

in 3D che devo mandargli da settimana. A modo nostro, stiamo tutti facendo qualcosa di diverso ma sempre attaccati alla rete. Come noi tanti altri sono collegati (mi torna in mente la fine di Nirvana: "naima is online..."), chi per lavoro, chi per giocare, chi per perché non ha sonno e non sa cosa fare. Accendendo il monitor al mattino (il pc è stato acceso e ronzante tutta la notte a scaricare, così come le notti delle ultime 3 settimane) dico ciao ad un mondo ben più esteso di quello che vedo dalla mia finestra oltre i binari del treno.

So che quasi qualsiasi problema potrò incontrare, un gruppo

#### Referenze:

<http://www.halflife2.net/forums/showthread.php?s=&threadid=10692>

enorme di persone su internet, la community, potrà aiutarmi direttamente o dandomi un link con le informazioni, o dicendomi cerca su google, rtfm, stfu e decorando il tutto con una miriade di faccine di ogni genere, dall' o\_O al (\_8() al .!. L'abitudine ad avere a portata di mano così tante persone diventa tale che quando l'Enea, che sta cercando un appartamento con la sua morosa oramai da mesi, mi dice "devo andare in centro a cercare le liste dei 2 locali e mezzo", mi frustra pensare che non posso aiutarlo senza dover uscire di casa. Per noi diventa molto più

complicato cercare informazioni fuori di casa che su internet. Questa comunità che sa aiutarci al volo quando abbiamo un problema, non la troviamo così facilmente nel mondo fuori dal nostro appartamento, lontano dai nostri computers. Grazie alla sua natura costantemente collegata, la rete e la popolazione che vi abita, ci abitua a trovare immediatamente un appoggio o un aiuto. Il mondo offline sembra quasi troppo lento, aspettare 6 ore per avere un consiglio o ricevere una risposta diventa un'attesa troppo lunga, più di 30 minuti già ci annoiano. ■

La rete è solo un mezzo che permette di comunicare in modi e tempi straordinari, dalle cose più nobili per promuovere ogni forma di promozione umana alle più aberranti. Ma non solo la pornografia e la pedofilia dovrebbero preoccupare i genitori protesi verso i figli navigatori della rete, ma anche, ad esempio, alcune forme più sottili di propaganda ideologica contrabbandate come gioco. Sul gioco America's Army che sta avendo un successo strepitoso abbiamo chiesto un commento a Jean-Pierre Candeloro, assistente alla facoltà di comunicazione di Lugano, obiettore di coscienza che ha svolto il suo servizio civile con noi a Caritas Ticino. R.N.

## Armi di distrazione di massa

di Jean-Pierre Candeloro

"America's Army è uno dei 5 videogiochi d'azione on-line più popolari. Fornisce ai giocatori la più autentica esperienza militare disponibile, dall'esplorazione del perfezionamento dei soldati nell'addestramento individuale e collettivo, fino al loro dispiegamento in missioni simulate nella Guerra del Terrore"

Così viene descritto dai suoi sviluppatori l'on-line multiplayer game capace di far interagire tra loro oltre 770mila giocatori in un solo week-end. A parte i numeri, nell'universo video-ludico già da lungo tempo abituato all'azione cruenta e iperrealista, non ci sarebbe nulla di cui meravigliarsi se non fosse per un particolare: il videogioco è stato sviluppato (e distribuito gratuitamente) dal Dipartimento della Difesa americano per "mostrare ed educare i giocatori cosa sia l'esercito: un'organizzazione eccitante con un sacco di cose da fare" (Col. Casey Wardynski). Il cinema come strumento di propaganda è ora appoggiato da un nuovo e più versatile mezzo, pensato e adattato per le giovani generazioni, e promosso come inedita forma di reclutamento.

I giocatori di America's Army sono perfettamente consapevoli della natura del gioco e degli obiettivi dei suoi sviluppatori, l'ambiente di gioco in cui vengono calati è particolarmente aderente alla realtà – non solo per l'estremo realismo grafico e d'azione, ma soprattutto per i chiari riferimenti geo-politici (terrorismo e Medio Oriente) –, e il punto di vista che al giocatore è concesso di assumere non può che essere univoco, quello del soldato americano.

Anche dopo l'11 settembre far presa su valori patriottici per attirare nuove leve da schierare contro la Lotta al Terrorismo sembra essere diventato sempre più difficile; sicuramente più semplice ed efficace fare presa sull'intrattenimento. Ed è questo il risvolto preoccupante: da spettatori mediatici della realtà è ora possibile diventare anche attori virtuali. Forse non sarebbe troppo semplicistico affermare che in questo modo, in quel mondo, i giocatori imparano che la guerra è divertente.

#### Referenze:

<http://www.americasarmy.com>