
Samara: l'ultima sfida dei social

Autore: Daniela Baudino

Fonte: Città Nuova

Arriva anche in Italia la “Samara Challenge”, una sfida partita tra gli adolescenti dal Web e che rischia di espandersi a macchia d’olio tra i più giovani.

Samara Morgan è un personaggio immaginario comparso nel film **The Ring** di Gore Verbinski del 2002, nel suo seguito **The Ring 2** ed in **The Ring 3**, che oggi torna a “rivivere” attraverso **l’ultima sfida** (questo il significato di *challenge*) **inventata dagli adolescenti e che si sta diffondendo attraverso Internet**. La sfida è accompagnata da una leggenda, quella che vorrebbe che i protagonisti siano stati vittime o carnefici di efferati delitti, oppure siano malati di mente fuggiti da presunti ospedali psichiatrici. Il “gioco” consiste nell’aggirarsi per le strade di notte con una veste bianca e capelli lunghi e scuri (con una parrucca, nel caso) calati sul volto, proprio come Samara nel film. Il *look* poi può essere completato da un coltello, che nelle intenzioni dovrebbe essere finto. Lo scopo di questa sfida? **Spaventare i passanti e farsi riprendere in un video da pubblicare poi sui social**. Una sfida, che impegna i giovanissimi in questi ultimi scampoli di estate, che però rischia di **trasformarsi in una trappola o avere risvolti drammatici** soprattutto per chi impersona Samara. Perché il rischio di spaventare gli ignari passanti, **scatenando una reazione imprevista**, è davvero alto. In alcune città italiane, soprattutto nel napoletano, sono già stati diversi gli avvistamenti di alcune e alcuni “Samara”. A Gragnano “Samara” si è beccata **un pugno in faccia** da un ragazzo, che ha cercato d’istinto di difendersi; a Pianura una ragazza è dovuta scappare per sfuggire ad un **linciaggio**, mentre a Ponticelli e Scampia “Samara” è stata circondata da ragazzi in motorino e sottoposta ad un lancio di oggetti. A Torre del Greco il “fantasma” ha tirato fuori il coltello, creando il **panico** tra chi si trovava nei suoi pressi in quel momento e a Candelaro è anche intervenuta la polizia a causa dei **disordini** creati nel quartiere. «Questo non è un gioco - scrive Antonella su Facebook -, è pericoloso, si potrebbe far male qualcuno. Vanno fermati dalle forze dell’ordine». Il consiglio che viene dato dalle forze dell’ordine, se capita di imbattersi in qualcosa che possa ricordare questa sfida, è quello di **non reagire d’impulso all’apparizione dei giocatori** e dire loro semplicemente di smetterla. Viene ovviamente da chiedersi il senso di un’attività come questa. Il desiderio di spaventare e vedere la reazione dei poveri ignari passanti? Un ripiego alla noia? I *social* e gli strumenti tecnologici continuano ad essere **ambienti e strumenti che possono essere davvero utili**, luogo di incontro, di scambio. Ma, se ci pensiamo, sono anche **un oceano infinito di profili “tutti uguali”**, strutturati in griglie standard dentro a cui dobbiamo mettere la nostra vita, che ci omologano tra noi, in cui per “emergere” è necessario fare qualcosa fuori dall’ordinario, spingendoci a cadere nella trappola del volerci mostrare a tutti i costi per metterci in luce rispetto agli altri. Ha fatto molto scalpore in luglio la notizia di un uomo che si è andato a schiantare con la propria auto perché guidava mentre faceva una diretta su Facebook, causando la morte di entrambi i propri figli. Chissà quindi che non sia stata profetica, anche **in questo continuo e ciclico spuntare di nuovi fenomeni social**, un’affermazione attribuita a Andy Warhol: «In futuro tutti saranno famosi in 15 minuti». E ormai gli strumenti per farlo non mancano: una diretta su Facebook, un tweet su Twitter, un video su Youtube, una storia su Instagram... tutti noi abbiamo in tasca uno strumento che ci permette di godere dell’**effimera notorietà**. Ma ne vale la pena?