

VIDEO GIOCHI

tra DINOSAURI e NUOVA GENERAZIONE



Questo, per i videogiochi, è un momento storico interessante. A mio avviso, per due motivi. Il primo è che i videogiochi sono recentemente diventati un fenomeno di massa (secondo statistiche che si trovano online, nel primo mondo quattro famiglie su cinque hanno una console o un computer che i bambini usano per giocare). Il secondo è che demograficamente siamo spaccati fra chi con i videogiochi c'è cresciuto e chi no; due categorie che potremmo faziosamente chiamare *la nuova generazione* e i *dinosauri*.

Un periodo di transizione, che agli occhi di qualcuno potrebbe sembrare confuso. Da una parte la nuova generazione considera i videogiochi come parte della vita quotidiana, un qualcosa che si spiega da sé. Dall'altra i dinosauri si trovano confrontati con un grosso punto di domanda, dal gusto

amarognolo, che più che suscitare curiosità sembra invece essere una spina nel fianco che va ad inquisire il loro ruolo di genitori, educatori, di coloro che dovrebbero conoscere e quindi definire i limiti. Un punto di domanda che attende una risposta che sembrerebbe non arrivare e, tutt'al più, minaccia di trasformarsi in un gigantesco meteorite in procinto di trasformare il salotto in un nuovo golfo del Messico, con conseguente dipartita di coloro che fino a quel momento erano i padroni incontrastati della vita familiare.

Forse avrete intuito da queste righe che faccio parte della nuova generazione, nata e cresciuta con i videogiochi. Sono stato assoldato, per così dire, per l'arduo compito di lanciare la fune dall'altra parte del baratro, in un mero tentativo di creare un ponte fra due gruppi che riguardo a questo argomento raramente si incontrano. Per dovere di cronaca, riassumo rapidamente

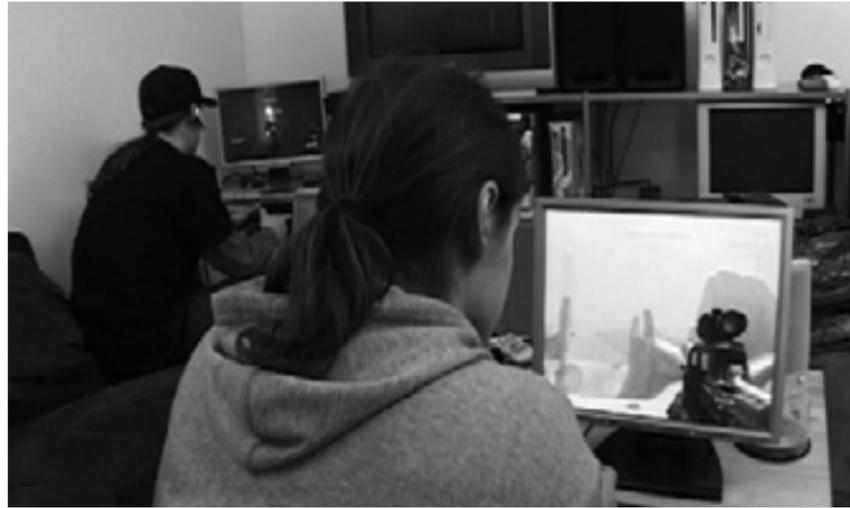
il mio passato video-ludico che, da una infanzia spesa a giocare giochi per DOS sul vecchio 486 di casa, si è poi evoluto nell'ultima decade in gioco online, scandito da molteplici notti passate a giocare fino alle prime luci dell'alba, e da periodici raduni dove giocatori provenienti un po' da ogni dove si ritrovavano in capannoni ognuno munito del proprio PC per un weekend di gioco sfrenato.

Ed è soprattutto di questo ultimo periodo, del gioco online, che vorrei parlare, perché esso cattura buona parte delle componenti dei videogiochi classici, e ad essa combina quella interazione sociale tanto speciale e unica che è la vita in rete.

