e rettore dell'Istituto De Filippi di Varese, analizza i rischi del nuovo gioco e i potenziali pericoli: "Il gioco stesso è un'esperienza spaventosa progettata per emozionare e turbare. Manca un'educazione a vivere le emozioni e solo alcune esperienze nelle scuole hanno affrontato questo tema. Caricare a molla le emozioni forti senza sostenere un percorso per imparare a viverle e, se necessario, esorcizzare non è un aiuto a questa generazione di preadolescenti già sotto pressione per pandemia e guerra". "La maggior parte del panico - conclude il presidente - circonda contenuti correlati creati su Tik Tok e YouTube che presentano i personaggi del gioco in scenari inquietanti. Ci auguriamo, rivolgendoci alle istituzioni competenti, che non avvengano ulteriori tragedie per farci chiedere fino a quale limite può spingersi la stessa industria della comunicazione e del consumismo tecnologico".

Gigliola Alfaro