

non giochiamo con la rete

Terza puntata sui giochi in internet sempre per approfondire il tema della comunicazione in rete, o meglio della comunicazione in generale, tre articoli e una puntata televisiva di Caritas Insieme TV sul tema con gli stessi protagonisti, due miei figli, Basilio e Gioacchino, e un amico Enea. Avrei anche potuto proporre a puntate un po' di saggistica con i grandi teorici, dal santone della comunicazione McLuhan a Eco passando per Baudrillard, qualche semiologo en passant – magari ci penso davvero visto che abbiamo a due passi una facoltà di comunicazione – ma probabilmente sarebbero pagine ancor meno lette di queste appaltate a studenti universitari che forse invidiamo nostalgicamente per la condizione di vita che abbiamo avuto anche noi o che avremmo voluto avere.

A scanso di equivoci qualche confessione personale: è vero che più di quindici anni fa' ho introdotto in casa mia i primi computer considerandoli nel contempo strumenti di comunicazione per far cultura, giocattoli con cui disegnare e fare un mucchio di cose divertenti, insomma elettrodomestici con cui migliorare la qualità della vita. Oggi ne abbiamo quasi uno in ogni locale, messi in rete, connessione ADSL non troppo veloce ma sufficiente.



Tre miei figli hanno nella loro casa situazioni anche più informatizzate della mia. Io però non ho mai usato i giochi sul PC perché non mi divertono, né quelli di ruolo né gli “spara tutto”; alcuni mi interessano per la grafica che comunque è ancora carente e ci vorrà ancora qualche generazione di processori e velocità almeno da fibre ottiche per cominciare ad avere dei personaggi tipo “Final Fantasy”. Non gioco col computer ma non ho mai giocato neppure al pallone né a carte e considero una tortura i giochi di famiglia con dadi e tutto il resto. Detesto la competizione fra le persone e il concetto di fortuna con le varie forme di estrazione a sorte mi irrita. Potrei forse giocare a scacchi ma non sono mai andato oltre le mosse base. Dopo questa digressione di natura personale dovrebbe essere chiaro che non ho nessun interesse a trasformare i nostri lettori in giocatori accaniti di Quake e neppure di chiedere di partecipare alla caccia

degli hackers intrufolatisi nei PC della Valve per rubare il nuovo gioco. La preoccupazione vera è quella di una comprensione dei meccanismi della comunicazione e del cambiamento epocale in cui siamo immersi. La rete internet non è un optional ma una realtà in cui siamo già immersi. Connessi o meno, che ci piaccia o meno. Possiamo anche continuare a scrivere con la penna stilografica se ci fa piacere e pensare di non avere bisogno di un PC per vivere meglio: è legittimo. Oppure possiamo pensare di avere fatto il salto tecnologico perché il PC lo usiamo e i mail li sappiamo spedire. Ma la realtà in cui siamo immersi ha già fatto un salto in più malgrado noi, indipendentemente da quanta voglia abbiamo di accorgercene. Allora ascoltare questi ragazzi che giocano online, indipendentemente dal fatto che ci siano simpatici, che il loro tono scanzonato e satirico ci irriti o che lo troviamo esilarante, questi signori hanno i codici di ac-



cesso di quegli scenari che ormai non sono più all'orizzonte ma solo fuori dalla porta di casa. Allora diventa interessante ascoltarli non per giocare col PC ma per convertire il modo di concepire la comunicazione. Ci sono questioni fondamentali in "gioco" come il concetto di frontiera, di localizzazione delle cerchie di comunicazione, probabilmente la questione più rivoluzionaria che ci fa toccare concretamente l'idea del villaggio globale. E se c'è ancora qualche limitazione che circo-scrive la propria cerchia determinata dalla lingua, questa scompare conoscendo un po' di inglese e sempre più con i traduttori.

Cosa c'entra questo con Caritas Ticino? Sono ben pochi a credermi quando affermo che le organizzazioni come Caritas Ticino saranno spazzate via se non diventeranno agenzie capaci di autopromuoversi con un marketing aggressivo capace di rendere credibile un'immagine forte di imprese sociali che coniugano sociale e economia, si autofinanziano con tecniche imprenditoriali e comunicano a tutto campo. Chi credesse che qualcosa del genere si possa realizzare scrivendo un bollettino di informazione per chiedere soldi agli offerenti, semplicemente assisterà alla scomparsa per mancanza di fondi di numerose ONG o alla loro definitiva trasformazione in enti parastatali che fanno solo ciò che lo stato delega e paga fino all'ultimo centesimo. Siccome sono certo che il tempo tragicamente mi darà ragione, difendo il futuro di Caritas Ticino facendo salti mortali per andare in onda ogni settimana con Caritas Insieme TV con continui sforzi per migliorarne la qualità, cercando di essere davvero online e non semplicemente avere un sito più o meno aggiornato. Per difendere il futuro di Caritas Ticino in cui credo propongo a Basilio di scrivere sulla rete perché sono convinto che anche il suo contributo sia un altro tassello per costruire la lunga strada per quella comunicazione che forse dovrà trovare percorsi e modalità completamente nuovi. ■

V SU I V E R E

INTERNET

Prologo

I sacchi a pelo erano già in macchina, stavamo preparando i panini per la cena, lo spuntino di mezzanotte e il casse-croute delle 3 di mattina. Tante coperte perché il freddo invernale si avvicina, un paio di batterie per il portatile, *"eNe ricordati di prendere su il cavo per collegare i Gamebo"*. Possiamo partire. Passeremo la notte davanti al Mixlimage, aspetteremo intrepidi l'uscita del gioco più atteso degli ultimi mesi: Half Life 2. Gettandosi nei panni del più famoso scenziato nucleare degli ultimi tempi, ci si lancia in uno scenario urbano futuristico pieno di colpi di scena... potrà Gordon Freeman salvare il mondo un'altra volta dagli alieni cattivi e dall'uomo con la valigetta?

Purtroppo non lo sappiamo ancora, perché davanti al Mixlimage in macchina a mangiare junk food, giocare a Zelda in rete e dormire scomodi davanti all'entrata del negozio non ci siamo andati. Qualcuno ha rubato il codice di Half-Life2.

Degli hackers si sono infiltrati nella rete dei programmatori di HL2, hanno rubato una grossa porzione del programma e l'hanno diffuso sulla rete. Tutto il lavoro sul