Partiamo con un esempio. È un classico lunedì sera, giornata passata ai corsi, e, arrivato a casa, accendo il PC. Cena veloce, mangiata in piedi, tornando dal frigorifero alla scrivania. Questa sera c'è una *Clan War*, una sfida fra il mio Clan, composto da giocatori prevalentemente italiani, e un Clan austriaco, che non conosciamo bene, ma che, per ora, ha fatto bene nella coppa di questa stagione. Inforco cuffie e microfono e mi collego. Gli altri sono già dentro, facciamo due

spari per riscaldarci e intanto parliamo della partita che sta per cominciare. A breve il team leader ci chiama; abbiamo un server in Germania che dovrebbe andare bene sia per noi che per loro. Ci passa l'IP e via tutti dentro al server, la Tag del Clan in bella mostra prima del nome da battaglia. Ed eccoli lì, il Clan austriaco, con quelle sue linee veloci che gli daranno quello slancio in più per i combattimenti a corto raggio. Le arene per il combattimento sono state scelte, le tattiche le abbiamo allenate, siamo tutti pronti. Finalmente il countdown parte, gli ultimi secondi per organizzarsi, e quando il contatore tocca lo zero il cuore di tutti si ferma per una frazione di secondo. Ma non c'è più tempo per pensare, la battaglia infuria, si deve solo agire.

Vi sono tanti giochi differenti, tante piattaforme di gioco differenti, ma la natura del gioco non cambia. Il gioco è una sfida, sia mentale che manuale, che stipula col giocatore un patto chiaro: raggiungi questo obiettivo e ti premierò. Il premio può essere parte del gioco stesso, come un oggetto raro e potente da usare per risolvere una situazione chiave, o può essere un elemento della storia che altrimenti non conosceremmo. Oppure può essere la semplice soddisfazione di aver battuto lo schema. Ma tutto diventa molto più interessante quando questo premio lo si può mostrare a qualcuno. Il proprio nome in cima alla classifica nel proprio computer può far piacere ma non è per forza una gran cosa. Ma quando a quella classifica partecipano migliaia di persone, allora le cose cambiano e di parecchio! Questo è un discorso che vale ovunque vi sia interazione umana, ma la combinazione videogiochi e internet fa da manuale perché da un lato l'interazione è facile e permette di raggiungere moltissime persone al modico prezzo di un click, e dall'altro le regole per la



“scalata sociale” sono definite dal gioco stesso, in modo chiaro ed egualitario. Non conta se sei bello, né quanti soldi si hanno o che persone importanti conoscono i tuoi genitori: per diventare importante e ritagliarsi il proprio spazio fra gli altri giocatori basta impegnarsi e migliorare il proprio gioco. A questo si somma il fatto che in casa non c'è il problema della pioggia che rovina il campo, della neve troppo dura o troppo molle, o delle onde o del vento che oggi non sono arrivate. Black-out elettrici permettendo, computer e una console funzionano sempre, anche la sera quando sei stanco e non avresti energie per fare sport.

Uno da fuori potrà chiedersi cosa sarà mai l'essere importanti in un mondo virtuale, composto per lo più da bambini “nutellosi e paciocchi”, adolescenti con i capelli lunghi e i brufoli, e ventenni con la piega nerd e occhiali il cui spessore è secondo solo a quello delle loro stesse occhiaie. Eppure una risposta interessante potrebbe darla la Blizzard, la compagnia americana che ha creato – fra i tanti capolavori – *World of Warcraft*, un gioco che al momento conta undici milioni di giocatori attivi che ogni mese pagano la tassa di una decina di dollari che garantisce loro un personaggio nel quale immerdersi all'interno del fantastico mondo di *Azeroth*. Giocatori che spendono ore ed ore ogni giorno

all'interno di un mondo forse virtuale, eppure tanto complesso e affascinante, dove l'alchimia principale che attira i giocatori e non li lascia più fuggire è la scalata sociale, portare il proprio personaggio al livello massimo, vestito con l'equipaggiamento più potente e raro, accompagnato magari dal drago nero che solo chi ha battuto il boss più forte di tutta *Azeroth* può avere. Vedere il proprio personaggio crescere fino a diventare una leggenda, l'armatura scintillante e piena di effetti luminosi, con gli occhi di tutti gli altri puntati addosso.

Ma per arrivare in cima si deve lottare e, a seconda dei giochi, la bravura del singolo può contare di più o di meno. Quando il gioco si fa di squadra le cose diventano molto interessanti, e ben poco differenti da ciò che capita con gli sport collettivi che i dinosauri dovrebbero conoscere bene. Ci si deve allenare molto, si deve imparare a giocare con gli altri, a comunicare efficacemente, a capire come meglio interpretare il proprio ruolo. Tutta una serie di abilità che vanno oltre la personale interazione col gioco. Tutte cose che rendono il giocare assieme agli altri impegnativo ma estremamente soddisfacente.

