L’Italia è prima: non nel mondo, ma nel furto d’auto virtuale

La rivoluzione può attendere, è uscito GTA!

C’è una buona notizia per l’orgoglio nazionale. L’Italia conquista un primato mondiale. Non nella crescita economica, non nell’innovazione tecnologica, non nella ricerca scientifica, non nella competitività industriale. Niente di tutto questo. Siamo ai vertici per numero di giocatori del nuovo fenomeno videoludico dedicato al mondo dei ladri di automobili. Finalmente un’eccellenza italiana che non richiede investimenti, riforme strutturali o sacrifici. Basta una console, una connessione internet e tanta voglia di rubare macchine, almeno virtualmente.

Dopo anni di classifiche poco entusiasmanti, possiamo finalmente issare il tricolore. Non siamo primi per produttività, non siamo primi per salari, non siamo primi per brevetti o ricerca. Ma nel mondo dei videogiochi criminali possiamo dire la nostra. E pazienza se nel frattempo il Paese reale continua a fare i conti con stipendi insufficienti, giovani che emigrano, imprese in difficoltà e una politica che sembra aver smarrito persino il navigatore.

Il vero spettacolo, però, non è soltanto il primato. È il contesto sociale e politico nel quale questo fenomeno si inserisce.

Abbiamo una generazione che scende in piazza per manifestare contro tutto e tutti. Contro il sistema, contro il capitalismo, contro le ingiustizie del mondo, contro le guerre, contro il governo e, qualche volta, anche contro cose che non ha avuto il tempo di approfondire. Manifestazioni, cortei, slogan, bandiere e indignazione rigorosamente a portata di smartphone.

Poi, però, arriva il momento di giocare e improvvisamente la rivoluzione può attendere.

Le piazze possono svuotarsi, le bandiere possono tornare negli armadi e le grandi battaglie ideologiche possono essere momentaneamente sospese. Perché c’è un appuntamento più importante: il mondo virtuale di Grand Theft Auto.

Altro che lotta di classe. Qui siamo alla lotta per il joystick.

Naturalmente, non tutti i giovani sono così e sarebbe sciocco generalizzare. Giocare non è una colpa e i videogiochi fanno parte della cultura contemporanea. Ma il paradosso resta: si può essere prontissimi a manifestare per cambiare il mondo e altrettanto pronti a dimenticare ogni mobilitazione davanti a una nuova uscita videoludica.

Si protesta contro il consumismo con lo smartphone di ultima generazione in tasca, si invoca un mondo diverso attraverso i social e si combatte il sistema economico globale prenotando il nuovo videogioco. Una rivoluzione decisamente tecnologica.

E mentre discutiamo di questa straordinaria capacità di mobilitazione intermittente, scopriamo che anche una rappresentante della politica del cosiddetto campo largo sarebbe particolarmente appassionata di questo universo digitale. Nulla di scandaloso, per carità. Anche i politici hanno diritto a divertirsi. Dopo una giornata trascorsa a discutere del futuro del Paese, ci sta pure qualche ora passata a rubare automobili sullo schermo.

Il problema, ancora una volta, non è il videogioco. È il contrasto.

Da una parte una classe politica che ci racconta ogni giorno di voler costruire un'Italia moderna, inclusiva, competitiva, capace di affrontare le sfide del futuro. Dall'altra una società che sembra sempre più incline a confondere l'intrattenimento con la partecipazione, lo slogan con il pensiero e l'indignazione digitale con l'impegno civile.

Mentre in altre nazioni si formano giovani ingegneri, ricercatori, imprenditori e professionisti capaci di competere su scala globale, noi rischiamo di diventare una potenza mondiale nella classifica dei clic.

E allora viene spontanea una domanda: chi si occuperà domani delle questioni serie? Chi parlerà di lavoro, ricerca, sicurezza, scuola, innovazione e futuro? Chi avrà voglia di assumersi responsabilità quando la realtà smetterà di essere un gioco e presenterà il conto?

Forse dovremmo organizzare una manifestazione con un titolo accattivante: «Occupiamo il futuro». Ma attenzione a non fissarla nel giorno sbagliato. Potrebbe coincidere con un aggiornamento dei server.

La politica, intanto, osserva. C'è chi cerca di intercettare il voto giovanile, chi si proclama interprete delle nuove generazioni e chi si affanna a parlare il linguaggio dei ragazzi. Tutti pronti a costruire il futuro, purché non si debba affrontare troppo seriamente il presente.

E così il nostro Paese rischia di diventare una curiosa rappresentazione di sé stesso: giovani che manifestano senza sapere bene per cosa, politici che discutono di tutto e cittadini che celebrano primati che non hanno nulla a che vedere con il progresso.

Il mondo ci guarda. E probabilmente si domanda se l'Italia abbia davvero deciso di investire sul futuro oppure se abbia semplicemente confuso la formazione delle nuove classi dirigenti con un torneo di Grand Theft Auto.

Una volta sognavamo di essere primi nella cultura, nell'arte, nella scienza, nell'ingegno. Oggi ci accontentiamo di essere primi anche quando non ci sarebbe proprio nulla da festeggiare.

Non vorremmo essere ingenerosi. Magari tra quei milioni di giocatori si nasconde il prossimo ministro dell'Economia, un futuro presidente del Consiglio o il genio che salverà la nostra industria automobilistica. Chissà. Potrebbe persino aver imparato a conoscere meglio il mercato delle automobili di chi oggi dovrebbe occuparsi della sua crisi.

Ma una cosa è certa: il futuro non si costruisce con un joystick e il cambiamento non si realizza collezionando slogan nelle piazze.

Forse dovremmo ricordare ai nostri giovani che il Paese nel quale vivono non è un videogioco, che i problemi non si risolvono premendo un pulsante e che nella vita reale non esiste il tasto «ricomincia la partita».

E soprattutto che, quando si spegne la console, qualcuno deve pur occuparsi dell'Italia.

Benvenuti nell'Italia del futuro: dove la rivoluzione è sospesa, il Paese è fermo, ma il joystick funziona perfettamente.

Compagni, la lotta continua. Ma dopo la partita!

Alberto Scafella

© 2026 CIVICO20NEWS – riproduzione riservata

Data di pubblicazione: 21/11/2026

Salvato in PDF in data: 21/11/2026

Link all'articolo: https://civico20-news.it/cronaca/litalia-e-prima-non-nel-mondo-ma-nel-furto-dauto-virtuale/21/11/2026/