



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

Grazie alla sua natura costantemente collegata, la **rete** e la popolazione che vi abita, ci abitua a trovare **immediatamente** un **appoggio** o un **aiuto**

gioco, che doveva essere super innovativo, stravolgere il mondo dei videogiochi, e rivoluzionare il gioco in multiplayer, è disponibile a chiunque abbia emule o kaza o un qualche programma per scaricare software pirata. Quando halflife2 uscirà, ci saranno da subito una miriade di modi per barare nel gioco, e questo nuocerà al gioco, agli sviluppatori, ma soprattutto ai giocatori (le misure contro i "cheaters", o baroni, sono al centro dello sviluppo dei giochi online). L'uscita del gioco è stata posticipata di 4 mesi per cercare tra le altre cose di limitare i danni di questo furto.

Il capo degli sviluppatori di HL2 ha fatto un annuncio pubblico sul forum principale del gioco. Comincia a raccontare la faccenda dicendo "mai avuta una di quelle settimane no? Gli ultimi due giorni non sono stati il massimo per me e gli altri qui alla Valve (casa di sviluppo del gioco, ndr)", e termina con una richiesta d'aiuto da parte della community conclude dicendo "Noi della Valve ci siamo sempre sentiti parte di una comunità e non posso pensare ad un miglior gruppo di persone per aiutarci a risolvere questi problemi se non la comunità stessa."

1 minuto dopo, già 2 persone avevano risposto dando il loro sostegno alla Valve.

La Community

Da una parte è curioso vedere gli sviluppatori che chiedono aiuto alla community dei giocatori, è la prima volta che una ditta si rivolge ai giovani che in adorazione attendono il loro prodotto. Dall'altra è sorprendente vedere che

la community risponde in meno di sessanta secondi. Se i programmatori si rivolgono a noi, è segno che questo noi sta diventando una cosa tangibile, una comunità di persone a cui si può domandare aiuto e che sa mettersi a disposizione velocemente.

Non si tratta di gente che la sera si collega all'internet, controlla la posta e manda uno o due mails agli amici per chiedere "come va, è tanto che non ci si sente", sono piuttosto persone che ogni giorno, quasi ogni momento, sono collegate, comunicano e partecipano ad una vita che sta prendendo forma all'interno della rete. Gente che in casi estremi vive più nella rete che fuori, o per lo meno gente che passa più di 3-4 ore ogni giorno collegato ad internet.

Nel nostro piccolo mondo di Losanna, passiamo molte ore ogni giorno a chiacchierare, discutere ed imparare su internet. L'Enea abita a tre o quattro chilometri da casa mia, ma quando non è

qui, siamo in contatto costante via &rq, e nei rari casi in cui uno dei due non è collegato, ci scopriamo costretti a usare metodi a cui non siamo più abituati come gli sms o le telefonate. Con i compagni di scuola facciamo le revisioni online per gli esami o i test del giorno dopo. Stiamo svegli fino alle 3 di mattina, ascoltando mp3 mentre si parla sonnolenti delle Trasformazioni di Fourier, del TCP/IP o dei vocaboli di giapponese che domani mi chiederanno e non saprò assolutamente riconoscere. Di là in salotto, il Karim si è appena installato (entrerà nella sua camera quando il terzo coinquilino potrà traslocare nel nuovo appartamento) per ora ha portato pantaloni, mutande, magliette, un cuscino e il suo computer (l'ottavo pc di questa casa, ha lasciato l'altro a casa dai suoi genitori, lo porterà quando potrà traslocare definitivamente). C'è chi darebbe priorità a qualcos'altro, il Karim preferisce potersi attaccare alla rete. In questo momento sta parlando su irc con un gruppo che diffonde i video di musica su internet. Il Matt, sta giocando on-line a Operation Flashpoint, il Sam cerca di far funzionare il suo Windows XP, io scrivo questo articolo mentre g2k mi chiede quando arrivano i modelli



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>