Il messaggio è questo: cancellate la parola video, e avrete l'essenza dei videogiochi.

Vorrei ora parlare della violenza nei videogiochi, un ambito dove forse il prefisso una qualche influenza ce l'ha. Questo è un argomento spinoso, che sembra tornare di moda quando succedono casi simili alla tragedia di Colombine (studente che va a scuola armato e compie una strage). I videogiochi spesso hanno elementi violenti. Ci si picchia, si spara, o si mandano le proprie truppe a uccidere quelle del nemico. Soprattutto negli ultimi anni, con il miglioramento della grafica, il dettaglio e l'autenticità di certe scene violente possono risultare *shockanti*. Partendo da *Solider of Fortune* dove si poteva crivellare di colpi il corpo dei nemici riducendolo letteralmente a pezzetti, si è arrivati a giochi come *Man Hunt* dove non solo la grafica è cruenta, ma anche lo scopo stesso del gioco ruota attorno all'assaltire di soppiatto, soffocando, colpendo, e massacrando le proprie vittime.

In primis va detto che non tutti i giochi arrivano a certi livelli di violenza. Vi sono degli organismi (in Europa il PIGI) che controllano questo genere di cose, per cui il consumatore che vuole informarsi può girare la scatola del gioco prima dell'acquisto e guardare gli esplicativi simboli che oltre a consigliare un'età minima segnalano se il gioco contiene scene di sesso,

violenza, droga, eccetera. Certe case produttrici di giochi sono anche conosciute per proporre giochi poco violenti, come per esempio la Nintendo il cui parco giochi dà molto spazio ai bambini, e che con l'uscita della sua ultima console Wii ha creato la piattaforma perfetta da divertimento in compagnia, allargando il proprio mercato ad una grossa fetta di persone che prima non giocavano. Questo per dire che se uno vuole creare per i suoi pargoli l'ambiente protetto che possa almeno in parte soddisfare le esigenze video-ludiche può farlo. La domanda da porsi però è se questo sia necessario, ed è qui che comincia il casino.

Il dibattito classico per questo argomento prevede uno psicologo targato dinosauro che sfida un produttore sponsorizzato dalla nuova generazione. E questo genere di dibattiti di norma non porta da nessuna parte. Lo psicologo sarà confrontato col dilemma in stile *prima l'uovo o la gallina* riassumibile in: “sono i giochi violenti a far diventare i bambini aggressivi, o sono i bambini aggressivi a scegliere i giochi violenti?”. Studiare questo genere di cose sembra non essere facile. Cercando in rete si trova tutto e il contrario di tutto, e possiamo solo augurarci che chi è del campo abbia più risorse e riesca a farsi un'idea mi-



gliore di come stanno le cose per davvero. I produttori di videogiochi dal canto loro hanno invece il problema di dover portare lo stipendio a casa alla fine del mese, un problema che induce a non porsi troppe domande riguardanti l'eventuale influsso negativo che il proprio gioco potrebbe avere su una parte irrilevante dei potenziali acquirenti. Il business si fa sulla maggioranza, e la maggioranza non ha nulla da temere anche se il videogiochi è molto violento. Le grandi case con una linea direttiva definita e un nome da difendere e magari eviteranno di uscire con prodotti eccessivamente brutali, ma l'industria sembra non mancare di produttori meno coscienti e pronti ad investire sull'ultima trovata *psycho-gore*. È il consumatore a dover fissare il proprio limite, a doversi informare prima di acquistare il gioco. E nel caso dei bambini, saranno i genitori a doverlo fare, nel limite che ritengono opportuno.

È molto difficile trarre conclusioni riguardo a questo argomento. Non penso che la bilancia possa venire alterata se testimonio come io e tutti i miei amici che sono cresciuti giocando a giochi violenti non abbiamo ancora sparato a nessuno, ma per ora è così. Penso che non si debba lasciarsi andare a sporadiche cacce alle streghe contro i videogiochi (anche l'acqua uccide se ne bevi troppa) ma piuttosto informarsi con regolarità, cercare prima di capirne la passione o per lo meno informarsi sulle possibilità che il mercato offre. Parlando personalmente, posso dire di non rimpiangere un solo minuto di quelli che ho passato a giocare ai videogiochi soprattutto quando ho giocato in rete, e se tornassi indietro farei allo stesso modo. Le cose che ho imparato col tempo sono la moderazione e l'attesa, ma anche adesso qualche weekend speso a giocare l'ultimo capolavoro non me lo toglie nessuno. ■